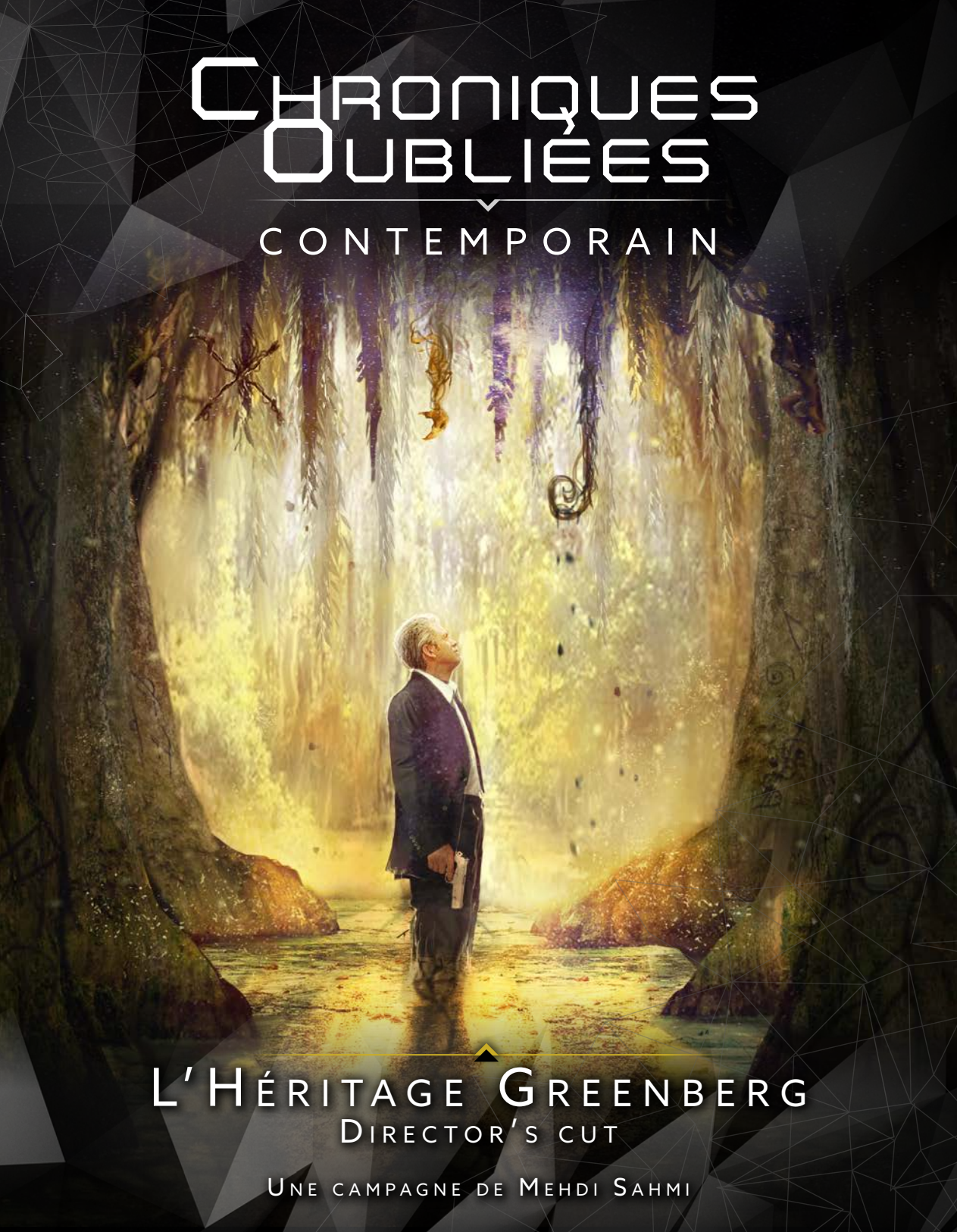
Chroniques Oubliées

Contemporain



L'Héritage Greenberg

Director's cut

Une campagne de Mehdi Sahmi

UNE CAMPAGNE CULTE DU JEU DE RÔLE FRANÇAIS, ENFIN DANS SA VERSION INTÉGRALE.

« Une bande de jeunes rookies fraîchement émoulus de l'académie du FBI hérite de sa première enquête à la Nouvelle-Orléans. Une affectation en forme d'ouragan. Les héros vont être pris dans un tourbillon d'une ampleur sans précédent qui va les mener en des territoires dont on ne ressort pas indemne.

Depuis les quartiers les plus glauques tenus par des gangs violents jusqu'aux clubs les plus élitistes, une corruption insidieuse, rampante et malsaine gangrène le corps social. Les enquêteurs vont rapidement comprendre qu'ils font face à une organisation tentaculaire, puissante et souterraine. Entre révélations mystiques, mystères occultes et misère humaine, le prix à payer pour agir est toujours très lourd. »

Cette longue campagne de Mehdi Sahmi est la *« version longue »* du scénario du même nom sorti en 1998 dans *Casus Belli*. Développé, retravaillé, adapté pour *Chroniques Oubliées Contemporain*, le résultat final proposé dans ce livre satisfait enfin son auteur qui a eu carte blanche. La campagne est une enquête pour meneur de jeu expérimenté, capable d'improvisation et pour des joueurs sérieux et matures qui cherchent de très fortes sensations et un challenge important.

Au cours de six scénarios, les personnages vont se frotter aux horreurs de la corruption sur lesquelles repose un des empires les plus puissants du monde capitaliste. Une lignée dont les origines remontent très loin et dont les branches sont multiples.

Mais quel est donc l'indicible secret de la famille Greenberg ?

Cet ouvrage contient :

- Un préambule
- Des aides de jeu prêtes-à-jouer
- Des aides de jeu contextuelles
- Six scénarios qui forment une campagne
- Une galerie complète de PNJ
- Des synopsis pour continuer l'aventure

L'Héritage Greenberg est une campagne complète publiée pour le jeu de rôle maison de *Casus Belli : Chroniques Oubliées™ Contemporain*

ISBN : 978-2-36328-531-7

BBECOC03

black-book-editions.fr

Chroniques Oubliées

CONTEMPORAIN

L'HÉRITAGE GREENBERG
DIRECTOR'S CUT

Crédits

Directeur de publication : David Burckle

Règles originales CO : David Burckle et Damien Coltice

Règles COC : Laurent « Kegron » Bernasconi et Thomas Robert

Édition : Tête Brûlée

Auteur : Mehdi Sahmi

Textes aides de jeu contextuelles : Phil Rat

Textes complémentaires : Thomas Berjoan

Profils Techniques : Laurent « Kegron » Bernasconi

Relectures : Laurent « Kegron » Bernasconi, Loïs Emmanuel Meyer

Direction artistique : Tête Brûlée et Mehdi Sahmi

Illustration de couverture, intérieures et plans : Mustapha Bennabi

Plans de l'aide de jeu contextuelle : Phil Rat

Design : Damien Coltice et Laura Hoffman

Maquette : Jérôme Cordier

L'Équipe de Black Book Éditions : Eric Bernard, Yannick Le Brethon, Damien Coltice, Jérôme Cordier, Laura Hoffmann, Romano Garnier, Aurélie Pesseas, Tête Brulée

CHRONIQUES OUBLIÉES™ CONTEMPORAIN
est un jeu de Black Book Éditions/Casus Belli. Tous droits réservés.

Édité par Black Book Éditions.
50 rue Jean Zay, 69800 SAINT PRIEST.

Dépôt légal : octobre 2018.
ISBN (cartonnée) : 978-2-36328-530-0
ISBN (PDF) : 978-2-36328-531-7

Imprimé en UE

TABLE DES MATIÈRES

Avant-propos 4
Préambule 6
Histoire de la famille Greenberg 16

Scénario 1 Introduction de la campagne : « L'Éveil » 23

Scénario 2 Enquête 1 : Family business 35

Scénario 3 Enquête 2 : « Breaking Bad » 67

Scénario 4 Extension 1 : « De la pourriture à la pourriture » 83

Scénario 5 Extension 2 : « Alt Nation » 101

Scénario 6 Dénouement : « Révélations » 125

aides de jeu 151
Voyage au bout des ténèbres 152
Galerie de PNJ 157
L'Empire Greenberg 200
Organisations extérieures à l'empire Greenberg 209
Les aides de jeu contextuelles 214

AVANT-PROPOS

L'*Héritage Greenberg* fait partie de l'héritage du jeu de rôle français. Un classique. Un « *must read and play* ». Du côté de *Casus* et de *BBE*, il suffit de prononcer le nom de *Kronsky* pour déclencher des sourires complices et des souvenirs de parties épiques. Ce grand scénario, publié en 1998 dans le Hors-Série numéro 20 de *Casus Belli*, première incarnation, a marqué les esprits. Il en a sans doute corrompu quelques-uns au passage ! Un fleuron de la création française, un scénario énormément joué, le compliment ultime.

Et pourtant, le résultat final publié avait engendré une frustration certaine chez son auteur Mehdi Sahmi. Par manque de place, certaines enquêtes avaient été laissées de côté, la fin était « *bâclée et mauvaise* », pour reprendre les mots de l'auteur. Un magazine dispose d'une pagination fixe et les contraintes de format sont parfois très rudes. Vingt ans plus tard, à l'occasion de la sortie de *Chroniques Oubliées Contemporain*, et lors d'une précommande participative encore une fois très suivie, l'opportunité était trop belle de laisser carte blanche à Mehdi pour son « *director's cut* ».

Nous sommes enchantés du résultat. Une actualisation du contexte, deux enquêtes supplémentaires, une nouvelle fin, des synopsis pour poursuivre l'aventure, des aides de jeu complètes et luxueuses ! Et on espère que vous prendrez également un plaisir fou à la lecture de cet ouvrage, et surtout à le faire jouer à vos tables. Même s'il s'agit d'une réédition, l'ensemble des modifications, notamment sur les enquêtes publiées dans la version originale, est substantiel. Il est donc conseillé à ceux d'entre vous qui ont déjà joué *L'Héritage Greenberg* de lire cette campagne comme si elle était inédite.

Il est évident que Mehdi Sahmi a plongé à nouveau avec délectation dans ce bourbier malfaisant. La seule question que l'on se pose ici, c'est comment quelqu'un d'aussi gentil, prévenant et sympathique peut-il accoucher d'une aussi sale histoire ? En tout cas, toute l'équipe *Casus/BBE* tient à le remercier de sa motivation, de sa disponibilité. Ce fut un plaisir de travailler avec lui, ainsi qu'avec Mustapha Bennabi, talentueux illustrateur et cartographe, et Phil Rat, le compère de vingt ans qui a apporté sa science dans des aides de jeu actualisées également. Une équipe de choc.

Avertissement

Cette campagne s'adresse à un meneur de jeu vétéran, à l'esprit souple et n'ayant pas peur d'improviser. Il faut un peu de bouteille pour mener ce navire, car l'enquête est ouverte et le background et les PNJ nombreux. À ce titre, l'édition de la campagne ne respecte pas les principes classiques de présentation des scénarios à *Chroniques Oubliées*, avec les sections « *à lire aux joueurs* ». Ici, tout dépend de la façon dont les PJ fonctionnent, et le MJ devra maîtriser les informations pour pouvoir rebondir sur ce que vont faire les investigateurs.

De leur côté, les joueurs doivent avoir envie de s'investir dans une enquête

longue et aux ramifications nombreuses. Ils peuvent être débutants, peut-être pas tous, mais être capables de se concentrer, d'assurer la prise de notes, de réfléchir, de prendre des initiatives. Cette campagne n'est pas indiquée pour un groupe passif qui attend du MJ qu'il fasse tout. De plus, les personnages doivent être créés pour l'occasion.

Enfin, un dernier mot sur la toile de fond critique et politique de cette campagne : *L'Héritage Greenberg* met en lumière un projet de corruption et de déchéance de l'Humanité, mené par des entités hors du temps et de l'espace qui trouvent dans le libéralisme sauvage tel qu'il existe réellement de nos jours le meilleur vecteur possible pour mener ses projets à bien. On se demande au final, après la lecture de ce livre, ce qui est le plus effrayant. Que le monde soit mené à sa perte par des esprits corrupteurs fantastiques ou le fait que les humains n'aient besoin de personne pour y foncer tout droit ?

Thomas Berjoan et toute l'équipe Casus/BBE

PRÉAMBULE

Introduction

Contemporain...

L'action de *L'Héritage Greenberg* se situe dans un contexte politique et social contemporain. Initialement, la première version de cette campagne, publiée dans *Casus Belli* première version Hors-Série numéro 20 de 1998, se déroulait pendant l'hiver 1998. La mise à jour du contexte la place désormais en hiver 2017 et l'essentiel a été réécrit pendant le printemps 2017. D'ici que vous lisiez et animiez le scénario à vos joueurs, encore plus de temps se sera écoulé. N'hésitez pas alors à vous servir des événements de l'actualité qui auront pu se produire entre temps pour enrichir la campagne. Moyennant un minimum d'efforts, rien ne vous empêche de déplacer le démarrage de l'histoire à un autre moment. Après tout, le scandale Greenberg pourrait bien éclater après l'élection présidentielle américaine de 2016.

L'héritage Greenberg

Pour L'appel de Cthulhu et le Monde des Ténèbres

Ce scénario s'adresse à un meneur de jeu vétéran, à l'esprit souple et n'ayant pas peur d'improviser. Les personnages peuvent être créés pour l'occasion, mais les joueurs devraient être relativement expérimentés et capables d'initiative.

Préambule

L'histoire en deux mots

L'ambiance

Le décor et les visions

La création des PJ

L'historique des PJ

Horreur...

Cette campagne est aussi une histoire d'horreur qui aborde de façon crue de nombreux thèmes sensibles tels que le cannibalisme, la pédophilie, le racisme et la torture, pour ne citer que ceux-là. Quand bien même l'ambiance de cette campagne est particulièrement pesante, le but reste de passer de bons moments ensemble. Assurez-vous auprès de vos joueurs que ces sujets ne leur posent aucun problème avant de vous lancer dans cette campagne.

Thématiques

Une histoire est principalement faite d'un enchaînement logique d'événements et de rencontres avec divers personnages. Toutefois, elle doit sa force et son fil conducteur au thème, si possible universel, dont elle traite. Les thèmes de cette campagne sont l'héritage, la corruption et la perception. Le récit prend la forme d'un parcours initiatique pendant lequel le passé, les convictions et les sens des protagonistes sont mis à l'épreuve. Ce n'est pas un hasard si l'essentiel des événements de cette campagne se déroulent en Louisiane et en Haïti, deux terres marquées par l'histoire de l'esclavage, les ravages de la corruption et le mysticisme.

L'Homme et son héritage

Quelle influence le passé dont il hérite peut-il avoir sur la vie d'un homme ? Est-ce pour lui une bénédiction qu'il peut embrasser pleinement ou, au contraire, une charge écrasante ? Dans ce dernier cas, peut-il s'en affranchir ? À quel prix ? Ces questions sont largement abordées à travers l'histoire de la famille Greenberg, mais vous pouvez

aussi les exploiter pendant la phase de création des personnages joueurs (PJ) afin de renforcer la cohérence d'ensemble de la campagne.

L'Homme et la corruption

Celui-ci choisira-t-il de se voiler la face ou d'embrasser la déchéance morale qui l'attend ? Ou bien aura-t-il le courage de regarder la réalité en face, quitte à remettre en question tout ce en quoi il croit ? *L'Héritage Greenberg* confronte en effet les PJ à une corruption naturelle ou surnaturelle omniprésente. Cette dernière menace les rues de leurs villes, la nature, le monde politique et des affaires, les médias, le système de justice auquel ils appartiennent et même leurs âmes. Comment cette prise de conscience progressive affectera-t-elle les PJ ?

L'Homme et ses sens

Celui-ci préférera-t-il le confort d'un monde borné par ses cinq sens ? Ou osera-t-il s'affranchir de ses illusions pour affronter une vérité susceptible d'emporter sa raison ? Les événements surnaturels et les visions qui rythment la campagne seront autant d'occasions de soulever ces questions et de redéfinir la raison d'être des PJ.

La structure de la campagne et synopsis

Dans sa version initiale, *L'Héritage Greenberg* comportait une introduction ainsi que deux enquêtes que les PJ se devaient de mener à bien simultanément. Deux idées de scénarios supplémentaires avaient été suggérées dans l'éventualité où les PJ souhaitaient approfondir leurs recherches au-delà des deux principales enquêtes. Vous en trouverez ici des versions complètes, appelées « *Extensions* ». Ces ajouts ne changent pas la nature profonde de la campagne. Les enquêtes et les ramifications sont menées en même temps, et le timing des événements dépend simplement des décisions prises à la table de jeu. Dans l'ensemble, la narration est particulièrement riche mais également exigeante pour les joueurs et le MJ, qui doivent tenir plusieurs fils en même temps, pour une expérience de jeu d'une profondeur et d'une richesse peu communes qui trouve sa conclusion à l'occasion d'un assaut final. Voici le résumé de la campagne avec, pour chaque moment, l'intrigue en quelques mots.

Introduction : « *L'Éveil* »

Dans cette première partie, les PJ, qui se connaissent à peine, vont être jetés dans le grand bain de l'action. Un début de campagne en forme de trompe-l'œil qui marque la fin de leur formation d'agents du FBI. Ensuite, avant même leur première affectation, on les envoie filer un sénateur républicain, Adam Greenberg. Ce dernier se suicide 48 heures plus tard, laissant les agents totalement dans l'expectative. Fin de l'introduction.

Enquête 1 : Family Business

Cette première enquête, sur l'explosion d'un immeuble pris dans une

guerre des gangs, va permettre aux PJ de se frotter au bas de la pyramide de l'empire maléfique des Greenberg, de ceux qui le convoitent et de ceux qui le protègent. Une enquête minutieuse va mener les investigateurs jusqu'au repère des Kronsky, une famille tarée jusqu'à la mœlle par les esprits corrupteurs hantant leur domaine, et particulièrement dangereuse. L'enquête lèvera également le voile sur la traîtrise de Denis Clarks, leur superviseur. Au final, un faisceau d'indices donne le vertige sur le nombre et l'importance des personnages puissants liés à ce qui ressemble à une bien sale affaire.

Enquête 2 : *« Breaking Bad »*

Le scénario débute par une enquête sur l'attaque étrange d'un convoi de plasma sanguin. L'investigation montre que rien ne colle. Ni la destination, ni la violence de l'attaque, ni l'objectif des assaillants. Pire, en retrouvant les véhicules dissimulés dans un marais près du mystérieux Cajun Club, un véritable charnier est découvert. Les pistes sont nombreuses et tournent autour d'une orpheline, Belinda, et d'un gang de bikers. Mais si ces nouveaux protagonistes sont coupables d'avoir volé du sang du géant dont l'ingestion les a menés à un massacre terrible, ils sont surtout les victimes des puissants membres du Cajun Club. Un constat que les PJ peuvent commencer à saisir.

Extension 1 : De la pourriture à la pourriture

Les éléments présentés dans cette extension permettent aux joueurs et au MJ de pousser à fond l'enquête et d'obtenir des résultats probants sur deux fronts liés entre eux : porter un coup déterminant aux opérations du gang des Zombies et faire le ménage parmi les forces de polices locales qui comptent plusieurs éléments particulièrement corrompus. Ces deux enquêtes annexes ne sont pas indispensables par rapport à l'intrigue principale de la campagne, mais elles apportent profondeur et réalisme à l'univers. Et de potentielles belles victoires pour les PJ suite à la perte terrible d'Anaïs Gehbauer, PNJ central du scénario.

Extension 2 : Alt Nation

Si les PJ décident de remonter la piste de la Crystal Meth si spéciale que dealent les Zombies, ils vont devoir s'exiler au Texas pour découvrir un nouvel univers d'allumés. Celui des groupes suprémacistes blancs qui gravitent autour des Suivants de Fenris, fournisseur de la poudre *via* les Youngbloods. Chasse de migrants à la frontière, trafics en tous

genres, cannibalisme, les « *champions de la race supérieure* » ne s'épargnent aucune bassesse dans leur exploration des tréfonds de l'âme humaine. Les PJ seront cette fois hors de leur juridiction et vont devoir opérer aux marges de la loi. Au final, ils auront encore un tableau un peu plus précis de l'horreur qui gravite autour de l'empire Greenberg.

Dénouement : Révélations

Les PJ profitent enfin d'un peu de calme à la fin des enquêtes. Puis tout s'emballe. La visite de services secrets déclenche une avalanche d'entretiens et de révélations avec les acteurs les plus importants de cette incroyable affaire. Finalement, l'évidence s'impose : il faut dérober le sarcophage retenant prisonnier l'esprit du géant du givre pour arrêter le rituel maléfique de Gauntley, ou plutôt de ce qui a pris le contrôle du milliardaire. L'assaut qui se prépare sur la propriété accouchera d'un final apocalyptique et changera la perception du monde des PJ à jamais.

L'ambiance

Conseils généraux

La qualité de vos parties dépendra grandement de l'ambiance que vous parviendrez à mettre en place. Discutez-en avec vos joueurs afin d'éviter tout malentendu à ce sujet. Plus concrètement, les idées suivantes devraient vous permettre de renforcer l'ambiance autour de la table de jeu :

- Les PJ sont submergés par les événements. Normalement, dès qu'ils poseront le pied à la Nouvelle-Orléans, ils ne devront plus trouver le temps ni de dormir, ni de manger. Appliquez impitoyablement le calendrier des événements. Durcissez le rythme si besoin est. Ne relâchez le rythme qu'à la fin, pour permettre à vos joueurs d'explorer à fond toutes les pistes s'ils le souhaitent et pour profiter de toutes les potentialités de la campagne. Il leur faudra également préparer convenablement le grand final.
- Les PJ voient les certitudes qui constituaient la base de leur éducation – en particulier leur rationalisme d'agents fédéraux – remises en question.
- Ils lèvent peu à peu le voile sur une horreur sans nom.
- Ils sont frustrés. Ils accumulent les expériences troublantes, mais n'ont jamais la satisfaction de détenir des preuves formelles de l'existence du surnaturel (du moins pas avant la fin du scénario).
- Ils sont bridés par leur statut. Enquêter est certes plus facile lorsqu'on appartient au FBI mais, à l'inverse de l'Investigateur de base, les agents fédéraux n'ont pas le droit d'abattre les sorciers et de dynamiter leurs repaires.
- Ils sont pris en étau entre les principaux protagonistes de l'histoire.
- Ils sont trahis par ceux qu'ils croyaient être leurs alliés.
- Enfin, ils se sentent impuissants face à l'ampleur de la corruption rongeant le monde qu'ils ont fait le serment de protéger.

Le décor

Pour renforcer le réalisme de l'histoire, vous devrez rendre aussi crédibles que possible les différents éléments qui constituent son arrière-plan. En cela, les diverses aides de jeu (voir p. 151) vous

seront d'une aide précieuse. Toutefois, si vous sentez que vous souhaitez mener le jeu dans cette direction, n'hésitez pas à vous documenter de façon plus complète sur les différents sujets abordés au cours du scénario. Par exemple, la lecture d'un guide sur la Louisiane, ses bayous, la Nouvelle Orléans et son carnaval vous permettront de mieux communiquer aux PJ le rythme et l'ambiance unique de la région.

Les aides de jeu contextuelles

Les aides de jeu contextuelles écrites par Philippe Rat vous fournissent les outils nécessaires pour animer cette campagne dans les meilleures conditions. Entre autres, celles-ci décrivent les agences fédérales et le système politique américain, Washington DC, le Texas, la Louisiane et la Nouvelle-Orléans, ainsi que diverses organisations criminelles. Les PJ auront besoin d'avoir lu certaines informations avant le début de la campagne. Celles-ci leur permettront de mieux cerner leur environnement et de savoir quel comportement est attendu de la part d'un agent du FBI dans certaines circonstances. D'autres contenus, plus spécifiques, devraient être diffusés aux moments les plus opportuns, par exemple lorsqu'un PJ effectue des recherches sur un sujet précis ou en tant qu'annexe à un rapport. Enfin, il se peut que vous préfériez garder pour vous certains éléments afin de les exploiter à votre discrétion. À vous de choisir selon ce qu'aime votre table de jeu.

Conseils de maîtrise spécifiques

Cette campagne est une grande enquête à rebondissements. Les PJ devraient tirer un grand plaisir à progresser dans la nébuleuse Greenberg, découvrir les liens, remonter les pistes. Maintenant, pour qu'elle soit inoubliable, deux types de scènes sont particulièrement importantes. Les visions et les scènes d'actions. Des encadrés avec des conseils sur la façon de les jouer apparaîtront au fil de la lecture.

Les visions

Au cours de l'aventure, un des PJ, en fonction de son profil, sera victime de « *visions* » déroutantes. Si cela vous paraît plus pertinent, vous pouvez également décider de répartir les visions entre plusieurs PJ, notamment parce que les conséquences de ces visions pourraient bien amener irrémédiablement vers la folie un PJ qui en serait l'unique récipiendaire. Peut-être les visions du ou des PJ sont-elles des manifestations précoces et incontrôlées de pouvoirs psychiques latents qui restent à apprivoiser et développer ? Dans tous les cas, il doit impérativement y avoir une raison pour laquelle un PJ est la cible des visions du scénario.

Du point de vue de la mécanique de jeu, il vous reviendra d'effectuer un jet de dés caché lors de chaque vision afin de déterminer dans quelles conditions le PJ s'en sort. En cas de succès, l'expérience de la vision est sans conséquence, comme si l'esprit du PJ parvenait instinctivement à trouver l'issue de ce cauchemar éveillé. En revanche, en cas d'échec, un « *contrecoup* » se produit et est décrit au fil de la campagne. La vision prend alors une tournure traumatisante ou étrange dont le PJ s'extirpe avec difficulté. Les contrecoups, précisés pour chaque vision, peuvent entraîner des conséquences plus ou moins durables, mais ils ne menacent jamais réellement de mort un PJ. Toutefois, n'hésitez pas à faire croire le contraire au joueur concerné pendant la scène afin d'augmenter son intensité dramatique. De même, sentez-vous libre de tricher sur le résultat du jet de dés si vous pensez que cela est de nature à servir l'ambiance du jeu. À force de contrecoups, le PJ concerné pourrait

bien vite comprendre comment l'agent Milberger a pu finir en aussi piteux état.

Varier les assauts

Au cours de cette campagne principalement orientée « *enquête* », les scènes d'action peuvent majoritairement se décrire comme des assauts des PJ sur un repaire d'adversaires. Pour éviter que les différentes scènes ne se succèdent en se ressemblant, voici quelques conseils qui sembleront évident à des meneurs de jeu expérimentés mais qui pourront être utiles à des meneurs moins chevronnés.

La section « *assaut avec soutien* » propose toutefois une règle qui devrait intéresser tous les MJ.

Le type de scène

La première chose à faire est de bien identifier le type de scène et son enjeu. S'agit-il d'un assaut préparé, d'une embuscade, d'une exploration, d'une exfiltration, d'une poursuite ? Dans tous les cas, il y aura des coups de feu contre des adversaires, peut-être du corps à corps, mais le MJ devrait toujours garder en tête la nature de la scène d'action pour orienter sa mise en scène et la typer. Avant chaque scène d'action, une petite cartouche viendra rappeler la nature et l'objectif de la scène.

Le type d'adversaire

Dans *CO Contemporain*, notamment pour une enquête réaliste, il n'y a pas une variété d'adversaires et de techniques de combat comparables à ce qu'on retrouve en *CO Fantasy* par exemple. Donc, quand un PNJ que les PJ affrontent dispose d'une capacité spéciale (voir l'aide de jeu sur la galerie de PNJ, p. 157), ne passez pas à côté. Mettez-la en avant.

Par exemple, en affrontant Abe Kronsky et son pouvoir de pyrokinésie, allez-y à grand renforts de gerbes de flammes sur plusieurs mètres ! Les dommages ne sont pas mortels, mais cela doit marquer l'esprit des joueurs. Même chose pour les costauds boostés au sang du géant, dont le seuil de blessure grave est plus élevé. Chaque élément remarquable doit être mis en valeur dans vos descriptions.

Assaut avec soutien

À divers moments durant cette campagne, les PJ auront la possibilité de mener des opérations armées conjointement avec des forces de soutien plus ou moins importantes, que ce soient des policiers, des forces fédérales ou, qui sait, des personnages moins recommandables comme les membres d'un gang. En tant que MJ, plusieurs solutions s'offrent à vous.

Vous pourriez consigner précisément les profils techniques des forces en présence, alliés et opposants, et jouer les interactions de tous les PNJ en suivant les règles habituelles. Ou non. Croyez-nous, personne ne fait ça. Trop long, trop complexe.

Certains MJ deviennent très narratifs lorsqu'ils gèrent des rencontres qui opposent de grands groupes. Ils ne demandent que quelques jets de dés aux joueurs et ne jouent selon les règles que le combat final, l'apothéose.

Nous vous proposons ici une solution intermédiaire. Les combats qui se déroulent en dehors de la présence des PJ ne sont dépeints qu'en toile de fond et résumés en quelques mots (claquement des fusillades, explosions, hurlements, ordres aboyés, bruit de course ou de véhicules, etc). En revanche, afin de maintenir la pression sur les PJ et de refléter le danger auquel ils font face lorsqu'ils participent à un assaut, vous leur ferez jouer tous les combats contre les adversaires qu'ils trouvent logiquement sur le cheminement qu'ils ont choisi. Toutefois, pour simuler le soutien dont ils bénéficient, vous assignerez à l'opération un rang de soutien (voir ci-après), selon le degré de préparation, d'efficacité et de loyauté qui caractérisent les forces aux côtés des PJ. Ce rang accordera aux PJ des bonus à leurs actions qui remplacent la nécessité de jeter les dés pour les PNJ qui les accompagnent.

Ce mode semi-narratif met l'accent sur le rôle des PJ : l'opération est considérée un succès seulement si au moins un PJ termine la scène finale sur ses deux pieds ! Un échec ne signifie pas pour autant la mort des PJ, simplement que la cible des PJ a pu réussir à s'enfuir.

Rang de soutien

- **Rang 1 :** Soutien policier faible, quelques agents de police ou membres de gang en renfort.
- **Rang 2 :** Soutien policier ou armé conséquent, plusieurs voitures de police du quartier, un gang de motards ou quelques agents fédéraux.
- **Rang 3 :** Soutien policier majeur, toutes les forces du quartier, équipées pour l'occasion ou l'aide d'un cartel de la drogue.
- **Rang 4 :** Dispositif coordonné de forces locales et fédérales ou une équipe de SWAT.
- **Rang 5 :** Forces fédérales en nombre conséquent, équipées pour un assaut ou plusieurs équipes de SWAT.

Avantages du soutien

Les personnages obtiennent un bonus en DEF, en attaque et aux DM égal au rang du soutien. Ces bonus ne représentent pas une amélioration des capacités de combat des PJ, mais sont le reflet de l'aide apportée par les compagnons d'armes. Ainsi, lorsqu'un adversaire rate un PJ grâce au bonus de DEF obtenu, interprétez cela comme le fait qu'il a tiré sur quelqu'un d'autre. De même, si le PJ réussit son attaque grâce au bonus, c'est un PNJ qui a en réalité touché la cible.

Points de soutien

En plus de ces bonus, le groupe des PJ obtient 1 point de soutien par rang de soutien pour l'ensemble de l'opération. À chaque fois qu'un PJ devrait être amené à 0 PV ou subir une blessure grave, il peut choisir de dépenser 1 point de soutien pour faire un test de PER ou de CHA (au choix) difficulté 10. En cas de succès, la blessure est ignorée (mais un PNJ allié est tué à sa place). Le point est dépensé que le test soit un échec ou un succès.

Éventuellement, vous pourrez accorder aux PJ d'autres options en dépensant des points de soutien, en particulier si les PNJ qui les accompagnent disposent de capacités qui sortent de l'ordinaire (par exemple, un PNJ sorcier pourrait faire bénéficier un PJ d'une transe guerrière ou d'une guérison miraculeuse au prix de 1 point de soutien).

La création des PJ

Les compétences des PJ

Discutez avec vos joueurs pour constituer une équipe d'agents spécialisés dont les compétences seront les plus larges possibles. L'équipe idéale pourrait avoir un commando (Voie du corps à corps, Voie de la furtivité), un médecin (Voie de la médecine, voie de la psychologie), un spécialiste du renseignement (Voie de l'investigation [expertise en finance et sociétés], Voie des sciences [informatique]), un spécialiste de la filature (Voie du discours, Voie du pilotage). Si vous avez un cinquième joueur, la Voie des langues (français, espagnol) et la Voie des corporations (forces de l'ordre), s'avéreront utiles. De plus tout agent du FBI qui se respecte à accès à la Voie des armes à feu.

Enfin, vous utiliserez la règle des points de Choc (*COC Livre de règles*, chapitre 3, épouvante, p. 74) au lieu de la règle habituelle des points de chance.

Si vous choisissez de jouer avec un autre système de jeu, il faudra alors que les PJ investissent l'essentiel de leurs points dans les compétences suivantes : Armes à feu, Athlétisme, Bagarre, Bureaucratie, Conduite, Culture (services de renseignement), Droit, Esquive, Discrétion, Informatique, Intimidation, Investigation, Mêlée, Psychologie, Vigilance.

Pour être aussi efficaces et autonomes que possible, certains PJ devraient se spécialiser en investissant des points dans certaines des compétences suivantes : Autopsie, Balistique, Comptabilité, Finance, Médecine, Sciences (analyses biologiques et chimiques).

De plus, les PJ ont bénéficié dans le cadre de leur formation d'un enseignement correspondant à un programme de lutte contre le crime organisé. Cette spécialisation est à l'origine de leur affectation à la Nouvelle-Orléans.

Par ailleurs, les PJ ont peut-être eu une vie professionnelle avant de rentrer au FBI. S'agissait-il d'un diplôme dans un domaine particulier, d'un métier appris sur le tard ou d'une carrière sportive avortée par une blessure ou une erreur de jeunesse ? Qu'ont-ils appris de ces expériences passées ?

L'historique des PJ

La principale qualité d'un historique développé est qu'il permet de rendre le personnage crédible, attachant et aisé à interpréter. Mais c'est également un outil dramatique, d'autant plus exploitable par les PJ et le meneur de jeu qu'il est riche et original. Discutez longuement des points suivants avec les joueurs. Essayez de prendre tous ces éléments en compte et d'obtenir une équipe variée.

Quelles caractéristiques singularisent les PJ ?

Lors de la création d'un personnage, on se contente souvent de réflexes

archétypaux. C'est bien souvent une erreur qui appauvrit les personnages interprétés. Il est exact que les agents du FBI sont en majorité des hommes hétérosexuels blancs et protestants. Mais cela signifie *a contrario* qu'une minorité d'entre eux ne l'est pas. Les PJ pourraient donc compter au moins une femme parmi eux. Un ou deux d'entre eux pourraient avoir des origines afro- ou native-américaine, hispanique, orientale, créole ou cajun. Quant à leurs convictions religieuses, un des PJ peut être de confession catholique, juive, musulmane ou, même, animiste… Enfin, l'un ou l'une d'entre eux pourrait être homosexuel. Ces choix enrichiront les interactions avec certains PNJ ou groupes de la campagne. Les échanges avec les Zombies ou avec les milices suprématistes ne sont pas les mêmes selon que l'on est de type créole ou caucasien. La question du rapport à ses origines, ses convictions ou son orientation sexuelle est un outil d'interprétation intéressant à condition, bien entendu, d'éviter les clichés et d'y recourir avec modération.

Quelle est l'origine sociale des PJ ?

Ont-ils grandi dans un milieu défavorisé ou descendent-ils d'une famille qui a fait fortune dans les affaires ? L'un d'eux pourrait avoir passé son enfance dans un orphelinat de la Nouvelle-Orléans. Dans ce cas, qu'y a-t-il vu ? Sa psyché refoulerait-elle de noirs souvenirs que les événements à venir raviveront dans la douleur ? Ces traumatismes expliqueraient-ils les visions dont le PJ sera la victime privilégiée au cours de l'enquête ? D'autres formes de traumatisme sont possibles, et pas nécessairement liées à l'affaire Greenberg. Sur ce plan, tout dépend de votre désir d'improviser et, éventuellement, de placer le PJ face à un inattendu conflit d'intérêt. Si vous optez pour ce ressort dramatique, faites tout de même attention à ne pas être pris de court par ses conséquences logiques.

Quelle est la vision du monde des PJ ?

Le groupe ne compte-t-il que des rationalistes bornés ? Certains sont-ils croyants ? À quel point ? Peut-être la ferveur religieuse ou les curieuses expériences passées d'un PJ l'ont-elles préparé à accepter l'existence de phénomènes paranormaux, même s'il n'est pas encore certain d'y croire. Là encore, une ouverture d'esprit plus ou moins grande d'un PJ peut expliquer les visions dont il serait la cible privilégiée. Par ailleurs, les PJ seront placés face à des choix moraux difficiles. La tentation de s'écarter du cadre légal qui les contraint sera de plus en plus pressante à mesure qu'ils progresseront dans leurs enquêtes.

Les PJ ont-ils des relations ?

Si oui, lesquelles ? Celles-ci peuvent leur être utiles (voire vous servir) dans leurs investigations, mais veillez à ce qu'elles ne le soient pas trop afin d'en garder le contrôle. Par exemple, les PJ peuvent avoir des amis ou de la famille qui sont employés dans une agence gouvernementale (CIA, CDC, ATF voire USSS) ou qui évoluent dans le milieu des affaires ou de la politique…

Autre chose ?

Naturellement, il vous reste à développer avec chacun de vos joueurs les autres aspects susceptibles de donner de l'épaisseur à leur personnage. Ont-ils des hobbies ? Un talent en particulier ? Des vices ? Des manies ? Qu'est ce qui les motive à se lever du lit chaque matin ?

Dernières recommandations

Prenez le temps de la préparation

L'Héritage Greenberg contient une grande quantité d'informations. Il est

donc impératif que vous preniez le temps de lire et de relire le scénario et ses aides de jeu (plus tout ce qui vous semblera utile) jusqu'à vous sentir capable d'improviser à partir des idées totalement imprévues que les joueurs ne manqueront pas d'avoir et d'explorer à leur demande des pistes qui ne sont pas développées dans le scénario à partir du background disponible.

Il en va de même pour vos joueurs. Incitez-les à prendre un maximum de notes et à constituer un dossier par affaire. Avertissez-les de l'importance que le moindre détail peut revêtir et encouragez-les à faire de fréquents récapitulatifs. Par exemple, invitez-les à développer des *modus operandi* (relevés d'empreintes et/ou d'ADN, recherches administratives, interrogatoires, perquisitions et fouilles minutieuses…).

Suggérez également à vos joueurs de recourir aux cartes mentales (ou *Mind Map*) pour mieux se situer et s'orienter dans leurs enquêtes (voire à recourir à un logiciel du commerce). En plus d'être efficace, cette méthode particulièrement visuelle et concrète présente l'avantage d'être immersive à la table de jeu.

Enfin, incitez-les à exploiter les sources d'information disponibles en plus des aides de jeu. Les PJ sont aussi connectés à Internet que tout un chacun. Eux aussi ont accès à Google Maps, Wikipedia, Facebook, WhatsApp… Pour une fois que vos joueurs peuvent utiliser leur smartphone dans le contexte d'un scénario, profitez-en !

Par ailleurs, vous constaterez en lisant le scénario que les PJ sont souvent confrontés à des rapports et à des documents d'origines diverses. Aussi, n'hésitez pas, si vous vous en sentez le courage, à en rédiger à partir des éléments qui vous sont communiqués dans le texte. Remettre des documents aux joueurs plutôt que leur exposer oralement les faits contenus dans les rapports renforcera considérablement l'ambiance de vos parties.

Idéalement, cette campagne est prévue pour un groupe de 3 à 5 joueurs. Si ceux-ci sont plus nombreux, vous pouvez en profiter pour les séparer en deux équipes dès leur arrivée à la Nouvelle-Orléans pour corser le tout. Les uns rejoindront comme prévu l'équipe de Questor (cellule crime organisé) tandis que les autres seront subordonnés à l'agent spécial en charge Damon Cross (cellule disparitions). Le premier groupe commencera par enquêter sur l'immeuble incendié tandis que l'autre enquêtera sur la disparition du convoi d'Hemobank. Compte tenu de la nature des enquêtes, les deux équipes seront très vite amenées à coopérer sur les mêmes enquêtes. Ceci dit, bonne chance à ceux qui se retrouveront directement placés sous l'autorité de Cross !

Un dernier détail : l'essentiel de la campagne se déroule dans les environs de la Nouvelle-Orléans. Carré français, jazz, musique, cuisine et culture créole et cajun, architecture coloniale, bayous… Vos joueurs vont évoluer dans un univers haut en couleurs alors, sans tomber dans la caricature, allez-y franchement !

Son et lumière

Il y a vingt ans, *L'Héritage Greenberg* lorgnait du côté de la série TV *X-Files* et le *Silence des Agneaux*. Si ces références demeurent valides, ce sont désormais les séries *Breaking Bad*, *Preacher*, *Sons of Anarchy*, *Treme* et *True Détective* auxquelles vous êtes invité à vous intéresser de près. Vous pouvez également regarder l'excellente série de documentaire sur Katrina, réalisée par Spike Lee pour *HBO*. Et si vous animez vos parties en musique, vous gagnerez à inclure la bande originale de *Treme* et les albums du New Orleans Preservation Hall Jazz Band dans votre playlist.

HISTOIRE DE LA FAMILLE GREENBERG

« L'argent (le pouvoir) ne change pas les hommes. Il amplifie ce qu'ils sont déjà… »

– Warren Buffett

Cette aide de jeu détaille l'histoire de la dynastie Greenberg, la sombre influence que ses membres exercent sur un monde insouciant, et l'identité de leurs commanditaires et de leurs complices. Attention, ce qui suit est réservé aux MJ désireux de faire jouer *L'Héritage Greenberg*. Le MJ doit se sentir libre de détailler le passé des Greenberg et leur arbre généalogique si ce sujet l'inspire. Qui sait quelles découvertes supplémentaires les PJ pourraient faire en explorant l'histoire du clan des Grind ?

Historique : des Grind aux Greenberg

« Les origines de notre famille remontent au clan viking des Grind, au VIIIème siècle de notre ère. Nos nobles ancêtres se réclamaient eux-mêmes de la descendance du géant du même nom. Celui-ci vivait en des temps immémoriaux, lorsque les mondes de l'esprit et de la matière ne faisaient qu'un, et que des forces primordiales foulaient le sol de la Scandinavie.

La progéniture de ce clan de solides guerriers était crainte au sein de la société viking et, même à l'étranger, on entendit parler de ses hauts faits. On raconte que les aïeux des Grind étaient si vaillants qu'ils défièrent et firent prisonnier leur père originel, le géant du givre Grind, lors d'une partie de chasse mystique.

Lorsque vint le temps des conquêtes, c'est tout naturellement que les Grind répondirent présent à l'appel. Ils se joignirent à leurs frères Danois lorsque ceux-ci décidèrent d'envahir la Grande-Bretagne au IXème siècle. Ils ignoraient alors qu'ils y perdraient leur âme et que, de ce tumulte de douleur et d'horreur, nous verrions le jour. Dans les landes sauvages d'Écosse, leur rencontre avec un nouvel allié valut à cette longue lignée de vaillants guerriers de perdre sa plus grande bataille : celle qu'elle livrait depuis toujours contre le mal qui la rongeait de l'intérieur. La nature maléfique qu'elle avait héritée du géant dont elle descendait prit le dessus lorsque les Dunsirn initièrent leurs frères d'armes venus du nord à leur plus noir secret : un labyrinthe de corruption enfoui dans les entrailles des landes dont le clan écossais était le gardien.

D'aucuns parleraient de damnation. Rien ne serait plus faux. Le mot exact est libération. Tous les instincts que les Grind s'étaient efforcés de refouler jusque dans les tréfonds de leur conscience éclatèrent soudain au grand jour pour révéler l'âme noire des enfants du géant.

Alors, les Grind corrompus entreprirent de jeter leurs frères au cœur pur dans les profondeurs obscènes de ce labyrinthe qui n'avait pas été édifié de main d'homme. Confrontés à l'horreur tapie en son cœur, les victimes n'avaient d'autres refuges que la folie, la soumission à la bête ou la mort des mains de ceux qui avaient été leurs frères.

Ainsi naquit notre héritage…

La conversion de nos ancêtres à un culte venu au monde avec le premier homme marqua un tournant. Lorsque la corruption du clan tout entier fut achevée, les Grind entreprirent de causer la perte de l'humanité.

La découverte du géant du givre...

On retrouve trace de nos ancêtres au crépuscule du XIIème siècle. Ils possédaient alors des domaines dispersés entre les Îles Britanniques, la Suède, la Norvège, le nord du Danemark et les côtes de Normandie et de Bretagne. Hélas, ils avaient peu de relations entre eux, et leur arrogance les rendait imprudents. Ces faiblesses retardèrent la mise en œuvre de leurs desseins sombres et leur valurent de subir de graves revers, à l'occasion desquels ils se découvrirent de farouches ennemis.

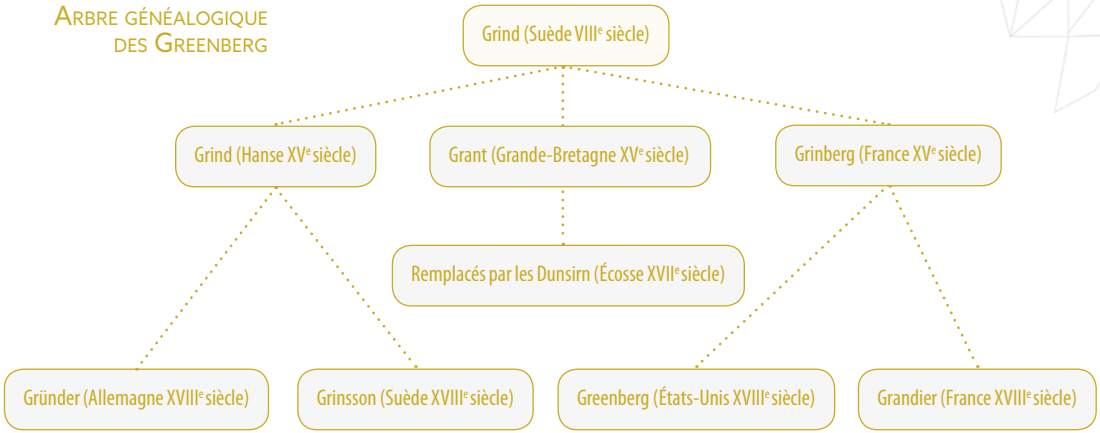
C'est alors seulement que les chefs de la famille décidèrent de s'unir et de cultiver le secret autour de leur nature. Pour y parvenir, il fut décidé d'organiser une correspondance régulière entre les principales branches de la famille et de se retirer provisoirement des affaires du monde afin de se faire oublier. Par conséquent, ce n'est pas avant le XVIème siècle que les descendants des Grind refirent surface. Cette grande famille était alors divisée en deux branches fortunées.

Les Grind

La principale, les Grind, basée à Stockholm, appartenait à la noblesse suédoise et accordait le plus grand intérêt aux affaires du pays. Par ailleurs, elle avait hérité des marchands de la Hanse de nombreux intérêts en Allemagne et en Grande-Bretagne. De nombreux membres de la famille Grind n'hésitèrent pas à se convertir au protestantisme, lorsque leur très avisé patriarche perçut qu'il y avait là une chance de pervertir une branche entière de la chrétienté.

Au XVIIème siècle, les Grind remportèrent leur succès le plus éclatant à l'occasion de la guerre de Trente Ans. En 1618, ils poussèrent par d'intenses intrigues les souverains protestants et catholiques à

Arbre généalogique des Greenberg



se sauter à la gorge. Ils encouragèrent notamment le prince Ferdinand de Styrie à se montrer intransigeant vis-à-vis des protestants de Bohème. Plus tard, l'intervention de Svern Grind, alors conseiller du roi de Suède, fut déterminante dans la décision de Gustave Adolphe d'entrer en guerre au côté des protestants. Il est également dit que la mort tragique du roi de Suède lors de la bataille de Lutzen fut arrangée par les Grind, car le roi était sur le point de découvrir leur secret maléfique. Les Grind accumulèrent une immense fortune en vendant des armes aux belligérants. Mais surtout, leurs ambitions s'étaient réalisées à une échelle jusqu'alors inespérée : la guerre de Trente Ans fit de l'Europe le théâtre de l'horreur pendant de longues décennies.

L'autre grande branche était la famille bourgeoise des Grinberg de Normandie. Gardienne du fragment de tronc d'arbre mythique qui retenait l'esprit du géant prisonnier, cette dernière perdit de son influence lorsque ses enfants les plus prometteurs s'expatrièrent de l'autre côté de l'Atlantique en emportant avec eux la relique familiale, le précieux sarcophage. L'Acadie accueillit alors une branche importante des Grinberg, permettant à ces derniers de nourrir de nouvelles ambitions… à l'échelle d'un continent !

Répandre la corruption

Mais les plans des Grinberg furent à nouveau bouleversés en 1755, lorsque l'Angleterre s'empara de l'Acadie. Six mille habitants de la région, qui refusèrent de prêter serment d'allégeance à la couronne britannique, s'exilèrent et s'installèrent à la Nouvelle-Orléans et dans ses environs. Les Cajuns étaient nés. Mais ils n'étaient pas partis seuls. Les Grinberg les accompagnaient et avaient emmené avec eux leurs noirs secrets, leurs pratiques impies et leurs plans de corruption de l'humanité. Ceux qui étaient nos ancêtres directs usèrent bientôt de leur richesse acquise en exploitant le coton pour répandre la corruption au sein des institutions politiques, dans le milieu des affaires et au sein de la classe blanche défavorisée de la population locale. Dès lors, notre sphère d'influence s'étendit progressivement jusqu'à prendre une dimension nationale.

Durant la guerre de Sécession, nous révisâmes au bon moment nos sympathies pour les Confédérés au profit des Yankees. Cela nous permit de préserver puis, ultérieurement, d'accroître nos intérêts commerciaux et politiques au nord. Le XIXème siècle finissant permit à la famille Grinberg, devenue « Greenberg »,

de développer ses activités dans le pétrole. La Grind Oil était née. La fortune et le nom des Greenberg étaient faits. La Grind Oil s'associerait plus tard à la riche compagnie pétrolière Premium Oil, fleuron de la multinationale Pentacle dirigé par ce diable de Donald Gauntley. De génération en génération, nos activités ne cessèrent de se diversifier et notre influence de grandir, jusqu'à faire de notre famille, toute entière consacrée à la perte de l'humanité, la plus puissante de Louisiane.

La première Guerre Mondiale fit de notre branche la plus fortunée des descendantes du clan Grind. Hélas, comme par le passé, une vie de luxe émoussa notre prudence et notre discrétion. Des ennemis séculaires qui nous croyaient disparus à jamais refirent surface et mirent à mal quelques-unes de nos entreprises. Mais le coup le plus cruel devait être porté par un événement que nous n'avions pas pressenti : la crise boursière de 1929. Des décennies d'efforts auraient été nécessaires pour se remettre du choc si la seconde Guerre Mondiale n'avait pas éclaté.

La prospérité

Les années de prospérité générale qui suivirent le grand carnage virent les plus grands succès de la branche américaine. La famille Greenberg parvint à son apogée avec l'élection d'Adam Greenberg junior au poste de sénateur de Louisiane. J'envisageais alors de le présenter aux élections présidentielles dans les années à venir.

Mais mon propre fils, refusant de reprendre le flambeau de ténèbres dont il était l'héritier désigné, mit fin à ses jours, privant égoïstement sa famille d'un atout majeur. Oh, je sais que ce petit imbécile fut la victime d'une redoutable manipulation et qu'une grande part de responsabilités me revient dans ce nouveau revers. Je n'étais pas là lorsque, enfant, mon fils avait besoin de mon enseignement impie. Et je commis l'erreur d'approuver son mariage avec la perfide descendante du maléfique Donald Gauntley.

Mais cela ne se reproduira pas ! Lorsque je l'aurai retrouvé, je superviserai personnellement l'éducation de mon petit-fils. J'en ferai mon digne successeur. Ainsi façonné par mes mains, son destin sera gravé en lettres de sang dans les livres d'histoire. »

– Adam François Adrien Greenberg senior, préface de ses Mémoires à l'adresse exclusive de ses descendants.

Les cousins européens de la famille Greenberg

Les Grandier et les Gründer

La branche française des Grandier et celle, allemande, des Gründer firent fortune dans l'armement pendant des siècles avant de se recycler dans l'activité bancaire. Elles connurent un enrichissement majeur lors du XIXème siècle avec la révolution industrielle. Les Grandier et les Gründer comptaient alors parmi les banquiers les plus fortunés de leurs pays respectifs. Les deux familles tirèrent un immense profit financier et politique du nationalisme éclatant de la fin du siècle, ainsi que de la course aux armements qui précéda la Première Guerre Mondiale. Contre toute attente, cette dernière causa la ruine des Gründer, si bien que les Grandier durent leur fournir une aide

financière considérable afin de relancer leurs affaires. Les années suivantes virent les banquiers Grandier encourager l'ascension d'Adolf Hitler au pouvoir en Allemagne. Certains furent même acceptés au sein du cercle d'occultistes maléfiques qui gravitait autour de Himmler.

Pendant ce temps, les Grandier se laissaient séduire par les thèses fascistes de la Cagoule, un groupe d'extrême droite actif pendant les années 30. Par la suite, ils apportèrent un soutien actif à Pétain. Puis vint la déchéance pour les deux familles, à la fin de la Seconde Guerre Mondiale. Pris au piège dans ce qui allait devenir l'Allemagne de l'Est, les Gründer se retournèrent vers l'industrie de l'armement pendant les décennies suivantes. Les Grandier investirent quant à eux avec succès dans le nucléaire.

Aujourd'hui, les deux familles pèsent, par l'intermédiaire d'un lobby commun, afin de parvenir au démantèlement de l'Union Européenne et à la relance du processus d'armement en France et en Allemagne. Dans ce but, elles collaborent avec les Grinsson de Suède. Leurs pressions semblent donner des résultats encourageants. Par ailleurs, les Gründer et les Grandier soutiennent activement la montée des partis d'extrême droite en Europe, et le moins qu'on puisse dire est qu'elles obtiennent des résultats de plus en plus encourageants, particulièrement en Autriche, en Pologne et en Hongrie.

La branche Suédoise des Grinsson

En tant que descendants directs des Grind, les Grinsson demeurèrent fidèles à la tradition guerrière de leurs ancêtres. Pour cette raison, leurs activités dans les métiers de l'armement finirent par porter leurs fruits. Aujourd'hui, peu d'opérations de vente d'armes se font sans l'intermédiaire des Grinsson. Une autre particularité de cette branche suédoise tient au secret qu'elle cultive autour de ses activités et de l'intérêt qu'elle accorde à celles des autres. Elle dispose à ce titre d'un réseau d'informateurs particulièrement efficace.

La branche britannique des Dunsirn

Les Grind perdirent leur unique branche britannique, les Grant, lors de la première révolution d'Angleterre. En effet, les Grant, qui avaient rejoint les Cavaliers du roi Charles 1er, furent exterminés jusqu'au dernier par les régiments de Cromwell. Nul ne sait qui informa alors les partisans de Cromwell sur la cache des Grant… Par chance, leurs vieux alliés du clan écossais des Dunsirn avaient noué de forts liens familiaux et financiers avec les Grant. Ceux-ci proposèrent alors aux Grind de prendre la relève de leurs malheureux cousins d'Angleterre. Le projet fut validé, non pas tant parce que les Dunsirn étaient de riches banquiers que parce qu'ils partageaient avec les Grind les mêmes secrets inavouables.

Les Dunsirn avaient une habitude délicieuse aux yeux de leurs nouveaux alliés : celle d'aimer par-dessus tout se repaître de chair humaine. Ainsi, les Dunsirn devinrent progressivement les banquiers privilégiés des descendants des Grind et, en particulier, des Greenberg. Toutefois, malgré leur profonde implication, les Dunsirn conservent une grande autonomie. Ils dirigent la puissante Dunsirn Trust, un conglomérat de banques privées. Plus récemment, *via* la Dunsirn Private Equity basée dans le paradis fiscal des Iles Vierges Britanniques, ils ont joint leurs forces à celles des Greenberg pour développer la Grind Trading. Cette filiale du groupe est récemment devenue le fer de lance de l'empire Greenberg.

Sombres secrets de famille

Les frères aînés d'Adam Greenberg

De nombreux membres de la famille Greenberg naissent atteints de malformations, symptôme d'un millénaire de pratiques incestueuses intenses qui se perpétuent aujourd'hui encore. Ainsi, le sénateur Adam Greenberg a eu deux grands frères, Charles et François, qui ne survécurent pas à la gravité de leurs malformations. Du moins, c'est ce que prétend Greenberg senior.

Grind'Berg (ou Grindberg ou Grind), fils de Berg'Ymir (ou Bergelmir) et petit-fils d'Ymir

Diverses rumeurs aux allures de prophéties circulent parmi les descendants des Grind depuis d'innombrables générations. L'une d'entre elles fait allusion au retour du géant originel, qui signera la perte de ses descendants pervertis à l'aube d'un nouvel âge. Selon une autre prophétie, un membre du clan Grind aurait échappé au sort de ses frères et n'aurait jamais été corrompu. Sa descendance, organisée en confrérie secrète nommée « *les vrais fils de Grind* », surveillerait les agissements de ses frères maléfiques depuis des siècles, et conduirait régulièrement des opérations contre leurs intérêts. Nul ne sait si les vrais fils de Grind existent. Libre à vous d'élaborer sur ce point si le cœur vous en dit.

Grind, le géant du givre, en revanche, existe bel et bien. Non pas physiquement, mais sous la forme d'un puissant esprit élémentaire. Grind fut piégé par un de ses premiers descendants (du nom d'Erik) dans un fragment de tronc d'arbre mystique au terme d'une traque aussi sacrilège que fantastique jusqu'au fin fond du monde des esprits. Ce fragment provient du même tronc d'arbre qui sauva jadis Bergymir et son épouse de la noyade lorsque le sang d'Ymir inonda la Terre. Aujourd'hui, il s'agit d'une geôle de douleur sans fin de laquelle suinte lentement la sève spirituelle du géant sous la forme d'un liquide noirâtre et corrupteur.

Au cours des siècles, les aïeux pervertis du clan des Grind se nourrirent de ce « *sang* » pour accroître leurs forces et prolonger leurs vies. Plus ils s'abreuvaient du sang de Grind, plus leurs âmes étaient corrompues. C'est de ce sang dont s'abreuvent aujourd'hui les membres du Cajun Club. Prisonnier du tronc dans une crypte quasi inaccessible sous les locaux d'Hemobank, un Grind affaibli attend qu'on le libère de son sarcophage de bois. Qui sait alors dans quel chaos cette force primitive serait capable de plonger le monde s'il venait à échapper à tout contrôle…

Quant aux dirigeants de la presque toute puissante Pentacle, ils ont connaissance de cette légende et sont bien entendu déterminés à s'emparer du sarcophage une fois qu'ils auront la main mise sur l'empire familial.

La première rencontre des PJ avec le Sénateur Greenberg sera aussi la dernière...

SCÉNARIO 1

INTRODUCTION DE LA CAMPAGNE : « L'ÉVEIL »

« L'ÉVEIL »

Introduction

L'histoire pour le MJ

Le suicide de l'héritier Greenberg

Adam Greenberg deuxième du nom, naît à Lafayette en 1979. Son père est soit très dur avec lui, soit absent. En revanche, sa mère (la demi-sœur de son père) est douce et couve son petit dernier (ses deux premiers fils étaient atteints de malformations et sont morts jeunes). Adam junior est un enfant maladif. Les marques d'amour de sa mère, ajoutées à une excellente éducation dans les instituts privés les plus huppés, l'aident à atteindre l'âge adulte, mais ne le préparent pas à son initiation au sein du cercle maléfique des Greenberg. Cet enfant faible devient pourtant un homme après des études brillantes et sa carrière s'annonce prometteuse. Mais c'est un homme manipulé, initié à des secrets qui lui répugnent, contraint à la corruption et héritier-otage d'un empire de perversion et de haine.

En 2003, après avoir refusé d'épouser une cousine d'Angleterre, Adam se marie avec Mlle Elisabeth Gauntley, arrière-petite-fille du magnat de la finance Donald Gauntley. Gauntley est un des membres du conseil d'administration de la Pentacle, une multinationale tout entière dédiée à la corruption de l'humanité (voir l'aide de jeu, p. 211). Il naît de ce mariage heureux bien qu'arrangé un garçon, Adrien, et une fille, Carole, aujourd'hui âgés respectivement de dix et de sept ans. L'année 2010 sacre Adam sénateur de Louisiane. Celui-ci est réélu sans difficultés le 8 novembre 2016. À l'occasion des présidentielles, le sénateur Greenberg participe avec réticence au financement occulte de la campagne électorale du candidat républicain Donald J. Trump. Pour cela, il a recours à deux principales sources : un montage financier dans les Caraïbes, couvert par des associations paravents créées dans l'État de Louisiane, et les dons de l'église des Suivants de Fenris, une secte vouée au culte de Fenris, le loup géant et maléfique de la mythologie scandinave. Les fonds proviennent des activités criminelles de son père, notamment le trafic d'armes et de stupéfiants.

Mais Greenberg a un concurrent de taille parmi ses alliés. Membre du directoire de la Holding Greenberg depuis une joint-venture entre la Premium Oil et la Grind Oil, Donald Gauntley convoite l'influence corruptrice que la famille Greenberg exerce au sein de la société américaine jusqu'aux plus hautes sphères de Washington DC. Il s'agit donc pour lui de trouver un moyen d'affaiblir l'empire Greenberg pour mieux en prendre le contrôle. Donald Gauntley décide alors d'attirer l'attention de la commission d'enquête sur les « *à-côtés* » du financement de la campagne présidentielle par le sénateur. La commission accumule les preuves avec une étrange facilité, et les médias s'emparent de l'affaire.

Pour le sénateur, tout menace de s'effondrer. Il confie alors son désespoir à son épouse. Sur les conseils de son arrière-grand-père, celle-ci lui propose de tout abandonner et de s'enfuir. Erreur fatidique. Gauntley a enfin l'opportunité de tenir Greenberg Senior à sa merci. Le vieil homme compte parmi ses débiteurs l'ex-Président, William Jefferson Clinton. À la fin de l'automne

En quelques mots

Dans cette première partie, les PJ, qui se connaissent à peine, vont être jeté dans le grand bain de l'action. Un début de campagne en forme de trompe-l'œil qui marque la fin de leur formation d'agents du FBI. Ensuite, avant même leur première affectation, on les envoie filer un sénateur républicain, Adam Greenberg. Ce dernier se suicide 48 heures plus tard, laissant les agents totalement dans l'expectative. Fin de l'introduction.

Fiche technique

TYPE • Action/Filature frustrante
PJ • Niveau 1
MJ • Expérimenté
Joueurs • Sérieux

ACTION ★★★
AMBIANCE ★★★
INTERACTION ★☆☆
INVESTIGATION ★☆☆

2016, ce dernier arrange une rencontre discrète entre le sénateur Greenberg et le vice-président Joe Biden sur le yacht d'une relation commune à Annapolis. Le vice-président propose au sénateur de l'aider à obtenir une immunité et la protection de la justice en échange d'informations sur les activités illégales de sa famille et le système de financement occulte du parti républicain. L'USSS (United States Secret Services, les services secrets des États-Unis) doit superviser l'opération « d'exfiltration ». Greenberg rencontre une ultime fois le vice-président lors d'une réception donnée le 30 décembre 2016 et accepte le marché. Hélas, au plus profond de sa dépression, il ne peut se résigner à trahir les siens et à se corrompre encore une fois. Il met fin à ses jours en s'ouvrant les veines dans sa baignoire le 31 décembre 2016, un peu avant minuit.

De leur côté, les républicains et Greenberg Senior considéraient avec suspicion la conduite récente du sénateur. Pour cette raison, ils ont chargé leurs relations haut placées du FBI de le faire suivre discrètement par de jeunes agents du FBI qui ne risquent pas de poser problème et qui peuvent être utilisés ultérieurement à la Nouvelle-Orléans, au cas où le sénateur s'y rendrait. Les PJ entrent en scène…

Le suicide de Greenberg prend tout le monde de court… sauf Gauntley. Ce dernier insiste aussitôt auprès de son arrière-petite-fille pour qu'elle se mette à l'abri avec ses enfants. Mais celle-ci refuse de partir sans la dépouille de son mari. Gauntley obtient alors de l'USSS qu'ils l'aident à remettre le corps du sénateur Greenberg (avant même son autopsie) à son épouse et qu'ils envoient la famille en jet privé à Bâton-Rouge sous bonne escorte, où elle doit être hébergée dans une maison sécurisée. À l'arrivée, les agents de l'USSS sont neutralisés par les Zombies. Mme Greenberg disparaît alors sans laisser de traces avec ses enfants et le corps de son défunt mari. Un autre avion privé l'emmène alors à Haïti dans la plantation de café de son arrière-grand-père.

Introduction des PJ

In Medias Res

La campagne commence dans l'action. Vous jetez les PJ dans le grand bain. Tout commence par une dernière journée d'entraînement des PJ à l'académie du FBI de Quantico. Inventez votre propre mini scénario dans lequel les PJ prennent d'assaut un bâtiment de nuit ou un réseau de souterrains tenu par de dangereux criminels. N'hésitez pas à leur faire croire qu'il s'agit d'une véritable mission, commencez au moment où les PJ vont défoncer la porte et donnez-vous en à cœur joie. Jouez l'affrontement. Au bout de l'action, lorsque les PJ se croiront morts ou condamnés, levez le voile sur votre mise en scène en faisant se manifester leur instructeur. Les PJ se trouvent sur le site d'entraînement du Bureau à Hogan's Alley et tout ce qui vient de se passer n'était qu'un exercice. L'instructeur met le doigt sur leurs différentes erreurs, avant de les renvoyer au vestiaire pour les préparatifs de la cérémonie de remise des badges.

Cérémonie de remise des badges à l'académie de Quantico [29 décembre 2016, 22h15]

La réception qui suit la remise des badges à la nouvelle promotion d'agents du FBI, dont font partie les PJ, se déroule dans la salle des fêtes de l'académie de Quantico. Les vingt semaines de formation théoriques à l'académie sont achevées. Deux années sur le terrain vont maintenant suivre dans une des cinquante-six agences du Bureau aux États-Unis. Les PJ ont en commun d'être affectés au bureau de la Nouvelle-Orléans.

Type de scène d'action

Assaut tactique

Il s'agit ici d'une scène d'assaut, sans soutien. Les PJ défoncent la porte puis explorent pièce par pièce le complexe que vous aurez choisi. Ils vont rencontrer et mettre hors d'état de nuire différents adversaires. Au départ, ils progressent bien. Mais utilisez la moindre erreur (deux mauvais jets de suite de leur part) pour renverser la situation. Les ennemis reprennent la main, débarquent plus nombreux que prévu. Acculez-les ensuite, puis submergez-les d'adversaires… Avant de révéler la vérité.

Conseil de maîtrise

Lors de ce prologue, essayez d'imaginer ce que sera l'attaque du repaire des Kronsky à la fin de l'enquête 1 (voir p. 55). Ensuite, tentez de jouer sur un parallèle avec cette toute première scène. Une erreur commise par l'un des PJ lors de cette séance d'entraînement lui sauvera la vie quand il s'en souviendra une fois dans le repaire des Kronsky, un des moments forts d'action de la campagne.

Par exemple, donnez la sensation aux PJ d'évoluer dans un labyrinthe et de perdre le sens de l'orientation puis faites surgir un adversaire de derrière la pénombre ou de derrière une porte. Plus tard, lors de l'assaut du repaire des Kronsky, jouez sur un sentiment de déjà vu pour amener le PJ à réagir à temps pour éviter une mort certaine.

Pour créer un simulacre d'ambiance de fin d'année, engagez-les dans une discussion avec leurs collègues et proches sur leurs plans pour le réveillon. Où ? En famille ? Avec des amis ? Bien qu'il s'agisse d'un sujet sensible, la politique est un sujet de conversation possible. La récente élection de Donald Trump est encore dans tous les esprits. Le rôle joué par le directeur James Comey dans l'enquête du FBI sur Hillary Clinton est évoqué sur le ton de la confidence. Enfin, on parle de plus en plus des liens avec la Russie de certains proches de Trump et certains y voient sans doute matière à un futur scandale.

De nombreuses huiles sont présentes. Parmi elles, outre quelques invités extérieurs (militaires, politiciens, simples civils américains ou étrangers travaillant pour le FBI), se trouvent les principaux dirigeants du Bureau. Justement, l'un d'eux, qu'un PJ a peut-être remarqué en train de les observer depuis un moment, les aborde alors qu'ils sont regroupés autour d'un buffet et très occupés à se goinfrer de délicieux petits canapés. Terrence Dempsey, le directeur de département à Washington, engage la conversation par un petit discours de bienvenue au sein de la prestigieuse agence fédérale, toute entière dédiée au service de la nation américaine. Il est paternaliste à souhait. Puis il leur parle d'une mission qu'il aimerait leur confier avant leur départ pour leur affectation commune à la Nouvelle-Orléans. Comme il est exclu de répondre par la négative à cette invitation, rendez-vous est pris le lendemain matin à huit heures tapantes à son bureau au J. Edgar Hoover Building de Washington.

935 Pennsylvania Avenue, NW Washington, DC

[Vendredi 30 décembre 2016, 8h01]

Des PJ ponctuels se retrouvent comme prévu au bureau de Dempsey au J. Hoover Building. Celui-ci se trouve en centre-ville à une soixantaine de kilomètres de l'académie de Quantico. Malheureusement, Mlle Fergusson, la secrétaire de Dempsey, annonce que celui-ci accusera un retard indéterminé pour cause de réunion matinale. Suivent deux interminables heures d'attente, pendant lesquelles les PJ peuvent à leur guise enrichir les distributeurs de boissons situés dans le couloir ou feuilleter les différents magazines présents sur la table du bureau de la secrétaire. Ils peuvent également profiter de l'occasion pour faire plus ample connaissance, faute d'en avoir eu l'opportunité durant leur formation à l'académie Quantico. Si l'un des PJ lit le *Washington Post* du jour, il y découvre, en dehors des prévisions météorologiques réfrigérantes, un article passionnant sur un scandale naissant lié au financement de la dernière campagne électorale du parti républicain (voir l'encadré *Un scandale Greenberg ?*).

Dempsey apparaît finalement, de mauvaise humeur. Il ne s'excuse pas pour son retard et lance aux PJ un regard sombre en guise de bonjour. Puis il s'enferme dans son bureau. Quelques minutes passent puis il les convoque à l'intérieur. Il semble à peine calmé.

Dempsey leur expose le programme de la première mission de leur carrière en tant qu'agents affectés au bureau du FBI à la Nouvelle-Orléans : suivre discrètement le sénateur de Louisiane Greenberg et sa femme pendant les jours à venir. Le sénateur est soupçonné d'être impliqué dans un financement de la campagne présidentielle à l'aide de fonds d'origine criminelle, ce qui le place sous la juridiction du FBI. Il s'agit d'une filature permanente. Aucun contact n'est autorisé, sous aucun prétexte. Dempsey exige que les PJ lui rendent compte directement. Leur mission « *de routine* » commence immédiatement. Mlle Fergusson leur remet un dossier contenant des informations d'ordre général sur les Greenberg. Si l'un des PJ demande à

La famille d'Adam Greenberg, deuxième du nom

Dempsey pourquoi il a fait appel à eux plutôt qu'aux agents de Washington, il répond sur le ton de la confidence :

« C'est le seul moyen d'éviter que les journalistes n'apprennent que le FBI surveille un sénateur mêlé à une sale affaire ».

La filature du sénateur

Le contenu du dossier

Le sénateur Greenberg et sa famille semblent parfaitement anodins, et le dossier est mince, dans la forme comme dans le fond. Il contient des informations d'ordre général (voir la galerie de PNJ), à savoir une présentation des quatre membres de la famille accompagnée de photographies. Puisez les informations nécessaires dans la galerie des PNJ. La couverture de New Orleans Magazine sur laquelle la jeune famille sénatoriale pose est jointe au dossier.

L'adresse de la résidence des Greenberg, au 2727 34th Place Northwest dans le luxueux quartier de Massachussets Height au nord du centre-ville, y figure également. La famille emploie deux gardes du corps, deux domestiques et un chauffeur. Elle dispose de trois véhicules : un Range Rover immatriculé au nom de Mme Greenberg, une Mercedes et une limousine, la première au nom de M. Greenberg, et l'autre appartenant à la flotte automobile du Congrès.

Scandale

Aux PJ de s'organiser comme bon leur semble pour surveiller les Greenberg vingt-quatre heures sur vingt-quatre. *A priori*, la situation est simple. Ils disposent de deux voitures banalisées, de jumelles, d'appareils photos, de couvertures chaudes et de thermos de café.

Pour animer cette partie du scénario sans rythme ni rebondissements particuliers, concentrez-vous sur les conditions de vie des personnages durant la filature, et multipliez les incidents distrayants. Incitez-les à développer un esprit de groupe. Les PJ frigorifiés – il fait froid, avec des températures légèrement négatives la nuit – passent des heures dans leur voiture, moteur éteint, devant la résidence Greenberg, à attendre que l'un ou l'autre des époux daigne sortir de chez lui. Comment les PJ tuent-ils le temps ? Comment s'organisent-ils pour manger ? Pour dormir ? Comment réagissent-ils si un voisin les remarque ?

Depuis la rue, il est impossible d'avoir une vue dégagée à cause de la hauteur des haies qui cernent la propriété. De plus, il est difficile de savoir qui se trouve à bord des véhicules, à cause des vitres fumées et du garage accessible directement depuis la maison. Comment les PJ pourront-ils identifier les passagers ? Comment se comporteront-ils s'ils sont remarqués par une journaliste trop curieuse ? Enfin, s'il vient à l'esprit d'un PJ de vouloir utiliser ses éventuels contacts pour se renseigner davantage sur les Greenberg, il n'en tirera pas grand-chose de plus que ce que les médias disent. À titre personnel, le sénateur Greenberg a la réputation d'être un homme affable et bien élevé, sans aspérité notable. Les mauvaises langues disent de lui qu'il a le profil d'un héritier qui n'a pas choisi sa carrière et remplit sa mission avec application mais sans passion aucune.

Chronologie des événements

Voici la chronologie des principaux événements qui se dérouleront entre le début de la surveillance, au matin du 30 décembre

2016, et sa conclusion brutale pendant la nuit du réveillon avec le suicide du sénateur. Libre à vous toutefois d'adapter cette chronologie en fonction des

Première vision

Le froid de la mort

2h45

Les PJ sont dans leur voiture à distance opérationnelle de la résidence des Greenberg. Il gèle dehors. Rien d'anormal au début. Les PJ en planque se réchauffent comme ils peuvent (café, vêtements chauds, radiateur de la voiture). Pourtant il fait de plus en plus froid. Subitement, alors que les PJ se demandent peut-être si le chauffage de la voiture n'est pas tombé en panne, la température chute. Très vite, les vitres de la voiture, le tableau de bord… Tout se couvre de givre tandis qu'un vent glacial s'engouffre dans le véhicule par toutes les ouvertures possibles. En un rien de temps, c'est l'équivalent d'un petit blizzard qui secoue l'habitacle du véhicule. Les PJ doivent s'en extirper sans tarder pour éviter de périr gelés. S'ils manipulent les poignées métalliques de porte sans gants, ils sont quittes pour une morsure du froid.

Un test de FOR difficulté 18 s'impose pour ouvrir des portes aux mécanismes figés par la glace. Au moment où un des PJ de votre choix est sur le point d'y parvenir, il est réveillé par un autre PJ…

Manifestement, ce n'était qu'un cauchemar que seul un des PJ a vécu. Expliquez aux autres PJ présents qu'ils n'ont pas vécu la scène et faites-leur jouer le moment où ils constatent que leur collègue s'agite de plus en plus violemment avant d'essayer d'ouvrir la porte de la voiture dans son sommeil. Le PJ s'en sort avec une étrange frayeur. Le reste de la nuit se passe sans incident.

Contrecoup : le PJ devient étrangement sensible au froid pendant le reste de la campagne. Il devient frileux et peut se surprendre à avoir des frissons dès que la température descend sous les quinze degrés. Cette sensation n'a pas de conséquences en termes de règle de jeu. Il s'agit juste d'un sentiment désagréable. Toutefois, il aura désormais la sensation physique qu'un froid étrange émane des personnes corrompues par le sang du géant dont il croisera le chemin.

actions des PJ, mais aussi afin de maximiser l'effet de certaines scènes.

Vendredi 30 décembre 2016

En se renseignant, les PJ peuvent apprendre que le sénateur est au Capitole depuis 7h30 du matin.

12h15 : Le sénateur Greenberg déjeune dans un restaurant chic en compagnie de sénateurs républicains.

15h00 : Une femme dans une Chevrolet se présente devant les grilles de la propriété. Il s'agit d'Amber Moore, un agent fédéral de l'USSS dont l'identité est classifiée. Comme le téléphone des Greenberg est sur écoute, elle est venue en tant que messagère pour lui annoncer qu'un rendez-vous a été fixé avec le vice-président Joe Biden. La rencontre aura lieu au cours d'une réception, qui est organisée le soir même dans une résidence appartenant au parc immobilier de la Maison Blanche. Elle remet des cartons d'invitations aux deux époux.

Au mieux, les PJ peuvent obtenir l'identité de l'agent Moore s'ils disposent de relations assez bien placées ou s'ils font preuve d'inventivité. À vous d'en juger. Il leur est impossible de connaître le motif de sa visite, mais ils peuvent éventuellement apprendre qu'elle est attachée à la sécurité personnelle du vice-président Biden. Une éventuelle rencontre avec cette dernière leur vaudrait un échange aussi stérile que froid. Amber Moore n'a que

The Washington Post

VENDREDI 30 DÉCEMBRE 2016

Un scandale Greenberg ?

par Gloria Watanabe

Un scandale lié au financement de la campagne présidentielle de Donald Trump est-il sur le point d'éclater ? Tout a commencé lorsqu'une source anonyme a attiré la commission d'enquête sénatoriale sur le rôle joué dans ce domaine par le sénateur Adam Greenberg, alors assistant à la collecte des fonds. Le doute plane en effet sur l'origine de plus de quatre-vingt-dix millions de dollars. Il est vrai qu'à y regarder de près, certaines généreuses donations peuvent sembler des plus suspectes. Ainsi, cette *« Église des Suivants de Fenris »*, dont les 607 membres déclarés aux États-Unis ont fait don de plus de trente-mille dollars chacun au sénateur Greenberg lors de sa visite à leur ranch texan, pour plus de dix-huit millions de dollars. Surprenant lorsque l'on sait que les membres de cette secte sont pour la plupart désargentés !

S'ajoutent à cela soixante millions de dollars collectés auprès de diverses grandes entreprises de Louisiane et du Texas lors de réceptions organisées par le Cajun Club. Ce country club de la

Nouvelle-Orléans est présidé par Adam Greenberg Senior, père du sénateur Greenberg. Là encore, si le procédé est correct, le montant total par donateur étonne. Celui-ci est en effet huit fois supérieur à la moyenne des campagnes précédentes pour cette catégorie de donateurs. Au parti républicain, on se félicite du soutien des entrepreneurs du sud pour la candidature de Donald Trump et de la capacité du sénateur Greenberg à lever des fonds. Toutefois, un doute subsiste compte tenu de l'importance des montants.

Reste près de douze millions de dollars dont l'origine demeure obstinément confuse. Officiellement, les fonds proviennent de dons d'associations chapeautées par la Cajun Club Foundation. Toutefois, il est surprenant de constater que la majorité d'entre elles sont de création récente et que certaines ont déjà été dissoutes. De plus, beaucoup partagent la même boîte postale ou le même numéro de téléphone qui, trop souvent, ne répond pas. Ces associations ont-elles été créées dans le but de masquer l'origine des fonds ? Certains membres de la commission sont de plus en plus tentés de parler ouvertement d'un système de blanchiment d'argent.

Ajoutez à cela que certaines de ces associations furent particulièrement actives lors de la campagne sénatoriale du candidat Adam Greenberg, en 2010. Greenberg Sr avait alors fait pression sur le parti républicain pour que son fils politiquement inexpérimenté les représente lors de ces élections… Tous ces éléments augurent qu'un sérieux scandale succédera bientôt au doute légitime qui occupe les esprits.

Une disparition inquiétante

par John Sullivan

La famille de Dan Smith, un [illegible] nouvelles depuis près de 48 heures. La dernière fois que le retraité a été vu, il se rendait comme tous les

faire de novices dans ses pattes. En revanche, les PJ seront désormais dans son radar et elle cherchera à savoir qui se sert d'eux et pour quel motif.

15h50 : La Chevrolet quitte la propriété.

16h05 : Une limousine harcelée par des journalistes quitte le Capitole. Le sénateur Greenberg est à son bord et se rend chez lui.

17h30 : Mme Greenberg rentre chez elle avec les enfants au volant de son Range Rover. Alors que le véhicule passe à la hauteur de la voiture des PJ, au moins l'un d'entre eux aperçoit le visage du jeune Adrien Greenberg à travers la vitre arrière baissée. La manière étrange qu'à l'enfant de fixer le PJ (de préférence celui qui sera victime de la première vision) dans les yeux est « *glaçante* ». L'enfant est pourtant censé ignorer la présence des PJ. Cette scène a lieu même dans l'éventualité où les PJ ne sont pas visibles, par exemple, si les vitres de leur voiture sont fumées.

19h30 : La limousine dans laquelle se trouvent M. et Mme Greenberg quitte la propriété pour se rendre à la réception, qui a lieu dans une luxueuse résidence, quelques pâtés de maisons plus loin.

19h55 : Arrivée du vice-président Joe Biden à la réception. Il ne reste pas plus d'une heure. Il a une entrevue privée avec le couple Greenberg.

Des PJ ayant des relations très bien placées pourront apprendre qu'ils se sont isolés dans un bureau pendant plus d'une demi-heure.

20h00 : Les journaux télévisés et la radio font une large place au scandale Greenberg. En plus des faits déjà exposés dans l'article du *Washington Post*, les auditeurs apprennent que la commission d'enquête sénatoriale a décidé de convoquer le sénateur Greenberg après les fêtes de fin d'année, afin d'entendre sa version des faits.

23h45 : La limousine quitte la réception et raccompagne les Greenberg chez eux.

Samedi 31 décembre 2016

10h35 : Une limousine transportant la famille Greenberg quitte la propriété pour se rendre à une messe dans une église catholique.

11h43 : Un van marqué du logo NBC se gare sur le trottoir pas très loin des PJ. Une journaliste et son équipe en descendent et se préparent à réaliser un reportage avec les grilles du jardin des Greenberg en arrière-plan.

12h30 : Les Greenberg sont de retour chez eux. À son arrivée, l'équipe de reportage de NBC tente sans succès d'interviewer le sénateur à travers les vitres fumées de la voiture.

Dans l'après-midi : D'autres journalistes de la télévision, de la radio et de la presse écrite rejoignent leurs collègues devant le domicile des Greenberg.

15h00 : Lors d'une conférence de presse convoquée spécialement pour l'occasion, le porte-parole des républicains déclare que son parti nie avoir eu connaissance d'éventuels agissements illégaux du sénateur Greenberg. Il ajoute que les républicains ne soutiendront pas un sénateur, fut-il des leurs, qui se serait rendu coupable de malversations. Il conclut toutefois en rappelant que le sénateur Greenberg doit pouvoir bénéficier, comme tout citoyen, de la présomption d'innocence.

16h00 : Mme Greenberg, accompagnée d'un garde du corps, sort de la propriété dans son Range Rover. Elle va faire des courses pour le réveillon. Si les PJ la suivent, elle se retourne contre eux au moment le plus propice en provoquant un accident. Puis elle sort de sa voiture et attaque les PJ avec une bombe anti-agression en leur hurlant :

« Je sais qui vous êtes ! Je sais qui vous envoie ! ». Son garde du corps peine à la maîtriser. Il s'agit alors pour les PJ de gérer cette situation avec précaution. Pas question de se faire remarquer ni de porter plainte et encore moins de lever la main sur Mme Greenberg. Pour compliquer un peu plus la situation, vous pouvez décider qu'un photographe est présent lors de l'incident et laisser les PJ négocier sa discrétion. Cette expérience pourra leur servir plus tard face aux journalistes de la Nouvelle-Orléans.

Dimanche 1er janvier 2017

00h30 : Le corps d'Adam Greenberg est découvert par son épouse. Le sénateur s'est suicidé.

00h37 : Des véhicules de la police métropolitaine et une ambulance arrivent toutes sirènes hurlantes devant la propriété des Greenberg. Un périmètre de sécurité est aussitôt établi.

Les PJ peuvent passer le barrage policier en présentant leur badge. À l'intérieur, ils apprennent d'un officier de police le décès du sénateur Greenberg. Apparemment, il a mis fin à ses jours. Mme Greenberg se trouve dans le séjour, sous le choc. Un PJ insistant peut éventuellement monter jusqu'à la salle de bains dans laquelle se trouve le sénateur. Un des PJ est alors l'objet de la deuxième vision. Dans l'éventualité où les PJ restent à l'extérieur avant de rentrer chez eux, l'un d'eux vivra la vision en rêve pendant la nuit.

Conclusion

Pour les PJ

Le soir même ou le lendemain matin, Dempsey met fin sans explication à la mission des PJ, leur demandant d'oublier Greenberg et de préparer leur départ pour leur affectation à la Nouvelle-Orléans dans les jours qui suivent. Tout cela devrait leur laisser un goût d'inachevé… C'est tout à fait volontaire. N'hésitez pas à cultiver la frustration des PJ en relatant deux ou trois faits sur les suites du suicide du sénateur. Son corps, notamment, a disparu avant même l'autopsie en même temps que Mme Greenberg et ses enfants. Nul ne sait où les uns et les autres sont passés. Les soupçons concernant la désormais veuve Greenberg vont bon train. Comment le corps du sénateur a-t-il pu disparaître de la morgue de la police métropolitaine de Washington DC ? Mme Greenberg est-elle responsable de cette disparition ? Pourquoi a-t-elle soudainement disparu si elle n'a rien à se reprocher ? Où ses enfants et elle ont-ils été enlevés ? Qu'est-ce que l'autopsie du sénateur aurait pu révéler de si compromettant ? S'agit-il d'un assassinat ? Il va sans dire qu'un avis de recherche d'abord national puis international est lancé pour retrouver la famille Greenberg. Mais rien de tout cela n'est plus du ressort des PJ.

Pour le MJ

Les intrigants de cette histoire s'entre-déchirent. Tous les doutes sont permis. Bien des questions demeurent obstinément sans réponse. Les PJ seront bientôt pris en étau entre de redoutables adversaires. Ainsi, les démocrates suspectent que les républicains ont assassiné le sénateur. Mais alors, quel est le rôle des PJ dans cette affaire ? Que savent-ils ? Ne constituent-ils qu'une diversion ? Ou bien sont-ils sincères et dignes de confiance ? C'est l'opinion de Marcus Questor, leur supérieur hiérarchique au bureau fédéral de la Nouvelle-Orléans et membre d'Eos (voir l'aide de jeu p. 213), une Task Force confidentielle d'investigation paranormale dont il dirige la cellule locale.

Greenberg Senior est pour sa part persuadé que son fils a voulu le trahir avec la complicité de sa femme. Plus

Deuxième vision

Adam Greenberg

Le PJ, qui se trouve dans la résidence du sénateur au beau milieu de l'agitation consécutive au sinistre événement, se sent attiré à l'étage supérieur, dans la salle de bain voisine de la chambre du couple Greenberg. Le sénateur, qui a manifestement mis fin à ses jours en s'ouvrant les veines, repose dans une baignoire pleine d'eau ensanglantée. Tout semble normal jusqu'à ce que, soudain, l'air devienne glacial comme lors de la première vision. Miroir, fenêtre et meubles se couvrent de givre et l'eau de bain rouge carmin gèle. Alors, pendant une fraction de seconde, le cadavre tourne la tête dans la direction du PJ et le regarde fixement avant de reprendre sa position initiale tandis que la température remonte et le givre disparaît subitement.

Contrecoup : Chaque fois qu'il est confronté à un cadavre, le PJ a la sensation que le celui-ci n'est pas tout à fait mort, comme si l'esprit du mort n'était pas encore tout à fait arraché à son enveloppe charnelle. Si le cadavre a les yeux ouverts, celui-ci semble fixer le PJ. Ce dernier doit alors effectuer un test de Choc difficulté 15. En cas d'échec, outre la perte d'un point de Choc, vous pouvez choisir entre imposer au PJ de quitter les lieux à cause du malaise ressenti ou lui expliquer qu'il est ostensiblement hypnotisé par ce regard pendant de longues minutes, ne prêtant plus attention à rien d'autre. Aux yeux de son entourage, ce comportement morbide peut paraître pour le moins déplacé. Cette fascination est rompue dès que quelqu'un interpelle ou touche le PJ. Ce contrecoup persiste jusqu'à la fin de la campagne.

que tout, il veut récupérer son petit-fils pour reprendre les choses en main et en faire un héritier digne de la dynastie Greenberg. Pour y parvenir, il tente de se servir des PJ à travers leurs supérieurs de Washington.

Doublement victorieux dans cette affaire, Gauntley et la Pentacle ont obtenu ce qu'ils voulaient : affaiblir Greenberg Senior et s'emparer dans un proche avenir d'un empire au potentiel maléfique remarquable. En effet, Gauntley pense obtenir ce qu'il souhaite de Greenberg Sr maintenant qu'il détient son petit-fils.

Pour parachever son dessein maléfique, l'esprit surnaturel qui occupe le corps de Donald Gauntley compte s'incarner dans le corps du petit-fils Greenberg, désormais héritier direct de la famille. La veuve Greenberg, réalisant dans quel piège elle a précipité ses enfants en se réfugiant auprès de son arrière-grand-père, cède bientôt au désespoir puis à la folie. Le corps du sénateur Greenberg repose dans le caveau de la famille Gauntley, à Haïti, où elle consacre le plus clair de son temps à lui faire la conversation…

Dans le labyrinthe des Kronsky, antre de la corruption, vous ne serez pas les bienvenus...

SCÉNARIO 2
ENQUÊTE 1 : FAMILY BUSINESS

FAMILY BUSINESS

Introduction

L'histoire pour le MJ

L'objectif affiché des Zombies, un gang de la Nouvelle-Orléans, est de contrôler et développer les trafics d'armes et de drogues locaux. Mais les Zombies poursuivent une autre mission, beaucoup plus philosophique : corrompre la société et la mener à sa perte. En cela, ils sont épaulés par les Greenberg. Un tel objectif passe naturellement par l'élimination de gangs rivaux, comme les Sœurs de Marie, dont l'activité est largement tournée vers l'aide aux défavorisés.

Les Zombies cherchent donc depuis un moment le moyen de ruiner la réputation des Sœurs de Marie, en les faisant passer pour de dangereux criminels qui se cachent derrière une bienveillance de façade. Pour ce faire, les Zombies ont détruit un de leurs propres repaires, puis ont fait courir la rumeur que leurs adversaires, les Sœurs de Marie, en sont responsables. Ces derniers chercheraient ainsi à provoquer une guerre pour le contrôle du quartier. De plus, la méthode employée pour détruire l'immeuble laisse à penser que les Sœurs de Marie sont de dangereux criminels qui n'hésitent pas à recourir à des explosifs en pleine ville pour livrer leur guerre de gang. Avec tous ces éléments, les complices des Zombies au sein de la police ont tout ce qu'il faut pour arrêter les Sœurs de Marie. Pour faire le sale boulot, les Zombies ont fait appel aux Kronsky, une famille de cajuns maléfique avec laquelle ils organisent leur trafic d'armes. Abe Kronsky s'est occupé de déclencher l'explosion en usant de son pouvoir de pyrokinésie sur deux sacs de nitrate d'ammonium qu'il avait amené pour l'occasion.

Tout se serait passé pour le mieux si Babbit n'était pas passé par là avec sa caméra… Ou, à la rigueur, si son enregistrement était tombé entre les mains de l'un des flics complices des Zombies. Au lieu de ça, il a échoué entre les mains de ce camé de détective Garfield, le ripou le plus tocard de la Nouvelle-Orléans. Reconnaissant la voiture des Kronsky, Garfield a compris ce qui s'était passé et a tenté de monnayer l'enregistrement contre de la drogue auprès des Zombies. Mal lui en a pris ! La réponse des Zombies a été d'envoyer Brett Kronsky, le frère cadet d'Abe, supprimer les gêneurs et récupérer la vidéo compromettante. Brett, pas subtil pour un sou, en a profité pour massacrer Mme Babbit.

Introduction des PJ

Bienvenue à la Nouvelle-Orléans !

Le cœur de la campagne se décline en quatre enquêtes que les PJ doivent mener de front dès leur arrivée à la Nouvelle-Orléans. Désormais, le déroulement de l'histoire doit trancher avec l'introduction par son rythme effréné.

Après une courte semaine passée à se remettre de leurs émotions, les PJ quittent DC pour la Louisiane. Dès leur arrivée, ne leur laissez pas un instant de répit et faites-les passer sans pitié d'une affaire à l'autre, sans vous soucier de ménager leurs plans d'action… ou leurs heures de sommeil. Laissez peu de place à leur vie privée. Pendant les semaines qui vont suivre, les PJ se retrouveront au milieu de cartons

EN QUELQUES MOTS

Cette première enquête, sur l'explosion d'un immeuble pris dans une guerre des gangs, va permettre aux PJ de se frotter au bas de la pyramide de l'empire maléfique des Greenberg, de ceux qui le convoitent et de ceux qui le protègent. Une enquête minutieuse va mener les investigateurs jusqu'au repère des Kronsky, une famille tarée jusqu'à la moelle par les esprits corrupteurs hantant leur domaine, et particulièrement dangereuse. L'enquête lèvera également le voile sur la traîtrise de Denis Clarks, leur superviseur. Au final, un faisceau d'indices donne le vertige sur le nombre et l'importance des personnages puissants liés à ce qui ressemble à une bien sale affaire.

FICHE TECHNIQUE

TYPE • Enquête/Assaut
PJ • Niveau 1
MJ • Expérimenté
Joueurs • Sérieux

ACTION ★★☆
AMBIANCE ★★★
INTERACTION ★★☆
INVESTIGATION ★★★

Nouvelle Orléans : Painters St.

repère	Adresse	Usage	repère	Adresse	Usage
1	6041 Painters St	Domicile de Claire Delgado	4	6022 Painters St	Domicile de Doug, Michelle, Paul, Laura et Todd
2	6023 Painters St	Domicile d'Olivia McDermot et Christine Presley	5	6034 Painters St	Domicile de la famille Dupré
3	6011 Painters St	Domicile de Steve Brown	6	6100 Franklin AV	Franklin Discount de Kareem

qu'ils n'ont pas eu le temps de déballer chaque fois qu'ils rentreront chez eux. Francesca Buniatishvili, l'assistante de leur bureau, a aidé les PJ à organiser leur déménagement et leur a trouvé deux maisons proches l'une de l'autre sur la section de Painters St entre Vienna St et Madrid St, qu'ils peuvent louer en colocation aussi longtemps qu'ils le souhaitent. Choisissez deux maisons à votre discrétion en vous aidant de Google Maps.

Aéroport International Louis Armstrong

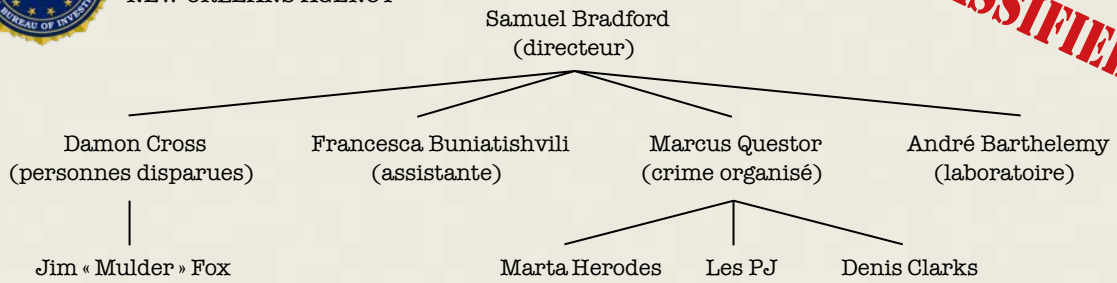
Lundi 9 janvier 2017, 15H15 - Vol Southwest Airlines WN1432

Les PJ, surpris par la chaleur (15 degrés de plus qu'à Washington) et la moiteur de la Louisiane, sont accueillis à l'aéroport de la Nouvelle-Orléans par leur supérieur hiérarchique direct. La tenue du superviseur de terrain Denis Clarks est surprenante : mocassins blancs sans chaussettes, pantalon marron froissé et chemise hawaïenne ouverte sur un maillot de corps taché. L'homme, de surcroît, est mal rasé et ses cheveux, tirés en arrière en une petite queue de cheval, sont gominés à outrance. « *Bienvenue à la Nouvelle-Orléans, les p'tits gars !* » Le temps de récupérer leurs valises, et les PJ embarquent en direction de leurs logements respectifs.

FEDERAL BUREAU OF INVESTIGATION

NEW ORLEANS AGENCY

UNCLASSIFIED



Un rythme d'enfer

Combien de temps devez-vous tenir le rythme d'enfer de ce premier scénario ? « Noyer » les PJ est une technique fondamentale dans la maîtrise de cette campagne. Ne leur laissez pas le temps de respirer. C'est voulu. Les deux enquêtes sont construites ainsi. Donc foncez sur ces deux scénarios. Pour les extensions, selon les besoins (analyses des médecins légistes, vérifications ADN, travail d'enquête informatique), la cadence peut baisser un peu. Vous pouvez en profiter alors pour garder le rythme en croisant les différentes pistes pour que les PJ soient toujours sous pression. Vous pouvez aussi choisir tout simplement de ralentir pour explorer en profondeur différents environnement (les collègues, les voisins, la ville, etc.) pour donner réalisme et profondeur à l'ensemble. Mais quoi qu'il arrive, au début, ne réfléchissez pas, foncez !

Rendez-vous est fixé par Clarks une heure plus tard, au bureau, avec toute l'équipe de la cellule en charge du programme de lutte contre le crime organisé.

2901, Leon C Simon Drive – Immeuble du FBI

Lundi 9 janvier 2017, vers 17h30

Le bureau de la Nouvelle-Orléans occupe un immeuble de trois étages à proximité du lac Pontchartrain. Une centaine de personnes y travaillent, et l'agitation ambiante est fébrile. Chacune des cellules (une par programme et une centrale) qui composent le bureau dispose d'un espace dédié. À ce titre, la cellule de lutte contre le crime organisé – ou « *cellule antigang* » – fonctionne comme une mini agence autonome. Seul son agent superviseur senior doit rendre des comptes aux dirigeants du bureau fédéral de la Nouvelle-Orléans. Cette cellule a été mise en place en 2014 lorsque le FBI a commencé à s'intéresser à la résurgence possible de la Cosa Nostra à la Nouvelle Orléans. La cellule est donc très récente et s'étoffe de jeunes recrues à mesure qu'elle se penche sur le phénomène des gangs.

En plus du rez-de-chaussée et des trois étages, le premier sous-sol est occupé par un laboratoire de recherche, une armurerie bien garnie et une salle d'entraînement. Enfin, les agents disposent de places de stationnement à l'extérieur du bâtiment. Les clés de leurs nouvelles voitures de fonction (une par binôme) leur sont remises. Si ce n'est pas déjà fait, voici l'occasion pour les PJ de se choisir chacun un partenaire. Si vous disposez d'un chiffre impair de

Marcus Questor (gauche) et Denis Clarks (droite), supérieurs des PJ

PJ, utilisez le PNJ Marta Herodes pour compléter le dernier binôme.

Entretien avec Marcus Questor

Les PJ ont été affectés à la Nouvelle-Orléans afin de constituer une nouvelle équipe opérationnelle de lutte contre la criminalité organisée. Celle-ci englobe les activités mafieuses, mais également le phénomène des gangs de rue. Après les formules de bienvenue et les présentations faites avec l'équipe en place, Questor annonce aux PJ qu'il compte leur confier deux enquêtes impliquant des gangs de la Nouvelle-Orléans. Clarks est chargé de superviser les PJ. C'est donc à lui que les PJ s'adresseront désormais. Questor, qui est responsable de la direction générale du bureau, n'interviendra que dans les affaires relevant de sa compétence,

Qui est ce Lawrence Milberger ?

Accessoirement, la visite des locaux peut être l'occasion pour l'un des PJ de remarquer l'existence d'un bureau vide. Sur la porte, on peut voir une plaque gravée au nom de Lawrence Milberger. Dans l'entrée se trouvent les portraits des agents qui travaillèrent autrefois à la Nouvelle-Orléans. Parmi les plus récents, celui de Milberger. Son regard est étrange et dérangeant, même sur la photo. Il faudra une bonne raison aux PJ pour que Questor accepte de leur parler de son prédécesseur, et une encore meilleure raison pour qu'il leur permette de le voir. Ses supérieurs et lui sont les seuls à pouvoir accorder une telle autorisation.

ou s'il est sollicité. Il demeure toutefois accessible et est à l'écoute des PJ en cas de besoin. Aux personnages de s'organiser comme bon leur semble pour résoudre parallèlement deux enquêtes apparemment sans rapport dans les plus brefs délais. Une course contre la montre débute donc, que les jeunes agents fédéraux ne peuvent pas se permettre de perdre.

L'enquête

À partir du bâtiment calciné, les investigateurs vont connaître leur première plongée dans l'univers corrompu de la Nouvelle-Orléans.

Briefing

Les faits connus de Questor, sur la base du rapport de la brigade des pompiers et du département de police de la Nouvelle-Orléans, sont les suivants :

Un immeuble à l'abandon situé 283 Hayne Blvd dans le quartier de Pines Village, appartenant à la société Pelican Earth, Inc. et classé « *bâtiment menaçant ruine* » par la mairie depuis la tempête Katrina, a fait l'objet d'un incendie consécutif à l'explosion de plusieurs kilos de nitrate d'ammonium durant la nuit précédant l'arrivée des PJ, vers 23h30. Le souffle de l'explosion et l'incendie qui a suivi ont provoqué l'effondrement partiel de la dalle de béton du troisième étage sur l'étage inférieur.

Selon l'expert de la brigade des sapeurs-pompiers de la Nouvelle-Orléans, tout indique un acte intentionnel. Toutefois, les moyens employés pour faire exploser l'engrais entreposé au troisième étage demeurent indéterminés.

On ne déplore aucune victime. Le lieu est connu des forces de police comme servant de repaire aux activités illégales des gangs du quartier. Ceux-ci sont naturellement soupçonnés d'être à l'origine de l'incident.

Enquête sur le terrain

Clarks demande aux PJ de se rendre immédiatement sur place afin de procéder à des relevés, en vue de leur analyse par le laboratoire du FBI. Les agents vont donc se trouver sur les lieux à la nuit tombée. L'immeuble qui a brûlé se situe dans une zone industrielle mal famée de Pines Village, qui porte encore les stigmates de la tempête Katrina. Une averse d'une intensité tropicale se met à tomber et l'éclairage défaillant plonge la rue dans une pénombre inquiétante. Pour la plupart, les bâtiments environnants sont dans un tel état qu'il est impossible de savoir s'ils sont habités ou abandonnés. L'ensemble confère à l'immeuble calciné un aspect sinistre. Par ailleurs, les bandelettes de police interdisant l'accès à l'immeuble ont été déchirées.

Il ne reste plus du bâtiment que deux étages et demi. Les dalles du toit et du 3ème étage se sont en grande partie effondrées sur le deuxième étage. Tout n'y est plus que décombres noircis au milieu desquels il est difficile et un peu dangereux d'évoluer. Quant au premier étage, il servait de bureaux à une entreprise, la Pelican Earth, jusqu'à ce que Katrina menace la structure du bâtiment. Celui-ci ayant été déclaré insalubre, les employés n'y sont jamais revenus. Seuls les documents et le matériel informatique encore en état ont été déménagés. Le mobilier, délavé par la tempête, a été abandonné sur place. Brûlés ou fondus, bureaux, placards et chaises ont un aspect plus sinistre que jamais. Le sol est jonché de débris de faux plafond, de câbles et de néons fondus. La chaleur de l'incendie a eu raison de la plupart des vitrages. Sur les cloisons noircies par la fumée, on devine de nombreux tags laissés par les squatteurs occasionnels mais surtout par les Zombies qui se sont appropriés les lieux peu après Katrina.

repère	Adresse	Usage	repère	Adresse	Usage
1	2901 Leon C Simon Dr	Bureau du FBI	6	4028 Duplessis St	Domicile des Gehbauer
2	283 Hayne Blvd	Immeuble Incendié	7	1510 Harrison Av	Pentecost Baptist Church
3	5800 Morrison Rd	Garage de Pelican Earth	8	4650 Paris Av	Commissariat du 3ème district
4	4418 Downman Rd	Restaurant Le Maman Créole	9	4610 Annette St	Domicile des Babbit
5	4114 Gibson St	Domicile du détective Garfield	10	Painters St	Domicile des PJ

Comme un ultime outrage, les lieux ont été copieusement arrosés par les pompiers lors de l'incendie et la pluie s'infiltre désormais à travers les nombreuses failles dans le toit effondré. Au rez-de-chaussée, aux murs intérieurs et extérieurs également couverts de tags, l'entrepôt compte nombre de caisses calcinées et de grandes étagères encombrées de camelote noircie. Certaines contiennent peut-être du matériel volé, mais rien qui avait une quelconque valeur.

Les PJ ont donc peu de choses à découvrir, sinon constater que ni l'immeuble, ni son contenu n'avait de valeur. Ou alors, ce qui en avait a été retiré juste avant l'incident… Au mieux peuvent-ils se demander pourquoi le lieu a été pris pour cible.

La nuit des Morts-vivants

Laissez les PJ examiner les lieux et procéder à quelques prélèvements avant de faire intervenir les Zombies. Ceux-ci, au nombre d'une dizaine, connaissent très bien le terrain et ont été prévenu par Clarks de l'arrivée des PJ. Denis Clarks veut donner un avertissement aux PJ, il espère les effrayer

et les dissuader de faire du zèle. Jouez sur l'effet de surprise, sur les silhouettes furtives et sur l'impressionnant look vaudou des membres du gang. Puis faites progressivement grimper la tension, jusqu'à ce que les PJ comprennent qu'une confrontation imminente est inévitable. En effet, des moqueries aux menaces, le ton se durcit très vite.

Le but des Zombies est de faire peur aux PJ pour les chasser de leur territoire, pas de les tuer. Ils leur laissent donc une chance de fuir, mais n'hésitent pas à les blesser en guise d'avertissement. Si les PJ tentent d'user de leurs armes, les Zombies tirent profit de leur connaissance du terrain pour se mettre subitement à couvert, semblant littéralement se fondre dans le sombre décor environnant. Puis ils ouvrent le feu, donnant l'impression de tirer de partout à la fois. Au bout du compte, les PJ n'ont pas d'autre choix que de fuir. Il se peut également qu'ils parviennent à tenir jusqu'à l'arrivée des renforts, auquel cas, les Zombies « *disparaîtront* » comme ils sont apparus grâce à leur connaissance du

Embuscade nocturne des Zombies

terrain. Arrangez-vous (à ce stade, n'hésitez pas à tricher) pour que l'un des PJ soit blessé. Ses blessures (par chute ou par arme, par exemple) sont sans gravité mais nécessitent une hospitalisation pour la nuit. Cela vous permettra de lancer la troisième vision à un moment où elle est sûre de les perturber.

Enquête sur Milberger

Après cette vision, il serait logique que les PJ souhaitent en savoir plus sur Milberger. Si le PJ ne l'a pas reconnu, arrangez-vous pour qu'il repasse devant sa photo au bureau. Les PJ devront convaincre Questor de les laisser accéder au dossier de son prédécesseur ou, mieux, de leur accorder une entrevue avec ce dernier. Lui dire la vérité sur la vision dont l'un d'eux a été victime à l'hôpital est le meilleur moyen dont ils disposent pour obtenir ce qu'ils désirent. S'ils se montrent sincères, Questor leur accordera désormais un grand intérêt. Toutefois, il attendra encore un certain temps avant de leur révéler qu'il dirige une cellule d'Eos (voir aide de jeu sur l'Empire Greenberg, la section sur les organisations extérieures à l'empire, p. 212) et de leur proposer d'en faire partie.

Les PJ apprendront par les rapports du FBI que Milberger menait une investigation en solo, dont il a effacé toutes les traces, peu de temps avant de disparaître pendant plus d'un mois, probablement enlevé par des inconnus. Il a été retrouvé dans les bayous près d'une ferme, du côté de Lafayette. La gravité de ses blessures indique qu'il

Type de scène d'action

Embuscade
Il s'agit ici d'une scène d'embuscade. Les PJ sont en sous-nombre sur un terrain qu'ils ne connaissent pas. L'objectif est donc de leur mettre une pression maximum pour qu'ils cherchent et trouvent un endroit correct pour se retrancher et tenir le temps que les renforts arrivent.

Troisième vision

Le cas Milberger

Le PJ blessé lors de la confrontation avec les Zombies est amené en catastrophe à l'UMC (University Medical Center) sur Canal Street. Après avoir reçu les soins qui s'imposaient, le PJ apprend qu'il sera gardé en observation pour la nuit. Il est alors conduit en chaise roulante dans une chambre, qu'il partage pour l'occasion avec un autre patient. Celui-ci dort, dissimulé derrière le rideau tendu entre les deux lits. Dehors, une tempête de pluie et de vent se lève. Alors que le PJ commence à s'endormir sous l'effet des sédatifs, la lampe de chevet s'allume de l'autre côté du rideau et ce dernier se replie. Un homme d'une quarantaine d'années, au visage sévère, est assis sur le lit voisin et observe attentivement le PJ. Que l'initiative vienne de l'un ou de l'autre, la conversation s'engage. L'inconnu se présente comme « *Lawrence* ». Puis il demande au PJ ce qui lui est arrivé. Sur un test de PER difficulté 10 réussi, le PJ reconnaît l'ancien superviseur senior de la cellule antigang, à condition qu'il ait remarqué son portrait au bureau. À mesure que la tempête à l'extérieur prend de l'ampleur, la conversation vire au bizarre. Les paroles de Lawrence sont à peu près les suivantes :

« *Aujourd'hui, ils m'ont mis là. Mais je n'y ai pas toujours été. Avant, j'étais très malin. Le meilleur. Alors, les vers m'ont repéré.*

Parce que j'avais le même esprit qu'eux. Les mêmes ondes. On était liés depuis le début, mais je ne le savais pas. Alors, ils sont venus me chercher. Et comme ils savaient que j'me laisserai pas faire, ils ont essayé de voler mon âme. Mais je les voyais venir, avec leurs messages cachés dans les pubs. À la télé, au cinéma, à la radio. Même dans le bruit de la foule et des voitures, ils me parlaient. Ils me disaient que je ne devais pas fuir. Que ça ne servait à rien. Qu'ils étaient partout, qu'ils m'auraient. Qu'ils me libéreraient. Et c'était vrai. Ils étaient partout. Jusque dans mon sommeil, ils envoyaient leurs chasseurs. Mais ils savaient que ça ne suffirait pas pour m'avoir. Alors ils m'ont avalé. Il faisait noir. Ils voulaient rentrer dans mon ventre pour me posséder. Mais là encore, je les voyais venir. Les vers. Dans ma bouffe. Les vers. Dans l'air pollué qu'ils voulaient me faire respirer. Des vers aussi petits que des bactéries. Dans l'eau souillée qu'ils me donnaient. Partout. Alors, je les ai senti bouger dans mon ventre. Ils commençaient à se réveiller. Je savais que je n'en avais plus pour longtemps. Il fallait que je les enlève. Il le fallait, vous comprenez ? »

Sur ces paroles, Lawrence soulève sa blouse, offrant à un PJ horrifié la vision d'un ventre béant, ouvert en plusieurs endroits au moyen d'une arme au tranchant approximatif, les tripes délogées et déchiquetées. Dans un flash, le PJ croit apercevoir les intestins ensanglantés prendre vie et s'animer. Dans la pénombre dessous le lit, les câbles électriques se sont mués en autant de racines sinueuses qui enlacent et broient les jambes de Milberger. Soudain, la fenêtre de la chambre s'ouvre et un vent glacial s'y engouffre avec violence. Les lumières s'éteignent. Dans le chaos ambiant, Lawrence hurle : « *Je suis libre. Je vole au-dessus de vos âmes. Procédez avec méthode. Éveillez-vous ! Abattez les murs de votre perception un à un et vous non plus, ils ne vous auront pas !* » Le PJ se réveille… dans une chambre particulière. Tout n'était qu'illusion. Il n'a jamais eu de compagnon de chambre et, dehors, il fait beau. Tout ce qu'il a vécu depuis son entrée dans la chambre ne s'est jamais produit.

Contrecoup : La vision, déjà difficile à soutenir, vire au cauchemar lorsque le PJ prend conscience que les racines qui broient Milberger se sont insinués partout, sous son lit, dans les cloisons et le faux plafond. Celles-ci surgissent de partout. Les plus grandes se saisissent du PJ pour tenter de le broyer tandis que les plus fines d'entre elles percent sa peau pour s'insinuer en lui. Dans le monde réel, le PJ tombe de son lit en se débattant et se cogne violemment la tête sur le sol. Il est quitte pour un bleu en plus. Mais, surtout, il a désormais l'impression, quand cela vous arrange, de voir ses veines bouger sous son épiderme, comme si celles-ci étaient désormais animées d'une vie et d'intentions qui leur sont propres. Cet effet dure jusqu'à la fin de la campagne. Lorsque cela survient, demandez-lui un test de Choc difficulté 10. En cas d'échec, il perd 1 PC. Vous pouvez utiliser ce stratagème pour gérer les points de Chocs du PJ afin de maintenir la pression sur le joueur s'il possède un peu trop de marge dans la gestion de cette ressource.

Lawrence Milberger

était incapable de se déplacer par lui-même et que ceux qui l'avaient déposé là moins de deux heures auparavant désiraient que les propriétaires de la ferme le retrouvent rapidement. À ce jour, l'enquête sur la disparition du superviseur senior Milberger n'a donné aucun résultat.

Le rapport médical fait état de blessures graves à l'abdomen, faites avec la partie tranchante d'un os taillé ou brisé ayant appartenu à un être humain et retrouvé sur Millberger. Malgré leur incohérence apparente, les propos de Milberger indiquent qu'il a pu s'éventrer lui-même, puis s'arracher et couper ses intestins en de nombreux endroits. Ses mains portaient de nombreuses entailles. Enfin, la peau et les vêtements de Milberger étaient recouverts d'une terre noire imprégnée de pétrole.

Une visite du patient Milberger à l'hôpital psychiatrique s'avère encore plus marquante que les précédentes révélations. Milberger est alité dans une chambre stérile. Il est placé sous perfusion permanente, car il refuse de s'alimenter. De fait, il ne pèse pas plus de 40 kg, et est physiquement très affaibli. Son corps est en piteux état, mais son esprit est plus vif que jamais. Son regard est toujours aussi déstabilisant, comme s'il lisait à livre ouvert dans l'esprit de ses observateurs. Toute conversation avec Milberger est impossible : il semble s'être coupé du monde. Si les PJ étaient venus avec l'espoir d'avoir un entretien avec lui, ils repartiront bredouilles. Le docteur Jackson, responsable de Milberger, estime qu'il n'a plus que quelques semaines à vivre.

La vérité sur Lawrence Milberger

Milberger n'était pas seulement un brillant agent du FBI. Il était également doué de pouvoirs psychiques à l'état latent. Ces pouvoirs se manifestèrent pour la première fois alors qu'il se trouvait au Cajun Club, dans le cadre de ses investigations sur les noirs agissements de ses membres. Ces derniers, témoins de l'événement, décidèrent de le séquestrer. Leur but était d'exacerber les pouvoirs de Milberger et de corrompre son esprit afin de rallier un puissant allié à leur cause. Trois semaines de torture physique et psychologique dans le labyrinthe des Kronsky faillirent avoir raison de sa volonté de fer. Mais c'était sous-estimer ses pouvoirs. Celui-ci parvint à s'échapper en dominant psychiquement Bubba Kronsky, le simple d'esprit de la famille.

Celui-ci l'abandonna près d'une ferme non loin de Lafayette, où il ne tarda pas à être secouru. Milberger était sauf, et ses pouvoirs psychiques s'étaient considérablement développés durant sa captivité. Hélas, sa raison avait définitivement sombré. Aujourd'hui, Lawrence voit des vers corrupteurs partout. Alors il ne mange plus, ne boit plus, s'arrache les intestins à cause de leur ressemblance avec les vers. À ce rythme, malgré une assistance médicale permanente dans l'aile psychiatrique de l'UMC de la Nouvelle-Orléans, le corps de Lawrence Milberger ne tardera pas à mourir, mais son esprit survivra, sous une forme éthérée.

L'analyse des relevés

Les prélèvements effectués par les PJ confirment le diagnostic des sapeurs-pompiers. L'incendie a été provoqué par l'explosion de sacs de nitrate d'ammonium, un engrais azoté communément utilisé dans l'agriculture. Ce composant chimique, prisé de certains gangs et milices d'extrême droite, peut également servir à fabriquer des bombes artisanales. Il a notamment été utilisé lors de l'attentat d'Oklahoma City en 1995 et à Oslo par le tueur néo-nazi Anders Breivik. Toutefois, quelque chose chiffonne Andre Barthelemy, chef du laboratoire du FBI (voir aide de jeu PNJ, p. 162). En effet, pour exploser, le nitrate d'ammonium doit d'abord être porté à une température supérieure à 290 degrés. C'est pourquoi celui-ci est généralement utilisé avec du fioul et un détonateur. Or, dans le cas précis, il n'existe aucune trace d'autres éléments constitutifs de la bombe artisanale. Plus étrange encore, les prélèvements indiquent que les sacs d'engrais ont été subitement portés à une température largement supérieure à 1000 degrés. D'après Barthelemy, seuls quelques combustibles, tels que des carburants de fusée ou de missiles, peuvent dégager une telle énergie calorifique. C'est une piste possible mais cela n'explique pas l'absence de toute trace de détonateur et d'autres composants pourtant indispensables à la confection d'une bombe artisanale. Bref, Barthelemy n'est pas loin de parler de combustion spontanée…

Investigations administratives

Naturellement, l'immeuble est assuré contre l'incendie, mais la prime est trop maigre pour pousser ses propriétaires à y mettre le feu. À l'inverse, le fait que le bâtiment brûle ne leur est pas préjudiciable : le terrain les intéresse plus qu'un immeuble branlant et destiné à être démoli. En enquêtant sur Pelican Earth, la société propriétaire de l'immeuble incendié, les PJ pourront reconstituer une partie de l'organigramme Greenberg. Demandez aux PJ qui mènent les recherches un test d'INT (finances)

difficulté 10. Une réussite leur permettra de remonter la branche depuis la Pelican Earth et ses trois filiales jusqu'à la Greenberg Holding.

Ils découvriront par ailleurs que la Pelican Earth consacre l'essentiel de son activité depuis Katrina à racheter à un prix dérisoire des immeubles en ruine à la mairie de la Nouvelle-Orléans. Elle les confie à sa filiale, la Pelican Estate, qui les rénove au gré des fluctuations du marché de l'immobilier. La conséquence accessoire de ces spéculations est qu'elle laisse les immeubles situés dans les quartiers défavorisés tomber tout doucement en ruines en attendant des jours meilleurs. Il en résulte que l'environnement s'en retrouve dégradé et que toutes sortes de marginaux s'y installent, augmentant le taux de criminalité local.

Les gangs

Les PJ tenteront très certainement d'en savoir davantage sur leurs agresseurs et d'obtenir leur arrestation. Les associations d'aide sociale et le département de police de la Nouvelle-Orléans (NOPD) constituent les meilleures sources d'informations dont ils puissent disposer. Sur le quartier de Pines Village, les PJ apprendront qu'il était jusqu'à récemment tenu par un gang appelé les Sœurs de Marie, qui font un peu de trafic de drogue et beaucoup d'immigration clandestine en provenance des Caraïbes et en particulier d'Haïti. Sans être philanthropes, ils consacrent l'essentiel de leurs profits mal acquis à l'aide aux défavorisés. L'implantation récente des Zombies a eu pour conséquence de provoquer une guerre sans merci entre les deux gangs.

Les Zombies

Les nouveaux venus ont à leur disposition des moyens considérables, et se servent du quartier comme base

pour leur trafic d'armes et de drogues. Ils comptent parmi leurs clients tous les junkies et les petits criminels de la région, mais il se dit qu'ils fournissent aussi de plus gros poissons. Par ailleurs, une rumeur court selon laquelle les meneurs du gang, dont l'identité demeure un mystère, seraient associés aux anciens tontons macoutes d'Haïti. Ceux-ci superviseraient les activités du gang depuis Haïti, où ils seraient plus puissants que jamais depuis la chute du régime Duvalier. L'essentiel de la drogue vendue par le gang proviendrait des Caraïbes.

L'arrestation de membres des Zombies dont le signalement correspond à leurs agresseurs nocturnes permet aux PJ d'apprendre que le gang est essentiellement composé d'adolescents recrutés au sein des orphelinats de la Nouvelle-Orléans. Toutefois, ces voyous s'avèrent peu loquaces et particulièrement arrogants. L'un d'entre eux, Tobias, n'hésite pas à clamer du haut de ses dix-sept ans qu'il est intouchable. Duane Philips, leur avocat, débarque avec une étonnante rapidité dans les bureaux des PJ et met fin à tout espoir de soutirer le moindre aveu aux Zombies. Le bonhomme est l'avocat véreux et vulgaire attitré du gang.

Finalement, au grand dam du FBI, un juge fédéral du nom de Brian Hershey ne tarde pas à voler au secours des inculpés. Il ordonne leur relaxe, les protégeant au nom des origines sociales difficiles, minimisant à outrance

les préjudices qu'ils ont causés aux PJ. Notamment, il n'hésite pas à se servir de son image auprès des médias pour faire passer les Zombies pour d'inoffensifs orphelins victimes d'une répression policière abusive. Les PJ apprennent vite à leurs dépens que plus le mensonge est grossier et mieux il passe.

Les Sœurs de Marie

Les Sœurs de Marie ne semblent pas bénéficier de la même sollicitude. Le gang est accusé par la police de la ville d'être à l'origine de l'incendie. Très vite, des mandats sont délivrés pour arrêter ses leaders. Mais la police ne parvient à coincer que quelques seconds couteaux. Les principaux dirigeants de la bande semblent s'être évanouis dans la nature, ce qui ne plaide pas en leur faveur. Les membres du gang arrêtés clament tous leur innocence. Les centres d'aide aux défavorisés financés par le gang réagissent, font circuler des pétitions, manifestent et accusent la police d'attiser les tensions communautaires…

En fait, le voisinage tout entier semble étonné par ces accusations. Certains parlent d'une mise en scène de la part des Zombies. D'autres, dont les médias, accusent les Sœurs de Marie de cacher des activités illégales derrière un paravent de bonté. Il est vrai que le gang est soupçonné de contrôler un réseau d'immigration clandestine depuis les Caraïbes. Une campagne médiatique sur les problèmes des gangs à la Nouvelle-Orléans ne tarde pas à battre son plein sur la chaîne de télévision locale. Si les PJ se renseignent sur la signification du nom du gang, ils apprendront que ses membres sont des adeptes du vaudou qui s'inspirent de Marie Laveau, une mambo du siècle dernier, morte en 1881.

Accélération des événements

Laissez d'abord vos joueurs mener leur enquête avec les éléments présentés ci-dessus. Puis appuyez sur l'accélérateur avec cette deuxième partie de scénario, plus rythmée et plus haletante.

L'affaire Babbit

La visite de Babbit

À la fin de la matinée du troisième jour, un inconnu à moitié hystérique fait irruption à l'accueil du FBI en hurlant au complot. D'après lui, « *les flics sont tous des pourris* ». En guise de preuve, il brandit une caméra. L'agent spécial en charge Damon Cross, vaguement excédé, fait signe à Jim « Mulder » Fox d'intervenir, tandis l'assistante Francesca Buniatishvili tente d'expliquer à l'intrus que le FBI n'a pas qualité à recueillir sa plainte, et qu'il faut s'adresser à la police. « *Je vous dis que c'est des fumiers ! Je sais c'que j'dis bordel. Ces enculés ont volé mon film sur l'incendie !* ».

Vu le caractère rocambolesque du comportement et de l'histoire de Babbit, c'est sur Jim Fox que cela retombe. Celui-ci le conduit à son bureau et enregistre sa plainte pour le calmer. Les PJ apprennent plus tard par Jim ou Francesca qu'un cinglé est venu déclarer qu'il a été témoin de l'incendie de l'immeuble sur lequel ils enquêtent. C'est effectivement le cas, et mieux encore, comme les PJ peuvent s'en rendre compte en consultant son témoignage.

Babbit déclare s'être trouvé sur les lieux par hasard au moment de l'incendie et avoir filmé l'événement avec son caméscope. Après une dispute avec sa femme, il était parti en voiture dans le quartier à la recherche d'un sujet à filmer. Il prétend avoir confié son enregistrement au commissariat du 3ème district. Aujourd'hui, il accuse la police de lui avoir volé la carte SD afin de couvrir les coupables.

4650 Paris Av, commissariat du 3ème district de la NOPD

C'est le détective Garfield qui a accueilli Babbit et conservé son enregistrement pour la journée.

« Il s'est pointé avant-hier soir vers minuit, tout excité, en agitant une carte SD. C'est pas la première fois que Babbit débarque dans le commissariat avec la preuve enregistrée d'un nouveau complot. Aujourd'hui, c'est nous qu'il accuse, mais toutes les institutions de la ville y sont passées. Et c'est sur moi que ça tombe à chaque fois ! Je suis devenu le spécialiste de Babbit. Au début, ses conneries m'amusaient, mais je commence à en avoir marre. Surtout que ce pauvre type m'accuse de lui avoir volé sa carte de merde. Mais j'en sais rien où elle est passée, sa carte SD, moi ! Je l'ai même pas visionnée, d'ailleurs. Si ça se trouve, un de ces voyous (il désigne des Noirs en état d'arrestation qui attendent leur tour sur un banc, non loin de là) me l'a piquée. Ou alors elle s'est perdue quelque part dans le bordel du déménagement. Allez savoir ! En tout cas, je l'avais laissée sur mon bureau ! C'est certainement de la foutaise de toutes façons ! Tout ça m'apprendra à prendre des anciens de la guerre du golfe en pitié. »

Les PJ trouveront sans doute peu probable que la carte soit perdue quelque part sous des dossiers. En revanche, compte tenu de l'agitation du quotidien et du désordre consécutif au déménagement du commissariat pour des locaux plus salubres (voir l'aide de jeu sur la NOPD), n'importe qui aurait effectivement pu subtiliser l'enregistrement sans se faire remarquer.

Un parano sans histoire

Il n'est pas très difficile de se renseigner sur M. Babbit et son épouse. Le couple vit sur le salaire de caissière chez Walmart de Mme Babbit et la pension d'invalidité de son mari, dans une petite maison du quartier de Gentilly sur Annette St. Babbit a effectivement participé à la première guerre du golfe. Les deux époux se disputent souvent, et Mme Babbit a déjà fait appel à la police parce que son mari la battait. M. Babbit, qui n'a aucun ami, consacre tout son temps libre à son hobby, la vidéo. Il passe souvent ses journées dans sa voiture, son caméscope à la main, en quête de faits divers dans son district. Tout entretien approfondi avec Babbit révèle que l'homme fait partie de ces paranoïaques qui voient des complots partout.

Le meurtre des Babbit

Le lendemain matin, les PJ sont informés par Clarks que les Babbit ont été retrouvés morts à leur domicile. C'est un voisin qui a prévenu la police pour se plaindre du volume sonore excessif de leur télé. Les deux policiers venus verbaliser pour tapage nocturne ont découvert les corps.

Mme Babbit a été tuée, ou plutôt massacrée, dans la cuisine. Son corps mutilé baigne dans une mare de sang séché. Son visage est gonflé et violacé. Son regard semble figé dans une expression de terreur. Du pop-corn est répandu sur le sol et un grand couteau de cuisine ensanglanté repose sur la table. Le spectacle est effrayant. Un test de Choc difficulté 10 est nécessaire pour ne pas être pris de nausées.

L'autopsie révèle que Mme Babbit a été battue puis frappée de dix-sept coups de couteau avec une force extraordinaire. Mais c'est d'étouffement qu'elle est finalement décédée. En effet, sa bouche a été ouverte de force jusqu'à ce que sa mâchoire inférieure soit déboîtée, puis plus de 600 grammes de pop-corn ont été enfoncés jusque dans sa trachée. La présence de morceaux de dents mêlés au pop-corn au fond de la gorge de la victime démontre l'extrême violence du « *gavage* ». La distorsion de

La découverte du corps de Madame Babbit

la trachée qui en a résulté a provoqué de nombreuses hémorragies internes.

Le corps de M. Babbit se trouve quant à lui dans la chambre conjugale, au premier étage. Il gît sur son lit, un Colt .45 dans la main droite. Les draps sont éclaboussés de sang et de morceaux de crâne et de cervelle. La télévision est allumée et le son est poussé au maximum. Les PJ qui ont déjà rencontré Babbit remarquent immédiatement que ses cheveux ont viré au blanc. Par ailleurs, son regard semble également figé dans une expression de terreur, comme sa femme.

L'autopsie de M. Babbit révèle qu'une balle de calibre .45 a traversé son crâne de droite à gauche au niveau des tempes, causant des lésions immédiatement fatales à son lobe frontal.

Reste un fait préoccupant : pour une raison qui demeure inexpliquée, les Babbit ne semblent pas s'être défendus, alors que tout indique qu'ils n'étaient pas entravés. D'autre part, la vue de quelque chose les a terrorisés. Mais quoi ? Quoi qu'en disent les PJ, Nicolette Dixon, la détective de police du 3ème district en charge de l'affaire penche imperturbablement pour la thèse de la dispute entre les deux époux. Selon lui, M. Babbit, pris de démence, aurait massacré sa femme avec un sadisme qui bat tous les records. Puis il aurait pris conscience de son acte, serait monté dans sa chambre où il aurait pris son arme et se serait tiré une balle dans la tête. « *Encore un vétéran de la guerre du Golfe qui pète les plombs.* »

L'analyse des indices

Révélez tout ou partie des éléments suivants en fonction des actions des PJ et de leurs réussites lors de leurs différents tests lors de l'enquête. À défaut, des PNJ du labo peuvent également effectuer des tests.

L'examen du couteau de cuisine retrouvé près du corps de la victime révèle qu'il s'agit de l'arme qui a servi à poignarder Mme

Babbit. Seules les empreintes de M. Babbit figurent dessus.

Le Colt .45 retrouvé dans la main de William Babbit est bien l'arme qui a servi à le tuer. Les traces de poudre relevées sur la main du sujet démontrent que celui-ci tenait l'arme au moment du tir. Toutefois, une partie des traces de poudre manquent. Cet élément permet de supposer qu'une tierce personne tenait la main de Babbit, et a pu « *l'aider* » à appuyer sur la gâchette. Seules les empreintes de M. Babbit figurent dessus.

Le code ADN du sang étranger retrouvé dans la bouche de la victime appartient à un dénommé Brett Kronsky. Celui-ci s'est sans doute écorché la main en enfonçant le pop-corn dans la bouche de Mme Kronsky. Son ADN est répertorié dans les fichiers du FBI depuis qu'il a été condamné à dix années de prison, dont cinq fermes, pour viol dans l'État du Texas en 2001. L'homme, aujourd'hui libre, n'a aucun domicile connu. Toutefois, sa famille habite en Louisiane, du côté de Lafayette.

Il y a des fragments de fibres textiles sous les ongles de Mme Babbit. Ils proviennent d'un vêtement de nylon noir. Étrangement, la fibre est légèrement imprégnée de pétrole.

La fouille du domicile

Babbit possédait dans une pièce un matériel vidéo complet (dont une table de montage) ainsi qu'une impressionnante collection de fichiers vidéo soigneusement archivés par ordre chronologique dans son PC. Il y en a pour plus de deux cents heures d'enregistrement, représentant une année d'incidents survenus dans les quartiers de Lakeview, Gentilly, Filmore, Milneburg, Pines Village et Seabrook. De quoi mener une investigation de fond sur l'évolution du milieu criminel dans le 3ème district de la Nouvelle Orléans ! Les films ont tous été tournés par Babbit. Quelques-uns montrent des loubards à visage découvert en flagrant délit, ou des policiers commettant des bavures. Une vidéo vieille d'environ un mois, parmi une dizaine de fichiers archivés dans un dossier baptisé « *Flag* », montre un échange entre une voiture de police banalisée et des dealers du gang des Zombies. Une analyse approfondie de la vidéo permet de comprendre qu'il s'agit d'un deal de drogue et que l'acheteur n'est autre que Garfield. Voilà qui justifie une nouvelle entrevue avec le détective !

Face à face avec la peur

Que les PJ retrouvent ou non Garfield en consultant les vidéos de Babbit, ils reçoivent bientôt un appel paniqué du détective : « *Je sais que j'aurais pas dû. Mais je pensais en tirer de la bonne dope. J'en ai tellement besoin, vous comprenez ? Mais maintenant, c'est la merde. Ils ont buté les Babbit et ils vont pas tarder à rappliquer pour s'occuper de mon cul. Alors, si vous voulez la carte SD, venez la chercher ! Je suis chez moi. Faut que je raccroche, y'a un connard qui essaie d'entrer sans invitation.* »

Les PJ arrivent trop tard au domicile de Garfield au 4114 Gibson St. Ils le retrouvent pendu par les boyaux au lustre de son salon. Une seringue d'héroïne est plantée dans sa fesse droite. Toutefois, leur arrivée a interrompu le meurtrier dans ses recherches. La petite maison est sens dessus dessous. L'ordinateur de Garfield a disparu, mais la carte SD s'y trouve encore,

dissimulée sous une latte de parquet grinçante, dans la salle de bains. Le personnage qui réussit le meilleur test de PER (trouver une preuve) trouve la carte SD. Le meurtrier a fui par la porte de derrière.

Si les PJ ont pensé à faire le tour de la maison dès leur arrivée, confrontez-les alors à Brett Kronsky, le tueur. Celui-ci fera alors usage de son pouvoir de Terreur (voir son profil technique dans l'aide de jeu sur les PNJ, p. 174). Privilégiez la mise en scène de ce face-à-face. Brett peut les attendre de dos ou alors lever les mains à la sommation des PJ avant de se retourner lentement. En raison de son pouvoir de Terreur, les PJ ne pourront strictement rien faire et pas un bruit ne sortira de leur bouche. Ils ne se souviendront de rien de précis dès lors que Brett leur fera face, pas même de son apparence. Au mieux, l'un d'eux se souviendra mais sera forcé de fuir.

À la place, décrivez une vague de terreur irrésistible qui emporte temporairement leur raison. Faites-leur part de leur impuissance totale face à cet ennemi invisible et pourtant face à eux, insaisissable et pourtant si proche. Brett ne perd pas de temps et prend la fuite.

L'incendie figure bien sur la vidéo de la carte SD, filmé par Babbit de l'instant qui suit son déclenchement jusqu'à l'arrivée des pompiers. Toutefois, ce n'est pas dans l'incendie que réside l'intérêt de l'enregistrement, mais dans un pick-up Dodge de couleur sombre qui démarre vivement au moment où survient l'explosion qui embrase le bâtiment. Un test d'INT (remarquer un détail)difficulté 15 est nécessaire pour remarquer la présence du véhicule, étant donné que celui-ci n'apparaît pas plus de deux secondes au coin de l'écran. S'ajoutent à cela le mauvais éclairage et la tremblote alcoolique de Babbit.

Toutefois, en retravaillant l'image par ordinateur, on peut déchiffrer la plaque d'immatriculation du véhicule et identifier son propriétaire, un certain François, un lieutenant des Zombies. Il est même possible d'identifier un visage qui se reflète dans le pare-brise. C'est celui d'un certain Abe Kronsky.

Des arrestations ?

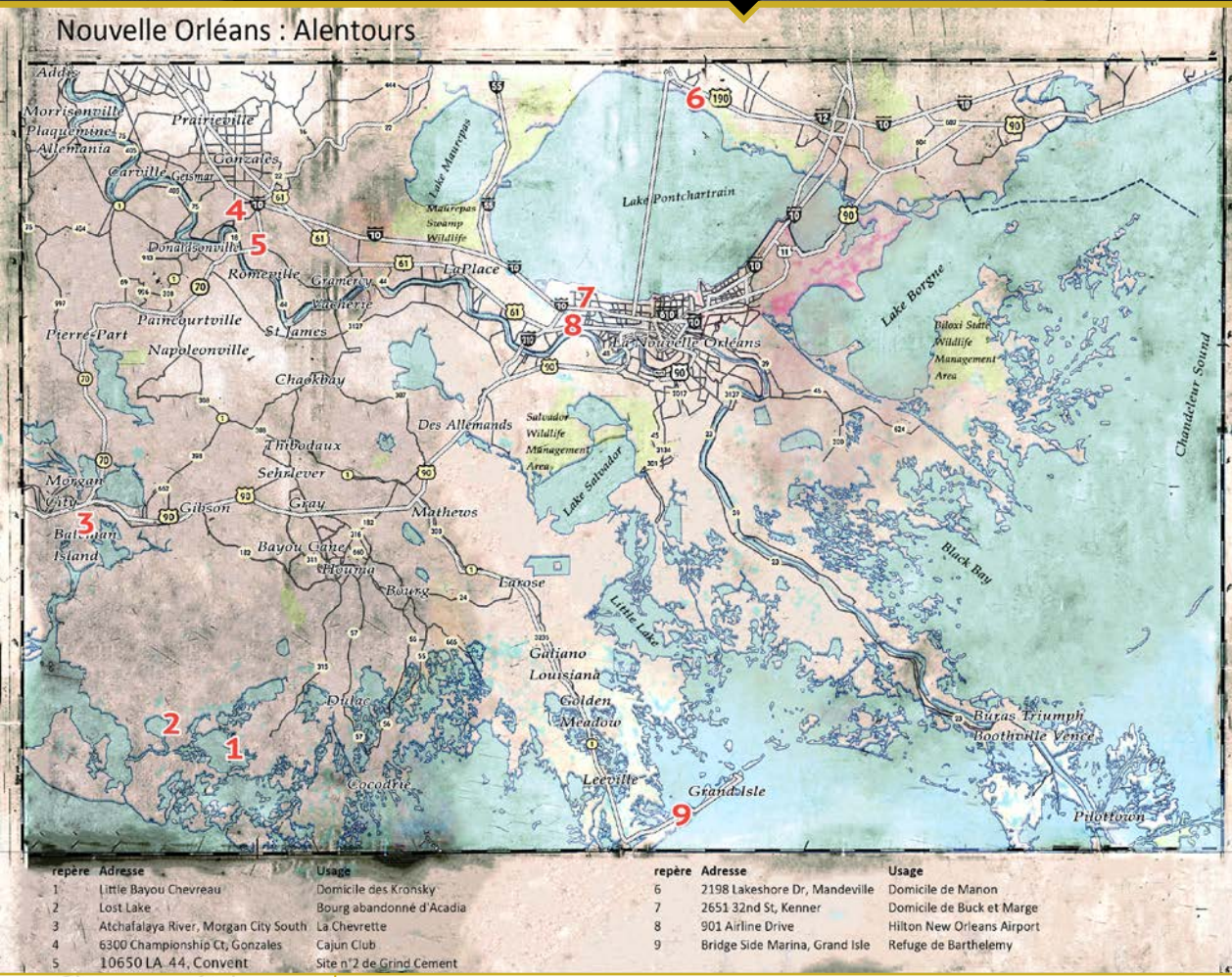
Si les PJ ont remarqué le pick-up qui figure sur l'enregistrement de Babbit, il ne leur sera pas difficile d'en déduire que les Zombies sont à l'origine de l'incendie. Il est tout à fait possible d'arrêter le dénommé François. Mais auparavant, il leur faut recueillir suffisamment de preuves pour constituer un dossier en béton. Faute de quoi le suspect prétendra qu'il n'était pas dans son véhicule ce soir-là et le juge Hershey s'empressera de le relâcher en ajoutant que sa présence sur les lieux ne prouverait aucun lien avec l'incendie de toute façon.

Pour progresser dans leur enquête, les PJ peuvent soit identifier le sang de Brett Kronsky, soit parvenir à identifier le visage d'Abe Kronsky. Questor leur obtient un mandat de perquisition, un mandat d'arrêt sur Brett Kronsky et un squad de l'ATF (Bureau of Alcohol, Tabacco, Firearms) pour les épauler. Les membres des Sœurs de Marie doivent pour leur part une fière chandelle aux PJ. Ils sauront leur rendre la pareille le moment venu.

La famille Kronsky

Affreux, sales et méchants, les Kronsky ont une réputation de

La famille Kronski au grand complet !



repère	Adresse	Usage
1	Little Bayou Chevreau	Domicile des Kronsky
2	Lost Lake	Bourg abandonné d'Acadia
3	Atchafalaya River, Morgan City South	La Chevrette
4	6300 Championship Ct, Gonzales	Cajun Club
5	10650 LA 44, Convent	Site n°2 de Grind Cement

repère	Adresse	Usage
6	2198 Lakeshore Dr, Mandeville	Domicile de Manon
7	2651 32nd St, Kenner	Domicile de Buck et Marge
8	901 Airline Drive	Hilton New Orleans Airport
9	Bridge Side Marina, Grand Isle	Refuge de Barthelemy

dangereux asociaux auprès des autorités locales et fédérales. On ne leur connaît aucun ami. Ils vivent retranchés sur une presqu'île dans le Little Bayou Chevreau, et ne descendent en ville que trois ou quatre fois par an pour reconstituer leur stock de produits de première nécessité. La police du comté a un dossier épais comme un annuaire sur les membres de la famille. Il s'agit essentiellement d'actes de violence, menaces et obscénités diverses, outrages à agents de la force publique, tapage, conduite en ébriété, destruction de propriété privée et publique, pêche ou chasse illégale, stationnement illégal… S'y trouvent même des accusations d'enlèvement d'animaux domestiques de leurs voisins qui les accusent de les avoir mangés et/ou empaillés… Bref, les plaintes de tous ceux qui ont dû côtoyer de près ou de loin cette famille d'asociaux sont innombrables et pour le moins surprenantes.

Officiellement, les Kronsky tirent leur subsistance des rares crevettes qui ont survécu à la pollution environnante

suite à l'explosion de la plate-forme pétrolière Deepwater Horizon. Ils vendent le maigre produit de leur pêche à la Chevrette, une entreprise spécialisée dans le conditionnement et la vente de crevette située dans une zone plus « *civilisée* » des bayous. Par ailleurs, le terrain sur lequel vivent les Kronsky appartient à une compagnie de raffinerie pétrolière du nom de Petrochem. À partir de ces entreprises et avec des tests de recherche (INT difficulté 10) réussis, les PJ peuvent reconstituer une section de l'organigramme Greenberg, et remonter jusqu'à la Greenberg Holding.

Sus aux Kronsky !

Les PJ finissent par obtenir un mandat de perquisition chez les Kronsky, ainsi qu'un mandat d'arrêt pour meurtre au premier degré au nom de Brett Kronsky. Étant donné le danger potentiel de la mission, un squad de l'ATF leur est adjoint pour cette opération. L'agent spécial Herodes et le superviseur Clarks sont également présents. Ce dernier a prévenu les Kronsky de l'imminence de l'opération. Ceux-ci attendent donc les agents fédéraux de pied ferme. Bienvenue dans la petite maison des horreurs.

La propriété des Kronsky se trouve isolée sur une presqu'île, un rocher noir qui émerge des bayous près de la côte du Golfe du Mexique. La ferme est fort mal entretenue et les eaux sont plus polluées que jamais. La maison, comme les bâtiments annexes, est dans un état de délabrement avancé.

Le plan

Le temps que les PJ consacrent à explorer la maison et ses dépendances avant les événements qui suivent, c'est-à-dire le plan de résistance dans le labyrinthe souterrain (voir plus bas), leur permet éventuellement de découvrir les éléments suivants :

La grange

Adossée à la décharge, la grange est encombrée d'un bric-à-brac qui serait anodin si le lieu ne servait pas de laboratoire de taxidermie à Bubba. Raton laveurs, reptiles, tortues, divers oiseaux dont certains sont des espèces protégées, et même un petit alligator… Presque tout ce sur quoi Bubba a pu mettre la main a fini empaillé, conférant un aspect dérangeant à la vieille bâtisse. Ceux qui s'appliqueront à fouiller les lieux auront le déplaisir d'exhumer l'unique et vaine tentative de Bubba d'empailler un être humain. Il s'agit de Lynette Babineaux, prostituée de 19 ans, une des victimes de Brett dont Bubba a voulu conserver un souvenir affectueux car elle lui avait plu (test de Choc difficulté 10).

Le garage

Le bâtiment qui jouxte la grange sert de garage au pick-up de Pa Kronsky. La rouille a mis hors d'usage le vieux Ford des années 50 depuis un moment déjà. Mis à part Brett, les Kronsky se servent presque exclusivement de leurs bateaux depuis plusieurs années déjà.

Les WC

Une odeur pestilentielle émane du petit bâtiment en L de l'autre côté de la décharge. Et pour cause, Il s'agit du WC familial. Celui-ci a été converti en toilettes sèches depuis que le labyrinthe sous-terrain des Kronsky a pris la place dévolue jusqu'alors à la fosse septique.

La maison

Sur le porche de la maison, un rocking-chair branlant oscille au gré du vent.

À l'intérieur, la cuisine est noire de crasse et empeste la charogne et le poisson pourri. Cafards et asticots grouillent sur la vaisselle entassée depuis des lustres. Insalubre est un mot faible pour qualifier cette pièce et,

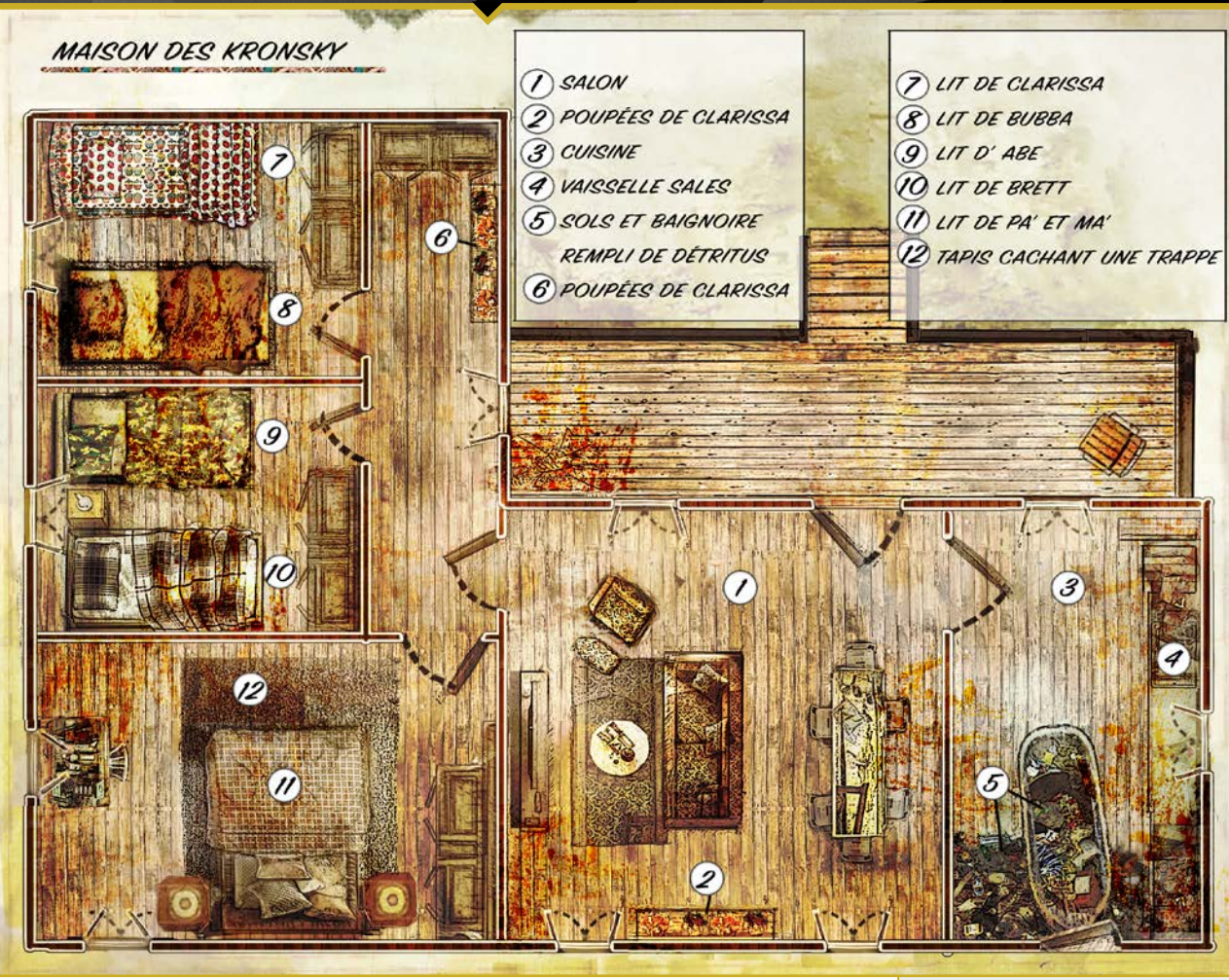
Type de scène d'action

Assaut tactique qui tourne mal

Il s'agit ici d'une scène d'assaut, avec soutien (voir les règles p. 12 du préambule). Sauf que l'exploration des PJ tourne à l'embuscade une fois arrivés dans le labyrinthe. Il faut impérativement mettre en avant les caractéristiques des lieux et les pouvoirs spéciaux des Kronsky et des esprits de la corruption.

pourtant, il est clair que les Kronsky y préparent encore leurs « repas ». Plus troublants encore sont les ustensiles dont ils se servent. Scie chirurgicale, hachoir imposant, drôle d'outils pour une famille qui se nourrit essentiellement de poisson. Une baignoire en fonte pleine de déchets alimentaires en décomposition encombre la pièce. Un fémur humain qui y surnage permet vite de comprendre que les Kronsky ne sont pas exclusivement piscivores… Ce dernier pourra être identifié comme appartement à une certaine Darnelle Fontenot, étudiante à la LSU. Des traces d'acide sur le parquet alentour et de puissants solvants stockés sous le lavabo fêlé indiquent que la baignoire a pu être utilisée pour dissoudre certaines preuves humaines.

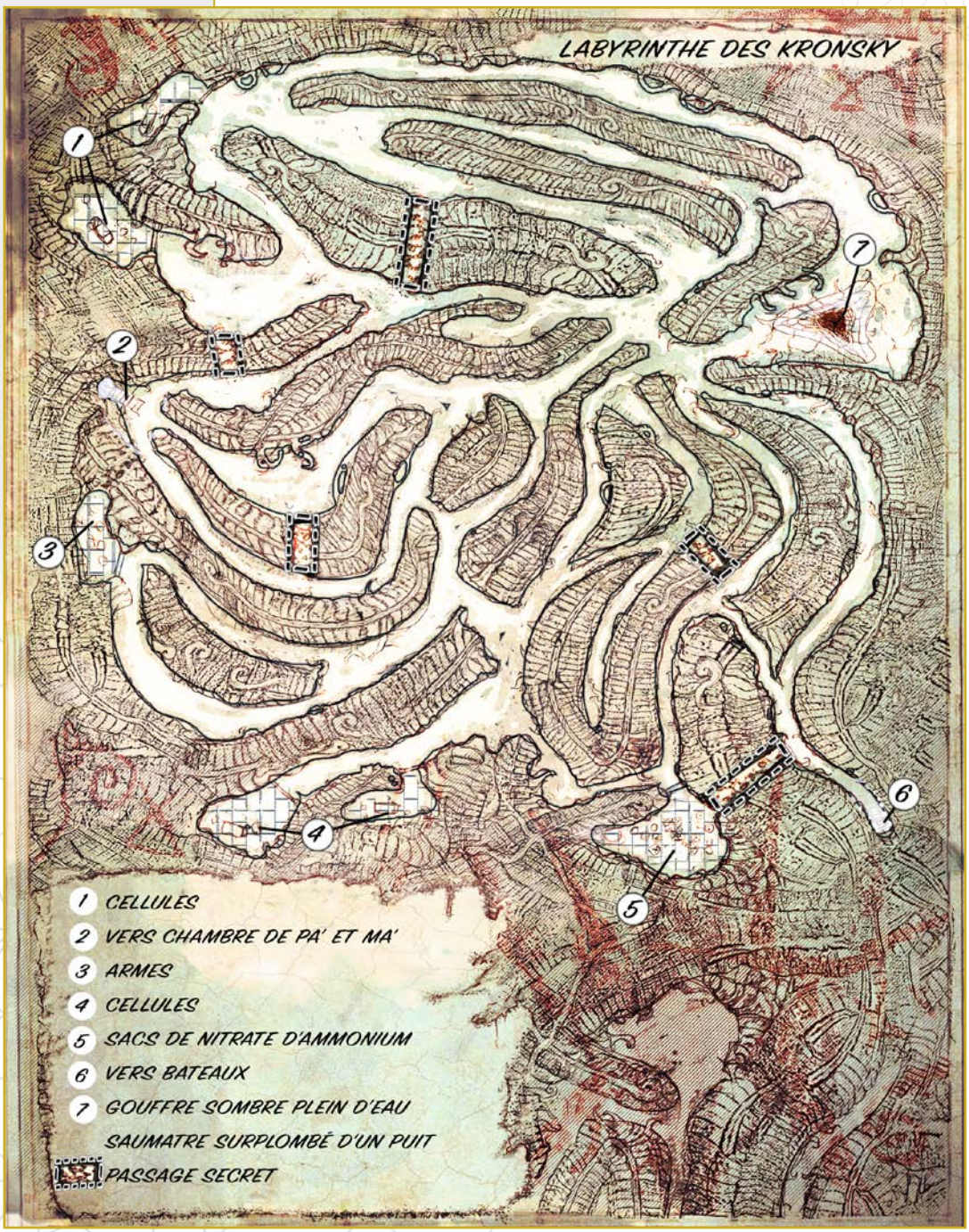
Le séjour, le couloir et la chambre des parents sont encombrés de vieux objets. Des rideaux de dentelles moisis pendent devant des fenêtres rendues quasiment opaques par la poussière. En particulier, une impressionnante quantité de poupées en



porcelaine, alignées sur des étagères branlantes, a l'air d'observer les visiteurs. Ma Kronsky en faisait la collection du temps de sa « jeunesse ». Sur la coiffeuse de sa chambre, se trouve une collection de perruques, de dents et de faux ongles, à ceci près qu'il s'agit en fait de vrais cheveux, de vraies dents et de vrais ongles arrachés aux malheureuses que Brett ramenait régulièrement à la maison.

La chambre que Brett partage avec Abe est relativement bien rangée et propre. La collection de couteaux de chasse accrochée au-dessus du lit d'Abe tranche avec le mur nu au-dessus de celui de Brett. Celui-ci porte toutefois les marques délavées de cadres qui auraient été retirés après des années comme si Brett avait déménagé récemment. Celui-ci a effectivement emporté toutes ses affaires dans son pied-à-terre sur Burgundy Street, dans le Vieux Carré de la Nouvelle-Orléans.

Quant à la chambre que se partage Bubba et Clarissa, les seuls éléments remarquables sont les dernières œuvres empaillées de Bubba


LABYRINTHE DES KRONSKY
1 CELLULES
2 VERS CHAMBRE DE PA' ET MA'
3 ARMES
4 CELLULES
5 SACS DE NITRATE D'AMMONIUM
6 VERS BATEAUX
7 GOUFFRE SOMBRE PLEIN D'EAU SAUMATRE SURPLOMBÉ D'UN PUIT
PASSAGE SECRET

Quatrième vision

Milberger ex machina

Celle-ci survient au moment où Brett Kronsky se montre et use de son pouvoir de Terreur sur les PJ. Alors qu'il s'apprête à les tuer, Milberger se matérialise derrière Brett et l'interpelle. La déconcentration de ce dernier est suffisante pour permettre aux PJ d'ouvrir le feu et d'abattre le monstre. Aussitôt après, l'image de Milberger retourne au néant.

Contrecoup : Tant qu'il reste dans le labyrinthe, le PJ peut entrevoir et toucher les silhouettes des esprits qui l'habitent. Hélas pour lui, c'est réciproque. Le PJ est donc bientôt harcelé par des esprits maléfiques qui tentent de l'étrangler. Les témoins de scène voient le PJ se débattre seul et éventuellement tirer dans le vide avant et tenter de s'étrangler de ses propres mains.

En termes de jeu, demandez au PJ 5 tests de Choc difficulté 15 (un par tour). En cas d'échec, le PJ ne perd pas de PC, mais il subit les effets suivants :

- **Échec 1 :** le personnage sursaute et hurle en tentant d'esquiver les esprits qui essayent de l'étrangler.
- **Échec 2 :** le personnage ouvre le feu sur les esprits.
- **Échec 3 :** le personnage commence à s'étrangler, il s'inflige 1d4 DM.
- **Échec 4 à 6 :** le personnage continue à s'étrangler, il s'inflige 1d6 DM par tour. Il faut réussir un test de FOR difficulté (10+Mod. de FOR de la victime) pour réussir à l'empêcher à chaque tour (dans ce cas, il ne subit qu'un seul point de DM).

À la fin de cette scène, si le personnage a raté au moins 3 tests, il perd 1 PC.

et l'étrange collection de posters de Clarissa au-dessus de son lit. Que celle-ci se passionne à la fois pour les Pop Stars telles que Katy Perry et Lady Gaga et pour la cuisine soit une chose, mais pourquoi associer chaque poster de star à une recette de cuisine en particulier ?

Le puits

Reste le puits à côté de la maison. Celui-ci donne en fait sur le gouffre du labyrinthe souterrain qui attend les PJ et le squad. Il est possible d'accéder au labyrinthe par le puits, mais cette entrée est plus inconfortable que celle que les Kronsky ont aménagé.

Le labyrinthe

Si sinistre soit-elle, la surface a peu d'intérêt comparé au labyrinthe qui s'étend au sous-sol. Ce temple tout entier dédié à la corruption est habité par des esprits maléfiques qui attaquent sans hésitation tout élément indésirable. L'odeur de charogne y est insupportable, et la terre y est imbibée de pétrole et d'eau. D'innombrables runes pictes sont gravées dans les parois du dédale. Ces dernières sont faites d'entrelacs compacts de racines d'arbres des bayous. Au premier abord, celles-ci paraissent pétrifiées. Elles sont pourtant bien vivantes. Leur texture organique réagit au moindre contact d'un frisson qui parcourt ensuite tout le temple pour avertir ses maîtres de la présence d'intrus. Malaise garanti pour quiconque prend conscience qu'il erre en fait dans les boyaux d'une entité consciente et maléfique. Le labyrinthe est un système conçu pour digérer les âmes humaines. Un visiteur un peu observateur comprendra que ce réseau fonctionnel n'a pas été creusé de mains

Type de scène d'action

Poursuite et fusillade finale

La fin des Kronsky doit être dantesque. La poursuite démarre par l'explosion du labyrinthe. Puis à vous de voir comment vous souhaitez gérer la poursuite, selon les compétences, l'état de santé de vos PJ et ce qui plaît à votre table. Enfin, le grand final doit proposer une fusillade d'anthologie !

Tentations

Les esprits de cet antre de la corruption tentent de tromper les PJ par diverses hallucinations. Plus le résultat du test de Choc est mauvais, plus l'hallucination est dangereuse. Le degré d'intégrité morale des personnages (laissé à votre souveraine appréciation) peut accroître ou diminuer la difficulté des tests. La nature des hallucinations doit varier selon la psychologie et l'historique des PJ.

Les esprits peuvent donner corps à leurs pires cauchemars et, dans ce cas, ils sont effectivement matérialisés et susceptibles de les blesser physiquement. Ou alors, un PJ peut se retrouver soudain projeté dans le décor d'une scène précédente de la campagne, à un moment critique, comme lors de la scène d'introduction au paragraphe In Medias Res, et voir cette expérience se répéter.

Autre exemple, des patients autopsiés par un éventuel PJ médecin-légiste peuvent revenir avec la ferme intention de lui rendre la pareille. De manière plus générale, une illusion peut pousser un PJ à voir un Kronsky menaçant là où se trouve un allié. Ou encore, un membre du squad peut devenir subitement berserk et se mettre à tirer sur tout ce qui bouge y compris, par exemple, l'agent Herodes.

d'homme. Ce sont les racines qui ont dessiné ce temple d'elles-mêmes. Leur concentration peut surprendre. En réalité, la plupart d'entre elles viennent du monde des esprits et y reflueront dans un grincement strident lorsque le temple sera détruit. Ce lieu morbide sert à la fois d'entrepôt pour les armes dont les Kronsky font le trafic, de geôle et de centre de conditionnement pour leurs pensionnaires. De nombreux prisonniers y ont passé des jours ou des semaines, torturés physiquement et mentalement jusqu'à ce que le mal en eux prenne définitivement le pas sur leur volonté. Les cellules qui furent le théâtre de leur martyre sont jonchées des restes de ce qui constituait leur seul repas : des ossements humains. Les parois, enfin, sont gravées du témoignage qu'ils laissèrent à la force de leurs ongles.

Trappe, Monstres, Tremor

Après avoir cerné la maison, le squad de l'ATF, les PJ, Clarks et Herodes passent à l'attaque. L'endroit est mal éclairé et crasseux. Les meubles sont pourris par l'humidité et l'odeur de renfermé est suffocante. Aucun Kronsky ne s'y trouve. Pourtant, les PJ avaient détecté leur présence dans le bâtiment. C'est alors qu'un homme de l'ATF repère une trappe sous un tapis au pied du lit de la chambre des parents. Elle donne sur un obscur souterrain où les Kronsky attendent les fédéraux. Les salles du labyrinthe qui servaient au stockage de matériel ont presque toutes été vidées. Il s'y trouve encore quelques caisses d'armes sans valeur qui sont, bien entendu, piégées.

Le carnage commence. Armes blanches, pièges, armes à feu… Les Kronsky ont recours à toute la panoplie des engins de mort dont ils disposent, mais pas seulement. En effet, le labyrinthe existe à la fois dans le monde physique et le monde des esprits, et les Kronsky ont la capacité de passer d'un monde à l'autre afin d'emprunter des raccourcis à travers les parois du dédale. Si vous avez débuté le scénario par la séquence d'entraînement à Quantico, le moment est venu pour eux d'en tirer une leçon. Donnez-leur par exemple l'occasion de tirer une leçon salvatrice de leur expérience passée en les replaçant dans un contexte similaire à un moment

critique. Pour corser le tout, la volonté des PJ est mise à l'épreuve par les créatures maléfiques qui hantent le labyrinthe (voir l'encadré Tentations, page précédente). Puis Brett Kronsky se montre, et ceux qui le voient comprennent le spectacle d'horreur qui paralysa les Babbit. Il est possible aussi que certains PJ l'aient déjà vu à la sortie de la maison des Babbit. C'est d'ailleurs à ce moment-là qu'à lieu la quatrième vision.

Chasse à l'homme

Les Kronsky survivants filent par la sortie dérobée et empruntent l'un des deux hors-bords camouflés sur la rive. Les PJ les suivent. Au moment le plus opportun ou juste avant sa mort, Abe Kronsky use de son pouvoir pour provoquer l'explosion de sacs de nitrate d'ammonium entreposé dans le labyrinthe. Dans un grondement infernal, un souffle de feu envahit salles et tunnels à une vitesse phénoménale, et fait voler une bonne partie de la ferme en éclats. Le labyrinthe finit par s'effondrer sur lui-même, emportant ses sombres secrets avec lui. Une course-poursuite en bateau entre les PJ et les derniers Kronsky s'engage alors à travers les canaux des bayous. Ceux-ci vendront chèrement leur peau. N'hésitez pas à utiliser les règles de poursuite décrite dans *COC Livre de règles*, p. 142.

La poursuite aboutit très vite à la petite ville fantôme à moitié submergée d'Acadia (voir la description de Pelichem dans l'aide de jeu sur l'organigramme Greenberg, p. 204). Une fusillade dans ce décor en décrépitude est l'occasion d'un final crépusculaire pour les Kronsky.

Les PJ doivent s'en sortir, mais assurez-vous qu'ils en bavent. Cette incursion dans le labyrinthe doit donner lieu à une hécatombe dans une ambiance apocalyptique. De nombreux hommes du squad, ainsi qu'Herodes, doivent y périr des mains des Kronsky ou dans l'explosion. L'attaque de la ferme constitue l'un des moments forts du scénario. Tous les ingrédients sont réunis pour que les PJ ne sortent pas indemnes, au moins psychologiquement, de cette opération.

L'album des Kronsky

Parmi les décombres, les PJ trouvent quelques sacs de nitrate d'ammonium, ainsi que des armes en mauvais état et toute autre pièce à conviction mentionné en amont et que vous jugerez utile. Tout le reste a fondu ou brûlé lors de l'explosion… Ou presque. Un objet précieux a partiellement échappé aux flammes en étant soufflé à plusieurs dizaines de mètres de la maison. Il attend sagement dans les fourrés que quelqu'un trébuche dessus.

De prime abord, il semble s'agir d'un album de famille en grande partie brûlé. Et c'est le cas. Mais là où devraient logiquement se trouver les portraits d'enfance des Kronsky figurent les malheureux pensionnaires du labyrinthe, des victimes en haillons qui fixent l'objectif, le regard vide d'expression. Les polaroids, presque insoutenables, mettent en évidence les différentes phases de leur transformation au fond de leur sombre geôle. Le lent processus d'annihilation de leur humanité et de corruption de leur esprit qu'ont subi les victimes des Kronsky transparaît dans toute son abjection à travers les différents portraits.

Mais plus que la révélation d'une horreur, l'identité des victimes a de quoi causer un choc aux PJ. Lawrence Milberger s'y trouve… et Clarks aussi ! Parmi les autres prisonniers, quatre hommes que les PJ peuvent identifier comme étant de riches hommes d'affaire ou d'influents hauts fonctionnaires, tous membres du Cajun Club. Il s'agit d'Alexander Chessel, le directeur d'Hemobank Laboratories, de Robert

Avery, le gérant du club Apollonius, d'Eric Lacombe, un membre du conseil d'administration de Pelichem Corp. et de Brian Hershey, juge fédéral de la Louisiane, que les PJ ne connaissent déjà que trop bien. Si les intéressés sont confrontés à ces photos, ils prétendront que ce sont des montages et menaceront les PJ de sérieuses représailles par avocats interposés si ces « *faux grossiers* » venaient à être rendus publics. Hormis la question de leur relation avec les Kronsky, il faut bien admettre que ces messieurs n'ont commis aucun crime et qu'ils ont plus l'air de victimes que de coupables sur ces photos.

Si vous souhaitez exploiter plus à fond l'album des Kronsky, celui-ci contient d'autres photos de « résidents » du labyrinthe. En plus de ceux que vous pourriez imaginer, les restes de l'album permettent d'identifier les portraits de Bénédicte « *Chef Ben* » Jacques, de Wallace Eckerman et de Sookie Loranger, trois PNJ moins directement liés au scénario dont vous pouvez trouver la description dans l'aide de jeu, la Galerie des PNJ.

Gérez la découverte de cet album au contenu néanmoins explosif en fonction de l'avancée des investigations. Il est plus intéressant que ce ne soit pas un PJ qui tombe directement dessus. En principe, l'album compromettant est trouvé par un agent fédéral intègre qui l'ajoutera à la liste des pièces à conviction. Mais il est encore plus intéressant que ce soit Clarks qui fasse main basse dessus. Dans ce cas, il le conserve chez lui et n'en parle à personne. Plus tard, un PNJ peut confier à l'un des membres du groupe qu'il a vu Clarks ramasser un objet au sol, qui n'a pas été par la suite recensé au nombre des pièces à conviction. Les PJ devront alors faire preuve de subtilité s'ils veulent récupérer l'album et confondre Clarks pour dissimulation de preuve.

Alternativement, n'hésitez pas à compliquer la donne si le cœur vous en dit. Par exemple, l'assistante principale Francesca Buniatishvili s'étonne auprès des PJ qu'un album de photos endommagé qu'elle avait recensé a disparu. La dernière fois que l'album a été vu, il était disposé sur une table de réunion du bureau du FBI avec les autres pièces à conviction. N'importe quel agent aurait pu subtiliser le document. En particulier, Cross, Fox et Clarks ont passé beaucoup de temps dans la salle de réunion à examiner les pièces à conviction.

Naturellement, tous les trois clament ne rien avoir remarqué.

Cross déclare qu'il l'aurait remarqué s'il y avait eu un album photo sur la table et que cette idiote de Francesca doit confondre avec une autre affaire. « *C'est une femme et une secrétaire, après tout* ».

Fox se souvient l'avoir manipulé sans l'ouvrir mais est certain de l'avoir laissé sur la table.

Clarks dit qu'il était simplement venu regarder ce que les deux autres étaient en train de fouiner et n'a pas vraiment prêté attention aux pièces à conviction.

Les éventuelles caméras de surveillance ne permettent pas d'y voir assez clair pour identifier l'auteur du vol. Les PJ devront donc trouver le moyen d'identifier le coupable parmi les trois suspects avant que Clarks ne se décide à détruire la preuve compromettante.

Plus anecdotique mais non dénué d'intérêt sera le fruit de la fouille de la Jeep Cherokee de Brett Kronsky, garée derrière la grange des Kronsky. Cette dernière a partiellement protégé le véhicule des débris de la déflagration. La boîte à gants contient des quittances de loyer de son pied à terre dans le Vieux Carré ainsi qu'une boucle d'oreille appartenant à une certaine Emilia Dickinson, jeune femme de

24 ans disparue huit mois plus tôt. Des traces ADN de trois femmes disparues, dont Emilia, pourront être retrouvées dans la voiture sous la forme de cheveux et de traces de sang.

Le traître parmi nous

Selon toute probabilité, les PJ ne devraient pas tarder à confondre Denis Clarks. Dès qu'il se sait démasqué, celui-ci tente de fuir ou de se suicider. Une scène de poursuite se concluant par une ultime conversation entre les PJ et Clarks, juste avant que celui-ci ne mette fin à ses jours sous leurs yeux, peut constituer un dénouement marquant et instructif. Celui-ci peut notamment leur apprendre que c'est lui qui a prévenu les Zombies de leur visite au bâtiment incendié de Pines Village lors de leur premier jour.

« *Tout ce que vous aviez à faire était de piger le message et lâcher l'affaire. Mais non. Il a fallu que vous jouiez aux héros. Que vous remuiez la merde jusqu'à soulever un nuage qui n'en finira jamais de retomber. Quel dommage. Je ne saurai jamais si c'est parce que vous êtes trop cons ou trop bons.* »

À la suite du décès de Clarks, une enquête interne est ouverte et les PJ peuvent s'attendre à un interrogatoire serrée venu d'en haut. La cellule de Questor doit son salut au fait que ce sont ses membres (les PJ) qui ont identifié le traître en leur sein. Les effets personnels et professionnels de Clarks sont placés sous scellés et les PJ sont chargés de les passer au peigne fin :

À son domicile

Une impressionnante collection de vinyles de Jazz et de magazines pornographiques des années 60 et 70 encombre les lieux.

Des stores cloués au cadre des fenêtres plongent les lieux dans une pénombre striée de rayons de lumière poussiéreux.

La cuisine semble n'avoir jamais servi.

Dans le salon, d'imposantes blattes explorent les papiers d'emballage de la Big Burger accumulés autour d'un vieux canapé tâché. Une planche de surf couverte d'autographes et des photos souvenirs d'une vie passée suspendues au-dessus de la TV complètent le décor.

Si les PJ s'intéressent de près aux photos, ils y trouveront des photos de jeunesse de Clarks sur les plages de Californie au côté de personnalités du surf mais également « d'amis ». Parmi ces derniers, se trouvent Lise Rooney, une collègue de l'ATF ainsi que Jim Olafsson, identifiable à ses tatouages et son casier judiciaire chargé. Olafsson est une figure californienne de la mouvance d'extrême droite, dont le mouvement national socialiste et une certaine Eglise des Suivants de Fenris. Il a été condamné à de multiples reprises pour violences et trafic de stupéfiants. À en juger par les photos, les trois compères semblent bien se connaître.

Mais le plus intéressant se trouve sur la table de la salle à manger et sous le lit de la chambre. Il s'agit de copies totales ou partielles de divers dossiers du New Orleans Police Department (NOPD), du FBI, de l'ATF et de la Drug Enforcement Administration (DEA). Diverses annotations faites de la main de Clarks indiquent que celui-ci s'intéressait de près à toutes les enquêtes susceptibles de concerner de près ou de loin les Zombies et le trafic de

Cinquième vision

Coup de cafard

Si le PJ sujet à des visions participe à la perquisition du domicile de Clarks, celui-ci ressentira un léger malaise en pénétrant dans les lieux. La maison est imprégnée par l'aura corrompu de Denis. Mais le pire reste à venir. Alors que le PJ procède aux fouilles, une blatte surgit par surprise de sous les documents ou objets qu'il examine pour grimper sur sa main. Tandis qu'il écarte sans doute ce dernier d'un geste brusque, le PJ entend un petit battement sec d'ailes. Un autre cafard s'est envolé depuis un mur pour se poser sur le PJ. Le cancrelat rampe tente alors de se réfugier sous les vêtements du PJ. Une réaction énergique du PJ pour se débarrasser de l'intrus est à prévoir. Alors qu'il s'active, d'autres blattes commencent à sortir de toute part, de sous les papiers de Big Burger, des dossiers, de sous le papier peint décollé et des fentes dans le parquet usé. La maison est bientôt envahie d'une nuée de vermines qui rampent et volent dans tous les sens. Cette vision cesse dès lors que le PJ sort de la maison....

Contrecoup : Les cafards convergent bientôt par dizaines vers le PJ et tentent d'entrer en lui par tous les orifices, quitte à en creuser dans sa peau. Naturellement, ces parasites n'existent que dans son esprit. Du point de vue des témoins de la scène, le PJ a l'air de s'agiter de façon hystérique. Pour mettre fin à ce cauchemar éveillé, il faudra maîtriser le PJ qui s'agite et se griffe frénétiquement et le tirer hors de la maison. Jusqu'à la fin de la campagne, le PJ aura régulièrement l'impression d'être « suivi » par les cancrelats et que ces derniers pullulent désormais autour de lui. Comme s'il était connecté à eux, il sera même capable de les entendre se déplacer derrière un meuble ou de les situer, même s'ils sont hors de son champ de vision.

drogue dans la région. Notamment, les noms des agents responsables des enquêtes sont régulièrement surlignés ou entourés. Ceux de Questor et des PJ figurent sur les rapports du FBI et le nom d'une certaine Anaïs Gehbauer est entouré dans deux rapports de la NOPD. Un rapport récemment envoyé par un certain agent Beauregard de la DEA à Clarks figure dans la liste. Celui-ci fait référence à un possible trafic de drogue entre les Zombies et un groupe néo-nazi appelé les Suivants de Fenris. Des copies de rapports de la NOPD traitant de la disparition de diverses jeunes femmes dans le centre-ville. Certaines de ces femmes comptent parmi les victimes de Brett Kronsky. Si les PJ savent lire entre les lignes, ils comprendront vite que Clarks informait ses complices sur les activités des agences fédérales et pointait les agents un peu trop curieux…

Son bureau

Le fatras indescriptible qui y règne ne dissimule rien d'intéressant. L'explorateur internet de son ordinateur portable indique que Clarks consacrait beaucoup de temps à regarder des vidéos de surf, des concerts de Jazz et des sites de call girls. Rien de particulier ne transpire de ses emails, si ce n'est un bref échange entre Clarks et l'agent Beauregard de la DEA.

Son téléphone

Celui-ci, qui était un téléphone à clapet ancienne génération est introuvable. Clarks s'en est débarrassé lorsqu'il a compris qu'il était découvert. Toutefois, l'historique des appels et des textos de son abonnement

permettent aux PJ d'identifier les numéros suspects suivants.

- Le numéro d'une cabine téléphonique située sur Downman Rd dans le quartier de Seabrook. Les PJ pourront éventuellement se rendre compte que la cabine est proche d'un restaurant de cuisine créole fréquenté par le gang des Zombies.
- Un numéro de téléphone au préfixe Texan. Il s'agit d'un mobile au nom de Joshua Winston, un membre de l'Église des Suivants de Fenris décédé dans un accident de voiture il y a 10 mois de cela. Pourtant, le numéro continuait à être utilisé régulièrement dans les environs de Laredo. Reste à savoir par qui. Hélas, plus personne ne décroche si l'on appelle ce numéro dès que la nouvelle de la mort de Clarks se fait savoir.
- Un numéro au préfixe californien : l'abonnement est au nom de Lise Rooney, une collègue de l'ATF de Clarks. L'historique des appels indique que Clarks et Rooney étaient en contact régulier. Si cette dernière est interrogée au sujet de Clarks, elle dira que leurs conversations étaient tout à fait banales et essentiellement de l'ordre du privé. Les deux ont eu une relation plus intime par le passé, quand bien même Lise est mariée (sans enfants) depuis qu'elle en a l'âge légal. Naturellement, il n'en est rien. Olafsson et Rooney sont impliqués avec les Suivants de Fenris de Californie dans un trafic de drogue et d'armes dont il vous reviendra de développer les détails si vos PJ décident de se lancer sur cette piste.Un numéro de téléphone local dont l'abonnement est au nom de la société Hemobank. Le responsable du service informatique expliquera que le téléphone mobile correspondant à ce numéro a été volé il y a quelques temps. Celui-ci est en fait entre les mains d'Alexander Chessel. Ce dernier se débarrasse du mobile dès qu'il apprend la disparition de Clarks.
- Un numéro de téléphone local correspondant au poste fixe du sergent Hendricks au commissariat du 3ème Precinct de la Nouvelle-Orléans. Celui-ci prétendra ne pas bien se souvenir du contenu des appels reçus. « *Quelques demandes de renseignement sur des saisies d'armes et des activités des gang de la ville, en particulier les zombies. Je n'avais aucune raison de cacher quoi que ce soit à un agent fédéral du moment que rien n'interdisait la communication d'informations.* »
- Le numéro de téléphone mobile du juge Hershey. Si ce dernier est encore en vie, il enverra paître sans ménagement quiconque l'interrogera sur les motifs de ces communications. Même si les PJ parviennent à accéder au téléphone du juge, ils n'apprendront rien. Les deux hommes échangeaient surtout de vive voix et les quelques textos échangés ont été effacés.

Conclusion

Les PJ vont être lancés dans une nouvelle enquête bientôt mais, à travers l'album des Kronsky et la traîtrise de Clarks, les PJ ont désormais des premières pistes pour commencer à comprendre la situation dans son ensemble.

Les PJ sont-ils prêts à affronter la fureur meurtrière de bikers shootés à un dérivé du sang de géant ?

SCÉNARIO 3
ENQUÊTE 2 : « BREAKING BAD »

« BREAKING BAD »

Introduction

L'introduction pour cette enquête sera courte. Les PJ sont déjà dans le bain. Il convient de les y laisser et d'enchaîner !

L'histoire pour le MJ

Il y a quelques mois de cela, le juge Hershey a rencontré celle qui allait devenir sa maîtresse dans un club sadomasochiste appelé l'Apollonius et situé au 634 Louisa St. Cette jeune orpheline de seize ans répondait au doux nom de Belinda. Hershey en est tombé éperdument amoureux et lui a fait de terrifiantes confidences. Ainsi, l'orpheline a appris que les riches et puissants membres du Cajun Club dédiaient leur existence à un géant maléfique dont l'existence remonterait à l'aube des temps. Belinda a assisté au sacrifice d'enfants innocents venant du même orphelinat qu'elle lors de cérémonies rituelles. Elle a vu les membres du Cajun Club se nourrir de la chair des sacrifiés dans de la vaisselle de porcelaine et boire leur sang dans des verres de cristal lors de dîners aux chandelles. Et elle a elle-même goûté le sang de l'obscur géant et constaté ses effets curatifs et la grande force de corps et d'esprit qu'il lui conférait. Mais elle a aussi senti le fluide maléfique s'insinuer dans ses veines et souiller son âme.

Par ailleurs, Belinda a récemment lié connaissance avec les Youngbloods, une bande de bikers marginaux qu'elle aimerait rejoindre. Les Youngbloods répondent à ses aspirations de liberté et d'aventure, loin de cet orphelinat sur lequel pèse l'aura maléfique des pervers cannibales du Cajun Club. Pour persuader les Youngbloods de l'accepter en leur sein et séduire Rudolf Garcia, leur chef, Belinda leur propose de voler du sang miraculeux. S'introduire au Cajun Club est trop difficile, Belinda cherche alors un autre moyen. Elle embobine le juge Hershey et supporte les séances de torture qu'il lui inflige pour lui arracher la vérité sur la provenance du sang. Elle y parvient.

Rudolf décide alors de tendre une embuscade à un convoi qui transporte le sang d'Hemobank (installés dans le centre de la Nouvelle Orléans) à la clinique privée du Cajun Club. L'assaut, non loin de la propriété, se passe bien. Les Youngbloods se débarrassent des corps et des véhicules dans un marais qui se trouve sur la propriété du Cajun Club, et qui leur a été indiquée par Belinda. Les membres du Cajun Club ont coutume d'y enterrer les restes embarrassants de leurs victimes sacrificielles. Malheureusement pour les Youngbloods, les choses tournent au drame. En effet, le sang, bu sans avoir été rituellement raffiné, est un tel concentré de corruption qu'il ronge les entrailles et détruit l'esprit. Les Youngbloods et Belinda ne tardent pas à mourir, dans la folie et la souffrance. Hélas, au paroxysme de leur extase entropique, ils plongent dans une fureur meurtrière qui fait de nombreuses victimes.

Introduction des PJ

Le briefing de Marcus

Marcus Questor leur présente les faits, sur la base du rapport du département de police de la Nouvelle-Orléans.

« *Deux nuits avant votre arrivée, un convoi de plasma sanguin appartenant à la société Hemobank Laboratories a disparu corps et biens dans les environs de la Nouvelle-Orléans. Ce convoi,*

En quelques mots

Le scénario débute par une enquête sur l'attaque étrange d'un convoi de plasma sanguin. L'investigation montre que rien ne colle. Ni la destination, ni la violence de l'attaque, ni l'objectif des assaillants. Pire, en retrouvant les véhicules dissimulés dans un marais près du mystérieux Cajun Club, un véritable charnier est découvert. Les pistes sont nombreuses et tournent autour d'une orpheline, Belinda, et d'un gang de bikers. Mais si ces nouveaux protagonistes sont coupables d'avoir volé du sang de géant, dont l'ingestion les mène à un massacre terrible, ils sont surtout les victimes des puissants membres du Cajun Club. Un constat que les PJ peuvent commencer à saisir.

Fiche technique

TYPE • Enquête
PJ • Niveau 2
MJ • Expérimenté
Joueurs • Sérieux

ACTION ★☆☆
AMBIANCE ★★★
INTERACTION ★★☆
INVESTIGATION ★★★

composé d'une voiture d'escorte et d'une fourgonnette blindée conduites par quatre agents de sécurité, transportait un total de 80 litres de plasma sanguin de la banque de sang vers une clinique privée appartenant au Cajun Club, un club sélect de la région de la Nouvelle-Orléans. La police fouille activement la zone dans laquelle le convoi a disparu, et des barrages y ont été disposés. De plus, le signalement des véhicules et des personnes disparues a été fourni à toutes les polices de la Louisiane ainsi qu'aux États voisins. Dans la mesure où tout indique que cet assaut est le fait d'une bande organisée, le NOPD a demandé notre intervention… pardon, votre intervention. »

Simple, direct, clair. Pas d'autres question ?

L'enquête

Les PJ vont se rendre sur le trajet du convoi et débuter une enquête très classique pour comprendre ce qu'il a pu se passer. Le caractère très classique de l'investigation va très rapidement basculer…

Hemobank Laboratories, Inc.

La société a perdu un convoi de plasma sanguin entier mais, surtout, un container du précieux sang de la créature qu'elle retient dans les sous-sols secrets de ses locaux. Hemobank tient à récupérer son bien et fait pression sur le FBI pour obtenir de l'agence qu'elle se consacre pleinement à l'investigation. À l'occasion, organisez une rencontre entre les PJ et l'arrogant directeur d'Hemobank, accompagné de trois avocats de la firme Dunsirn Legal.

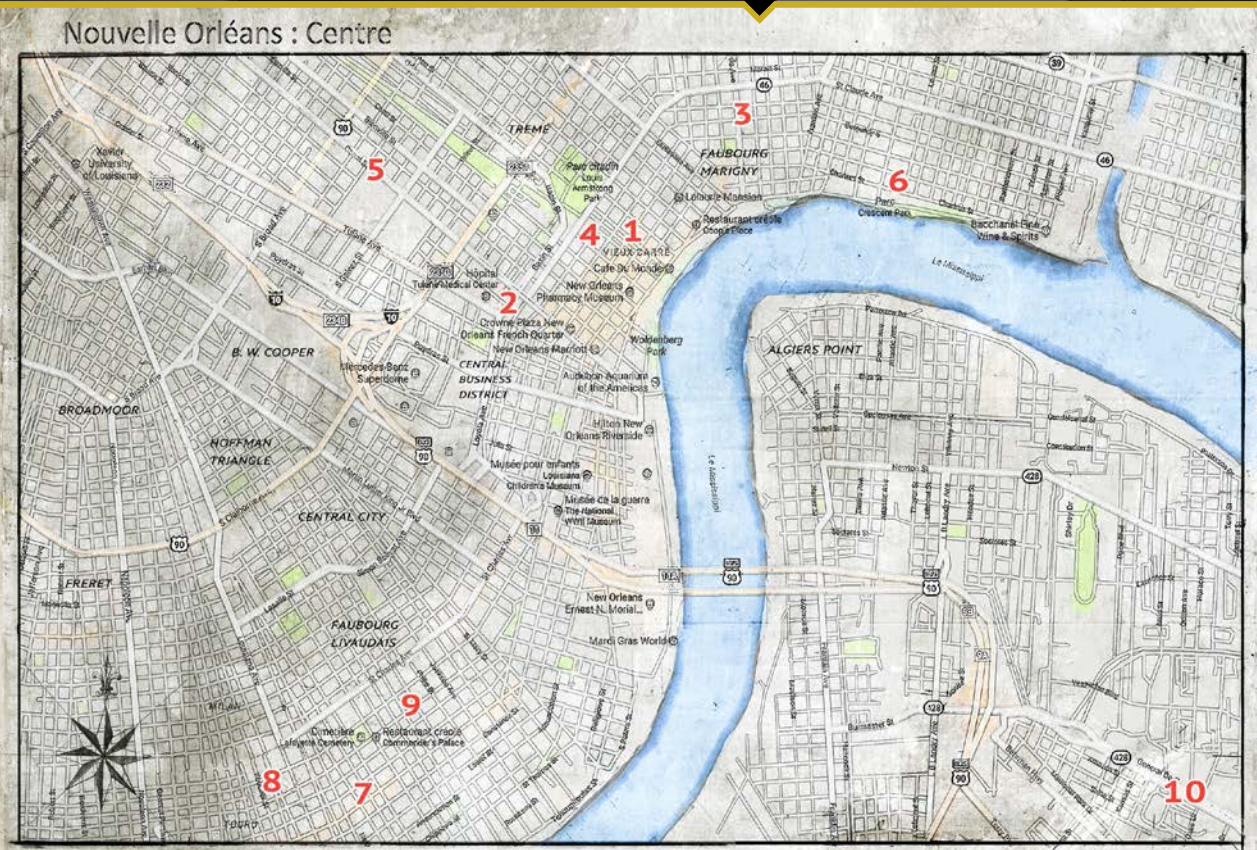
En cas d'incident comme celui qui a eu lieu, Hemobank touche effectivement une indemnité non négligeable de sa compagnie d'assurance. Toutefois, le préjudice commercial subi en retour est considérable, car la concurrence est rude dans ce domaine. De plus, si elle veut effectivement toucher la prime d'assurance, elle doit fournir la preuve d'un détournement ou d'une attaque, et il s'agit d'un fait difficile à établir quand le convoi entier disparaît sans laisser de traces. Par ailleurs, il serait logique que les PJ trouvent étonnant qu'un simple transport d'hémoglobine ait besoin d'une escorte armée que ni la compagnie d'assurance, ni la nature du produit transporté n'exigent a priori.

S'ils s'en enquièrent auprès de la direction d'Hemobank, ils obtiendront une réponse du type : « *nous n'avons pas à motiver les méthodes de sécurisation de nos convois, et cet événement nous donne raison. Peut-être que si les routes étaient plus sûres, nous n'aurions pas à faire escorter nos fourgons.* ».

Des recherches sur Hemobank Laboratories et la clinique privée du Cajun Club permettent aux PJ de reconstituer la branche médicale de l'organigramme Greenberg et le réseau associatif de la Cajun Club Foundation. Dans les deux cas, les PJ peuvent au mieux remonter jusqu'à la Greenberg Holding.

Le marais de l'horreur

Dans le cadre de leur mission, les PJ sont conviés à se joindre dès que possible aux recherches sur le terrain de la police de la paroisse. Il s'agit notamment de remonter le tracé du convoi. Très vite, le PJ objet de la sixième vision retrouve les repères de son rêve. Le trajet suivi sur la route 44 croise un cours d'eau à un des angles de la clôture de la propriété du Cajun Club.



repère	Adresse	Usage
1	740 Dumaine St	Umbra Antiques
2	2000 Canal St	University Medical Center
3	941 Elysian Fields	White Howler
4	601 Burgundy St	Appart de Brett Kronsky
5	118 N Rochblave St	NOPD Public Integrity Bureau

repère	Adresse	Usage
6	634 Louisa St	Club Apollonius
7	3000 Magazine St	Orphelinat des filles de la Charité
8	3500 Prytania St	Hemobank Laboratories
9	2432 Collseum St	Juge Hershey
10	3767 General De Gaulle Dr B	Tatoos by Taz

La victime de la vision devrait alors avoir la présence d'esprit de remonter la piste jusqu'au marécage. Diverses traces de pneus mènent aux herbes hautes d'un marécage. Celles-ci pourront être identifiées comme appartenant au convoi d'Hemobank, mais aussi à plusieurs grosses motos, probablement de marque Harley-Davidson. C'est alors que les PJ entendent un bourdonnement qui se transforme vite en vrombissement assourdissant. Un avion, sur le point d'atterrir à l'aéroport régional de Louisiane, passe juste au-dessus de leurs têtes. Le temps d'un flash, cette scène devrait renvoyer le PJ victime de la sixième vision tout droit à la lumière bourdonnante de son rêve.

Les traces mènent tout droit à la fourgonnette réfrigérée et à la voiture d'escorte en partie submergées dans la vase. Les cadavres truffés de balles des convoyeurs sont retrouvés dans le coffre de la voiture. Le détournement du convoi a visiblement dégénéré en massacre brutal. Les agresseurs ont utilisé des armes de tous calibres, allant du fusil de chasse au 357 Magnum. Mais le fait le plus étonnant est que les huit containers de sang sont là. Tous

Sixième vision

La piste du charnier

Elle survient durant le sommeil de l'un des PJ. Il fait nuit. Le PJ dans son costume cravate d'agent du FBI est perdu sur une piste isolée entre un long grillage et une rivière aux eaux noires bordée de saules pleureurs massifs et lugubres. En fait, le PJ se trouve sur une piste qui part de l'intersection de la route 44 avec un cours d'eau pour remonter celui-ci jusqu'à un terrain marécageux, propriété du Cajun Club et voisin de l'aéroport régional de Louisiane. La piste et l'interminable clôture du Cajun Club semblent constituer les seules traces de civilisation environnante. Toutes deux longent le cours d'eau avant d'être avalées par les marécages, comme une lente et irrésistible victoire de la nature sur l'ouvrage de l'homme.

Au départ de la piste, un air presque frais et la lumière fugitive de phares de voitures. À l'autre extrémité, une lueur malsaine irradie de la pénombre jusqu'à donner un haut-le-cœur au PJ. Celui-ci se sent pourtant irrésistiblement attiré par les ténèbres. Alors que le PJ parvient au bout de la piste, une insupportable odeur de charogne envahit l'air ambiant. La silhouette décharnée de Milberger apparaît alors dans sa chemise d'hôpital. Lawrence se tient au milieu des marécages, immergé jusqu'aux genoux, et fait signe au PJ de s'approcher. À mesure que ce dernier s'enfonce dans les eaux saumâtres pour rejoindre Milberger, il sent le sol craquer sous ses pas. Du fond vaseux remontent alors des fragments d'os par dizaine tandis que les marais se teintent d'une couleur carmin… Une lumière bourdonnante résonne alors au-dessus de la tête du PJ, bientôt aveuglante et assourdissante. Une angoisse glaçante submerge bientôt le PJ. Il se réveille alors, en sueur. Dans la rue, la tiédeur moite a cédé la place à un orage.

Ce ne sont pas simplement des fragments d'os, mais carrément des bras qui émergent soudain de l'eau. Des mains meurtries et glacées saisissent le PJ par les jambes. À travers l'eau troublée, le PJ entr'aperçoit les visages d'enfants et d'adolescents. Ceux-ci tentent de se hisser hors de l'eau pour échapper à la noyade. À la place, c'est le PJ qui s'enfonce sous l'eau inexorablement et commence à se noyer à son tour au milieu des autres victimes. Impossible d'échapper à leur emprise. Ni à leurs regards. Faites faire des jets de noyade (CON) au PJ jusqu'à ce qu'il perde connaissance. Laissez-le même croire qu'il va mourir. Puis annoncez-lui son réveil subit.

Contrecoup : Le PJ a l'horrible sensation d'avoir été privé d'air pendant de longues minutes. Jusqu'à la fin de la campagne, le PJ entendra des murmures d'enfants et sentira leur présence lorsqu'il se trouvera à proximité d'un lieu où ils ont souffert dont, notamment, le Cajun Club et l'orphelinat.

ont été forcés. Deux se trouvent encore dans le coffre du fourgon, les autres sont éparpillés dans la nature ou engloutis dans le marais. En se donnant un peu de mal, les policiers peuvent tous les retrouver. Une nouvelle bizarrerie apparaît alors. Il y a au total neuf containers de dix litres, soit un de trop. Et malgré toutes les recherches, les sacs de sang que devait contenir ce container surnuméraire manquent à l'appel. Il devait donc contenir autre chose, le sang du géant, évidemment.

Macabre découverte

La véritable horreur émerge au moment où l'on remonte les véhicules du fond du marais. Il serait intéressant que l'un des PJ soit alors en partie immergé, occupé à recueillir des indices ou à rassembler les containers de plasma.

D'abord, c'est un corps d'enfant gonflé par une immersion prolongé dans les eaux nauséabondes qui émerge à la surface au moment où la fourgonnette est draguée sur la terre ferme. Le cadavre est empêtré dans des herbes

hautes accrochées au pare-chocs avant du véhicule.

Ensuite, un flic ou un PJ trouve un fémur sur la berge du marais. Il a été déterré par les remous causés par les fouilles. En tout, trois cadavres en état de décomposition avancé, et des os par dizaines, correspondant à l'équivalent d'une quinzaine de corps, sont retrouvés lors des opérations d'exhumation menées conjointement par la police et le FBI.

Autopsies

Les trois cadavres, dont la mort remonte à une, deux et cinq semaines, portent d'innombrables traces de sévices réparties sur toute la surface du corps. Rien n'a été épargné aux jeunes victimes. À vous, MJ, de savoir jusqu'où aller dans la description qu'en fera le médecin légiste aux PJ. L'horreur est si impressionnante qu'elle a de quoi mettre mal à l'aise même un médecin chevronné. Aucune trace sur les corps des victimes ne permet de remonter à l'un de leurs bourreaux, mais les empreintes dentaires et autres signes particuliers permettent d'identifier les corps. Il s'agit pour les deux plus anciens d'un frère et d'une sœur âgés de 12 et 9 ans. Ils avaient tous les deux fugué de leur maison d'accueil, située dans l'État du Mississipi, il y a un mois et demi. Depuis, aucune nouvelle. Le cadavre le plus récent, âgé de 13 ans, était pensionnaire d'un orphelinat de la Nouvelle-Orléans. L'administration de l'orphelinat avait déclaré sa disparition six jours plus tôt.

Au fil des jours et des semaines (la liberté est laissée au MJ de décider du timing et de la cadence de travail des médecins légistes ; en vrai ces révélations prendraient sans doute de longues semaines), les réponses se font. Les ossements appartiennent à une quinzaine de corps différents. La durée de leur séjour dans le marais varie entre deux mois et quatre ans. L'âge des victimes est, quant à lui, compris entre six mois (!) et quinze ans. Sept d'entre eux sont identifiables. Parmi ces derniers, trois proviennent de divers orphelinats de la Nouvelle-Orléans et de la région alentour. Les administrations de ces établissements ont toutes signalé dans les règles la disparition – et la fugue présumée – de leurs pensionnaires. Quant aux enfants qui n'étaient pas en âge de fuguer, les responsables des orphelinats émettent l'hypothèse qu'ils ont été emmenés par ceux qui l'étaient. Aucune des enquêtes ouvertes par la police et le FBI n'a dégagé de piste solide.

La piste des orphelins

Deux des victimes identifiées comme provenant des orphelinats de la Nouvelle-Orléans (à savoir le cadavre le plus récent et un squelette vieux de neuf mois) étaient employées au Cajun Club au moment de leur disparition. Quelques orphelins y travaillent actuellement comme serveurs ou aide-jardiniers. Interrogés au sujet des orphelinats ou du Cajun Club, ils prétendent qu'ils n'ont rien remarqué d'anormal.

Un test de PER (trouver une preuve) difficulté 10 réussi permet de remarquer la présence de bleus à leurs poignets. Un examen complet révèle que ces adolescents font régulièrement l'objet de tortures sadiques et de sévices sexuels et qu'ils souffrent de graves séquelles psychologiques. Ils cèdent très vite à un interrogatoire prolongé et accusent certains membres éminents du Cajun Club. Les PJ n'ont pourtant pas intérêt à s'en prendre ouvertement à ces derniers. Ils sont flanqués d'une meute d'avocats de la Dunsirn Legal qui traiteront les orphelins d'affabulateurs et les pousseront à se rétracter. De son côté, le juge fédéral Brian Hershey tente de tenir le FBI à l'écart de ses petits protégés. Si besoin est, il peut ternir très significativement la réputation des PJ, tenter de les faire muter au fin fond de l'Alaska… Bref, se montrer franchement désagréable.

Le juge Hershey

Le juge Hershey

À ce stade, les PJ devraient avoir pris en grippe le juge fédéral ou, au moins, le considérer comme une personne d'intérêt.

- Filer le juge ne donnera pas grand-chose, et il vaudrait mieux pour les PJ qu'ils ne se fassent pas repérer.
- Le mettre sur écoute ne donnera rien, et obtenir une autorisation pour le faire ne sera pas une mince affaire et pourrait aussi se savoir et se retourner contre les PJ (réputation, mutation, etc.) Naturellement, Hershey dispose d'un second téléphone cellulaire pour les conversations compromettantes, et il ne s'en sert qu'en lieu sûr.
- Quant à le rencontrer, une entrevue est toujours possible mais ne produira aucun résultat. Le juge est un homme arrogant, occupé et cassant. Son secrétaire se chargera d'accompagner et de raccompagner les PJ vers la sortie au premier signe de lassitude d'Hershey (autrement dit, dès lors que les PJ commenceront à poser des questions qu'il estime « *ennuyeuses et ridicules* »).
- En revanche, si les PJ avaient encore un doute sur l'aura maléfique qui se dégage du personnage, celui-ci sera très vite dissipé. L'âme d'Hershey est tellement corrompue que le ou les PJ ayant fait l'objet de visions ressentiront une nausée physique en sa présence. Pire encore est cette sensation lorsqu'il les fixe de ses yeux gris-clair. L'état de santé du juge devrait en revanche impressionner les PJ. Le juge est âgé de 87 ans, pourtant il a l'apparence d'un homme de 60 ans au plus.

Type de scène d'action

Fusillade publique

Le carnage n'est pas à proprement parlé une scène d'affrontement. Certes les PJ pourront riposter. Mais l'intérêt est de leur faire vite comprendre deux choses : premièrement que les assaillants ne sont pas dans un état normal, deuxièmement qu'ils n'ont pas peur de mourir. Donc au moins une partie des PJ devrait avant tout penser à se protéger et à sauver des vies innocentes. Si les PJ ne cherchent qu'à « *jouer au tir au pigeon* », alourdissez le bilan civil des innocents. La scène ne doit pas se résumer à un strict combat. C'est comme ça qu'elle sera mémorable.

La piste des morsures

Certains os exhumés portent des marques de dents. Les os n'ont pas été mordus mais rongés par des dents appartenant à des êtres humains ! Ajoutée aux traces de morsures trouvées sur les cadavres, voilà une preuve qui menace les cannibales du Cajun Club. Encore faut-il que le FBI accède aux empreintes dentaires des suspects. Bon courage ! Les avocats des principaux intéressés feront tout pour les en empêcher ou, au moins, pour retarder l'échéance. Ils profitent de la moindre erreur des PJ pour lancer une campagne médiatique contre eux. En dernier recours, ils feront appel à Clarks (si ce dernier n'est pas encore compromis) pour faire disparaître les preuves les plus compromettantes, à commencer par les os.

Enquête sur le Cajun Club

Une investigation un peu plus poussée met en évidence le rôle considérable que la Cajun Club Foundation joue pour les orphelins. En plus de fournir d'importants fonds aux orphelinats, elle offre des vacances à leurs pensionnaires, leur trouve des petits boulots et paye leurs études. Mieux, à leur majorité, les orphelins avec lesquels le Cajun Club entretenait les plus étroites relations se voient proposer un emploi dans l'entreprise de l'un de ses membres.

Au cours d'une courtoise entrevue au Cajun Club avec son vice-président Eric Lacombe, celui-ci explique aux PJ à quel point les responsables du Cajun Club sont embarrassés par la découverte d'un charnier sur leur propriété et désolés que cela se soit passé sous leur nez. Lacombe leur explique en prenant un air faussement navré que « *la propriété est si vaste, vous comprenez. Nous ne pouvons pas tout surveiller. Pensez-vous que nous sommes en présence d'un tueur en série qui agirait dans la région depuis des années ?* »

Bien sûr, les PJ n'ont aucune chance d'obtenir un mandat pour perquisitionner au Cajun Club. Ses dirigeants s'y opposent de toutes leurs forces, invoquant l'extrême préjudice médiatique dont l'honorabilité du club et de ses membres aurait à souffrir. Des blocages en haut lieu et une batterie d'avocats de la Dunsirn Legal achèveront de réduire à néant toute tentative en ce sens. Seul un marché ultérieur avec Greenberg Senior ou la chute finale de ce dernier permettra éventuellement à des PJ frustrés de parvenir à leurs fins.

Tournant mortel

Le massacre perpétré par le gang de bikers des Youngbloods au cours de la parade sanglante vous permet de relancer de façon spectaculaire et dramatique les événements. À vous de choisir le bon moment dans l'enquête de la partie précédente pour enchaîner.

Parade sanglante

En fonction de l'avancée de l'enquête, cette scène peut avoir lieu pendant Mardi Gras et le Carnaval ou bien se produire avant. Quoi qu'il en soit, une de ces parades dont la Nouvelle-Orléans a le secret est organisée dans les rues du Vieux Carré, et il y a foule. Fanfares, déguisements colorés. Pendant que les PJ, conviés par un collègue ou des voisins selon les liens qu'ils ont pu nouer avec les uns ou les autres, assistent au défilé sous une pluie fine, les Youngbloods arrivent. Le sang impur qu'ils ont ingéré leur a rongé les entrailles avec la virulence d'un acide. Ils sont devenus fous. La nature corrompue de l'humeur du géant a supprimé leurs inhibitions et les a projetés dans un univers halluciné. Les Youngbloods ne sont plus que des tueurs psychopathes à l'agonie qui ont décidé de mourir en apothéose.

Avant leur arrivée, ils ont dévalisé et abattu un vendeur d'armes. Le carnage commence avec les hurlements

des Youngbloods brandissant leurs armes : fusils d'assaut, fusils à pompe, revolvers automatiques et grenades. Dès lors, les choses ont le mérite d'être simples. Les Youngbloods tirent froidement sur tout ce qui bouge, et en particulier sur les participants au défilé. Le déroulement de la scène dépend des réactions (a priori prévisibles) des PJ. À noter que ces derniers ne sont pas en service à cet instant et ne sont donc pas forcément armés. Il leur faudra peut-être intervenir avec les moyens du bord pour stopper ce bain de sang. Les Youngbloods finissent par mourir, abattus ou empoisonnés par le fluide qu'ils ont ingéré. De toute manière, ils se battent jusqu'à leur dernier souffle.

Les Youngbloods

Une recherche rapide sur les meurtriers révèle qu'ils appartenaient à un gang d'une douzaine de bikers itinérants connus sous le nom de Youngbloods. La plupart d'entre eux possèdent un casier chargé de diverses infractions, dont consommation de stupéfiants. Ils sont également suspectés de trafic d'armes et de drogue.

Deux d'entre eux ont même été mêlés de près à des meurtres, mais jamais jusqu'alors un groupe de Youngbloods n'avait participé à un tel massacre en pleine ville et en plein jour.

L'analyse des téléphones mobiles des Youngbloods ne révèlent rien d'intéressant. Seul celui de leur leader révèle deux numéros de téléphone mobiles singuliers. Le premier appartient à François Vautour, un membre du gang des Zombies. François n'est pas un leader des Zombies et il n'a jamais été impliqué dans des attaques à main armées ou du trafic de drogues. C'est plutôt le genre de gars auquel on s'adresse quand on a besoin de matériel ou d'armes. François jurera qu'il ne dispose plus du téléphone lié à ce numéro depuis longtemps et qu'il ne sait pas où celui-ci se trouve. En fait, le mobile est entre les mains de Maman Créole (voir l'extension 1 « *De la Pourriture à la Pourriture* », p. 83). Celui-ci servait à organiser les livraisons de drogue entre les Zombies et les Youngbloods.

Le second numéro de téléphone susceptible d'attirer l'attention des PJ est un numéro texan fréquemment utilisé dans la région de Laredo. Il appartient à Clive Schuster-Bay, un membre de l'église des Suivants de Fenris au casier chargé de violences à caractère raciste. Schuster-Bay organise les livraisons de drogues entre les Suivants de Fenris et les Youngbloods pour le compte de Devon White (voir l'extension « *Alt Nation* »).

Autopsie des bikers

L'autopsie des meurtriers révèle que ceux-ci étaient atteints d'une forme de gangrène généralisée d'une rare virulence, qui les rongeait de l'intérieur à partir de l'estomac. Il est étonnant que les Youngbloods aient survécu aussi longtemps. L'analyse de leur sang révèle la présence de substances chimiques à effets hallucinogènes et désinhibiteurs expliquant partiellement leur comportement meurtrier.

Enfin, trois capsules pleines d'un liquide sombre ainsi que la photographie d'une jeune fille sont retrouvées sur le corps du chef des Youngbloods, Rudolf Garcia. L'analyse des capsules révèle qu'il s'agit d'un fluide d'origine inconnue, contenant notamment les fameux hallucinogènes et désinhibiteurs. Ce liquide, dont les caractéristiques sont par ailleurs proches du sang humain semble se pétrifier dès lors qu'il est exposé à la lumière du jour ou à l'air libre. Le fluide aurait été ingéré par les Youngbloods. Une analyse de la structure moléculaire de la substance révèle sa proximité avec une hémoglobine d'un type inconnu.

À ce stade de l'investigation, Questor intervient et confie la suite des analyses au Dr Marisa Fletcher, du Center for Disease Control (CDC, centre de contrôle des maladies) d'Atlanta. Marisa Fletcher est membre d'Eos, et Questor faisait autrefois partie de sa cellule. Celui-ci n'en dira naturellement rien aux PJ.

Recherche Belinda désespérément

La photographie représente une jeune fille souriante, au bord du lac Ponchartrain. Elle mène les PJ tout droit à l'orphelinat des Filles de la Charité au 3000 Magazine St, où Belinda est pensionnaire. Hélas, elle n'est pas rentrée depuis trois jours. S'ils fouillent la chambre de Belinda, les PJ peuvent y trouver une fiole contenant le même liquide que celui retrouvé sur les corps des Youngbloods. Jusqu'ici, les autres orphelins sont parvenus à embobiner une administration moyennement impliquée afin que celle-ci ne déclare pas la fugue de l'ado à la police. Si les PJ insistent, Gabrielle, la seule amie proche de Belinda, finit par avouer qu'elle envisageait de s'enfuir loin de ce trou à rats avec une bande de bikers. Si les PJ parviennent à les mettre en confiance, quelques orphelins leur confient que M. Anderson, le directeur de l'orphelinat, recrute certains d'entre

Belinda au Cajun Club

eux pour faire des « *choses* » dans des bars louches du Vieux Carré. En échange, les orphelins bénéficient de nombreux avantages, comme des autorisations de sortie à volonté et des sommes d'argent non négligeables.

Il reste à prouver que c'est vrai. Même si certaines preuves matérielles ne manquent pas comme le train de vie étonnant des adolescents. Une enquête sur le directeur de l'orphelinat les mènera à un certain Robert Avery, gérant du club Apollonius. C'est lui qui rabat ensuite certains enfants triés sur le volet vers le Cajun Club. Il les aborde dans les bars louches, les invite à l'Apollonius une ou deux fois pour les appâter avant que ceux-ci ne disparaissent pour toujours au Cajun Club dans d'indicibles conditions.

Si les PJ le confrontent à ce sujet, celui-ci avance que les identités sont contrôlées de sorte qu'aucun mineur n'ait accès à l'Apollonius. En fait, c'est lui qui fournit aux adolescentes de faux permis de conduire. Il se les procure auprès d'un certain James Dick, un ami producteur de Film X. Celui-ci obtient les documents auprès d'Alain Chamoun, un faussaire d'origine libanaise qui habite le Faubourg Marigny. S'il est confondu, Avery n'avouera jamais. Il prendra toute la responsabilité des faits, quitte à s'incriminer et passer pour un pervers sexuel et un assassin. Avery préfère de loin la perpétuité en prison à l'alternative que lui réserveraient les membres du Cajun Club si l'idée lui venait de les trahir.

Les PJ trouvent également un iPad dernière génération que Belinda a laissé derrière elle. Gabrielle en connaît le code d'accès et le communiquera

aux PJ s'ils parviennent à l'amadouer. À défaut, ils pourront retrouver ces informations sur l'iPhone de Belinda parmi ses effets à l'hôpital (voir plus loin La Confession de Belinda). En dernier ressort, elle leur en communiquera le code d'accès sur son lit de mort.

Le compte Facebook de Belinda montre, entre autres banalités, quelques photos d'elle en compagnie des Youngbloods ainsi que quelques séances de shopping dans des boutiques qu'une jeune fille de son âge et de sa condition sociale ne devrait pas pouvoir fréquenter. Les photos incluent essayage de lingerie sexy dans un sex-shop et d'autres vêtements et accessoires dans des magasins haut de gamme).

La messagerie Facebook de Belinda contient diverses conversations, généralement banales. Certains échanges font allusion à ses amis bikers et à « *l'amour de sa vie* » Rudolf Garcia. Des échanges parfois torrides entre elle et Garcia ont eu lieu, mais l'historique a été effacé. Quant à ses échanges avec le juge Hershey, ceux-ci passaient par des appels téléphoniques depuis le téléphone mobile clandestin du juge et par Signal, une application cryptée avec un pseudo dont l'historique était systématiquement effacé, au moins par le juge.

Belinda dispose aussi d'une adresse Gmail inexploitée et envahie de spams (les jeunes ne croient manifestement plus aux emails) ainsi que d'un compte Instagram constitué de selfies et de pornfood globalement dénués d'intérêt à l'exception d'un cliché. Une photo de plat élaboré dévoile à l'arrière-plan une reproduction de la Mort de Sardanapale de Delacroix sur un mur tapissé de pourpre aux motifs en fleur de Lys. Cette toile est accrochée au mur du restaurant-bar du club Apollonius. Encore faut-il que les PJ se soient rendus à ce club au moins une fois. À défaut, ils peuvent demander aux autres pensionnaires de l'orphelinat s'ils reconnaissent cet endroit. L'un d'entre eux le confirmera.

En poussant leurs recherches plus loin, les PJ peuvent apprendre que Belinda dispose également d'un compte Tinder. Parmi ses matchs se trouvent essentiellement des hommes d'âge mûrs, dont notamment un détective de la NOPD du nom de Malcolm McIntire et un certain James Dick, producteur de film X à la Nouvelle-Orléans. L'historique des échanges avec Dick indique que Belinda envisageait de se lancer dans une carrière d'actrice de films pour adultes. Quant au détective McIntire, leur match réciproque n'est pas fortuit. McIntire avait remarqué la lolita fugueuse et délinquante au commissariat du 3ème district à l'occasion d'une arrestation pour vol à l'étalage au Franklin Discount proche du domicile des PJ. À vous et aux PJ de décider s'ils souhaitent importuner tout ce beau monde et jusqu'à quel point ils souhaitent se lancer dans une intrigue secondaire qui ne fera pas progresser l'enquête principale. Mais il s'agit de jeu de rôle. À vous de faire ce qui vous plaît !

Dernier rebondissement : la mort du juge Hershey

Là encore, à vous de choisir le bon moment pour placer cet événement. Si possible quand l'enquête des PJ commence à patiner et que vous estimez qu'ils ont fait le tour de ce qu'ils pouvaient entreprendre.

La luxueuse demeure du juge Hershey au 2432 Coliseum St.

Les PJ apprennent que Belinda a été retrouvée dans la villa du juge Hershey. La police ainsi que de nombreux journalistes sont présents sur les lieux… et pour cause ! Le juge fédéral Brian Hershey a été retrouvé mort dans sa

chambre. Son corps gît attaché sur le lit dans des draps imbibés de sang, harnaché de tout l'attirail sadomasochiste imaginable. Hershey est mort d'un arrêt cardiaque consécutif à une séance de torture que lui a infligé pendant plusieurs heures son bourreau, Belinda.

La fouille du domicile du juge Hershey permet de trouver une armoire pleine d'équipements sadomasochistes. Dans un coffre-fort dissimulé derrière un panneau coulissant dans son bureau se trouve un album de photographies vieilles d'une cinquantaine d'années. Manifestement, Hershey affectionnait les soirées costumées mêlées de pratiques sadomasochistes. Le juge y figure notamment en costume de marquis Louis XV, en compagnie d'un adolescent dénudé et d'un vieillard corpulent, également vêtu d'un costume XVIIIème. Le jeune homme est régulièrement présent sur les photographies en compagnie du magistrat. La nature de la relation qui liait les deux hommes se devine aisément, d'autant que les clichés s'accompagnent de messages et poèmes érotiques écrits de la main du juge et adressés à son amant juvénile. S'il paraît assez souriant sur les premières, le regard de l'adolescent semble dénué de toute joie de vivre vers la fin. Sur la dernière photographie, son œil droit est bandé et sa main gauche a été amputée…

Une laborieuse recherche dans le registre des disparus permettra d'identifier le jeune homme. Il s'agit de Chandler Grimms, pupille d'un orphelinat de la région financé par la Cajun Club Foundation. Ce dernier est âgé de seize ans lorsqu'il disparaît sans laisser de trace durant l'été 1969. Quant au vieillard corpulent qui pose sur la photo avec Hershey, il s'agit de feu J. Edgar Hoover, le célèbre directeur du FBI ! Les PJ ont peut-être eu vent des rumeurs concernant la vie sexuelle de Hoover, mais ils ne s'attendent sans doute pas à tomber sur une telle preuve. Libre à eux de faire ce qu'ils souhaitent de la photo. S'il leur vient l'idée de rendre public le cliché compromettant, les PJ auront tôt fait de constater que des personnes influentes veillent sur la postérité de Hoover.

Le troisième homme

Reste que les PJ pourraient chercher à identifier l'auteur du cliché sur lequel figure J. Edgar Hoover. Une analyse minutieuse permet d'isoler les contours approximatifs du visage du photographe. Ce dernier se reflète assez clairement dans un miroir à droite du cliché pour permettre de l'identifier. La recherche ne prendra d'ailleurs pas beaucoup de temps. L'homme dans le miroir a les traits de Clyde Anderson Tolson, directeur adjoint du FBI et homme de confiance de Hoover pendant près de quarante ans. Les deux hommes étaient inséparables, à tel point que les rumeurs les disaient amants. Tolson quitta ses fonctions peu après la mort de Hoover en 1972 et est décédé trois ans plus tard. L'homme était célibataire et sans enfant. Ses cendres furent dispersées à sa mort. Si, d'aventure, les PJ décident de verser dans la paranoïa et creusent plus avant, ils seront quittes pour une belle surprise.

L'acte de décès de Tolson est signé de Leonard Lohenstein, seul présent à ses funérailles. Bien qu'âgé de 96 ans et lourdement handicapé par la maladie de Parkinson, le médecin est encore en vie. Il réside au Pink Horizon, un institut médicalisé à Miami Beach. Sa mémoire est encore vive. Il dira, d'une voix tremblotante, avoir fait enterrer un corps fraîchement mutilé. Son cœur avait été retiré de

sa cavité pectorale et son torse, ainsi que ses membres, portaient de multiples lacérations aux formes étranges. Bien entendu, aucun rapport ne fait état de tels sévices. « *C'était comme ça à l'époque. On ne posait pas de questions. Et vous ne devriez pas non plus.* ».

Il est évidemment inenvisageable d'obtenir une autorisation d'exhumer le corps de Tolson. S'ils tiennent à vérifier les dires du docteur Lohenstein, il faudra que vos PJ soient assez fous pour aller jusqu'à profaner la tombe de Tolson, située à quelques mètres à peine de celle de Hoover. S'ils en viennent à une telle extrémité, ils découvriront un corps étrangement momifié, portant une cicatrice à l'emplacement du cœur. Sa peau desséchée est couverte de runes étranges dont certaines rappellent celles qui ornaient les parois du labyrinthe des Kronsky… Cette piste ne mènera pas les PJ plus loin faute d'indices supplémentaires. Les PJ ont appris des choses bien inquiétantes sur le discret directeur adjoint du FBI. Ils sont toutefois loin de se douter que Tolson n'est autre que le véritable fondateur de l'organisation confidentielle qui se fait désormais appeler Eos. Ce secret n'est connu que d'un cercle fermé d'hommes peu recommandables, dont les PJ feraient mieux de ne pas attirer l'attention. Mais ceci est une autre histoire…

La confession de Belinda

La jeune fille a été retrouvée dans un état semi comateux au pied du lit du juge Hershey. C'est elle qui a appelé la police. Au moment où les PJ arrivent, elle est transférée d'urgence à l'University Medical Center (UMC) à bord d'une ambulance. Les PJ peuvent obtenir une courte entrevue avec Belinda dans les vingt-quatre heures suivant son hospitalisation. Passé ce délai, il sera trop tard, Belinda mourra des mêmes causes que les Youngbloods. Entre deux évanouissements, elle fera le récit fragmentaire des secrets qu'elle a découvert sur le Cajun Club et Hemobank, de l'attaque du convoi à laquelle elle a participé et de ce qu'elle ressent depuis qu'elle a bu le fluide maudit. Elle fait aussi les révélations suivantes aux PJ :

« *Hershey m'a dit que des gens fabriquaient pour eux le sang sacré dans un laboratoire secret d'Hemobank ou quelque chose comme ça. (Pause.) Après l'attaque, on a ouvert tous les containers, mais on ne voulait que celui avec le sang d'immortalité. (Pause.) Hier, Hershey m'a demandé de le fouetter. Je voulais donner une bonne leçon à cette ordure avant de quitter cet enfer avec les Youngbloods. Alors j'ai commencé à le fouetter. Quand j'ai voulu m'arrêter, je n'ai pas pu. Je savais que c'était le sang qui m'obligeait. Il fait toujours un peu ça mais cette fois-ci, j'arrivais pas à me contrôler. Et j'avais tellement mal, comme si le sang me dévorait de l'intérieur…* »

Les secrets d'Hemobank Lab.

Au sujet du neuvième container, celui qui a été retrouvé vide, la réponse d'Alexander Chessel, le directeur d'Hemobank Laboratories, est sans équivoque. Il était vide parce que destiné à être réutilisé par la clinique du Cajun Club, qui confirme bien entendu cette version des faits. C'est évidemment étrange, quand on y réfléchit. Pourquoi la clinique ne s'adresserait-elle pas à un vendeur de matériel médical, plutôt que de récupérer des containers d'occasion ? Quant au sang retrouvé en possession des Youngbloods et de Belinda, Chessel n'en a jamais entendu parler.

« *J'ose espérer que vous n'accordez aucun crédit aux délires de persécution d'une bande de criminels toxicomanes. Ah, mon Dieu, dans quelle triste voie s'engage donc la jeunesse de notre bonne société ?* »

À ce stade, les PJ ignorent sans doute ce que cache d'Hemobank, mais ils doivent soupçonner quelque chose.

Et les medias dans tout ça ?

Il est prévisible que les médias s'intéressent de plus en plus aux révélations qui jalonneront régulièrement les progrès des investigations menées par les PJ. S'agissant d'une enquête en cours et du statut de novices des PJ, l'interaction avec les médias sera prise en charge par leur hiérarchie. Selon la gravité des révélations, soit Marcus Questor, soit le directeur de l'antenne du FBI à la Nouvelle Orléans Samuel Bradford se chargeront d'interagir avec les journalistes. Leur tâche consiste à donner du grain à moudre aux médias tout en en disant le moins possible sur les enquêtes en cours.

Les journalistes ne sont toutefois pas soumis à la même discipline et n'ont aucune raison de se conformer aux règles du FBI. Les PJ doivent donc s'attendre à la présence de caméra en nombre croissant sur les scènes de crime majeures. Inévitablement, ces affaires finiront par leur conférer une certaine visibilité, et les journalistes qui les auront remarqués essaieront de les approcher directement et éventuellement de profiter de leur naïveté pour les faire parler.

Bref, n'hésitez pas à saisir l'opportunité de créer et d'exploiter des situations potentiellement embarrassantes ou amusantes pour des PJ soucieux d'avancer dans leurs enquêtes avec discrétion. Alors que les PJ se croient suivis par des adversaires, il s'agit en fait de la journaliste de la WWL TV Daisy Efron et de son caméraman Jeff à l'affût d'un scoop. Ces deux lascars peuvent aussi pointer leur nez au mauvais moment en exposant les PJ à un moment où ceux-ci avaient besoin de discrétion. Daisy est également capable de retransmettre devant leur domicile s'il s'y est passé quelque chose.

Libre aux PJ de décider s'ils veulent éviter à tout prix la journaliste ou si, au contraire, ils jugent qu'elle peut leur être utile. Daisy ne demande pas mieux que de trouver un terrain d'entente avec les PJ. Elle dispose d'un réseau d'information non négligeable et proposera un échange de bons procédés. Vous pouvez aussi vous servir d'elle pour aider les PJ s'ils peinent à avancer dans leurs investigations.

Maintenant que le juge Hershey n'est plus là pour leur mettre des bâtons dans les roues, ils sont sans doute tentés d'obtenir un mandat pour perquisitionner les locaux d'Hemobank. Mal leur en prendrait de se précipiter. Ils n'y trouveraient rien. Le sarcophage qui retient prisonnier le géant du givre demeure dissimulé dans une chambre secrète qui n'apparaît sur aucun plan.

Conclusion : pistes de sang

Les PJ sont désormais susceptibles d'enchaîner à partir des pistes révélées par les deux premières enquêtes. À vous de rebondir sur leurs propositions. C'est aux PJ de gérer leurs priorités. Les deux extensions proposées dans cette réédition (les deux prochains scénarios) vont vous servir à accentuer la pression sur leur agenda.

Par exemple, n'hésitez pas à provoquer certains événements, comme la rencontre avec Gehbauer dans l'extension 1 ou le contact avec le bureau de la Drug Enforcment Administration (DEA) de San Antonio dans l'extension 2.

Vous pouvez aussi faire intervenir Questor. Le superviseur des PJ a de bonnes raisons de leur demander de pousser plus loin leurs investigations sur les Zombies et les Youngbloods. Entre les autres enregistrements vidéo de Babbit et les indices découverts suite à l'enquête sur Clarks, amenez les PJ à exploiter pleinement les nombreux éléments à leur disposition si des pistes n'ont pas été travaillées jusqu'au bout. Plusieurs d'entre elles mènent tout droit à l'empire Greenberg.

Mais qui a assassiné Anaïs Gehbauer ? Et surtout, pourquoi ? Les PJ devraient se préparer pour une réponse très laide...

SCÉNARIO 4

EXTENSION 1 : « DE LA POURRITURE À LA POURRITURE »

« DE LA POURRITURE À LA POURRITURE »

Introduction

Cette extension à l'Enquête 1 sert deux objectifs. D'une part, elle permet aux PJ de mener aussi loin que possible leurs investigations sur le gang des Zombies et son réseau de trafic de stupéfiants. D'autre part, leurs découvertes et les vidéos de Babbit les amènent à se pencher sur la corruption qui gangrène la police de la Nouvelle Orléans. Cette enquête « *de proximité* » est volontairement concentrée sur le quartier où résident les PJ. Elle permet de donner de la substance à leur nouveau lieu de vie et à son commissariat, si sombres puissent être certaines de ses facettes.

En quelques mots

Les éléments présentés dans cette extension permettent aux joueurs et au MJ de pousser à fond l'enquête et d'obtenir des résultats probants sur deux fronts liés entre eux : porter un coup déterminant aux opérations du gang des Zombies et faire le ménage parmi les forces de polices locales qui comptent plusieurs éléments particulièrement corrompus. Ces deux enquêtes annexes ne sont pas indispensables par rapport à l'intrigue principale de la campagne, mais elles apportent profondeur et réalisme à l'univers. Et des potentielles belles victoires pour les PJ suite à la perte terrible d'Anaïs Gehbauer, PNJ central du scénario.

Fiche technique

TYPE • Enquête
PJ • Niveau 3-4
MJ • Expérimenté
Joueurs • Sérieux
ACTION ★☆☆
AMBIANCE ★☆☆
INTERACTION ★★★
INVESTIGATION ★★★

Survie en territoire zombie

Cette première partie permet de pousser l'enquête sur tout l'univers des Zombies, les ramifications de leurs activités, les contacts. À cette occasion, les héros vont croiser la route d'un PNJ très important, Anaïs Gehbauer, de la police de la ville.

The Walking Dead

Si les Zombies prospèrent dans le quartier de Pines Village et plus largement dans le 3ème district, c'est notamment parce qu'ils bénéficient de complicités au sein des autorités de la ville. En particulier, les policiers chargés de veiller sur le quartier ont pour consigne de les laisser tranquille. Certains anciens expliquent aux nouveaux que les membres du gang sont de précieux indics et qu'en contrepartie, il faut laisser les vivre leur vie. Face à l'insistance parfois brutale de leurs collègues vétérans, la plupart des flics n'insistent pas. Les moins intègres d'entre eux sont même repérés et finissent par se voir proposer une part du gâteau.

Lorsque les Zombies se retrouvent malgré tout en délicatesse avec la justice, l'avocat véreux Duane Philips débarque illico pour harceler les représentants de l'ordre avec son agaçante mauvaise foi et sa trop bonne connaissance des rouages procéduraux. Si les choses se gâtent et s'il est toujours de ce monde à ce stade de l'enquête des PJ, le juge Hershey prend la relève.

True Detective

Anaïs Gehbauer est une de ces rookies, mais ne peut pas s'y résoudre. Gehbauer doit à sa force de conviction et à la bienveillance de son commandant Janine Newman de pouvoir persévérer dans ses enquêtes, mais des renforts seraient bienvenus. Justement, les PJ pourraient l'aider à faire éclater la vérité sur les liens véreux entre certains de ses collègues et le gang. Au commissariat du 3ème district, Gehbauer est surnommée, non sans sarcasme, la « *Zombie Hunter* ». Malgré les « *avertissements* » répétés de certains collègues, elle ne lâche rien et est en train de franchir une ligne rouge…

Depuis son arrivée au commissariat, le détective Gehbauer a progressivement

constitué un dossier accablant contre les Zombies. Ses recherches se sont principalement concentrées sur le trafic de stupéfiants auquel se livre le gang depuis les caraïbes. Il s'agit essentiellement de crack. Les Zombies réceptionnent les livraisons de drogue via deux moyens de transport distincts. En fonction du timing de l'implication des PJ, les découvertes suivantes sont faites par Gehbauer, seule ou avec leur coopération.

Vol de nuit

Gehbauer a découvert que de petits avions de fret larguent leur cargaison la nuit au-dessus des bayous dans une vaste zone de pêche exploitée par la Chevrette, une filiale de la Grind Fish. Les paquets sont hissés à bord de petits bateaux de pêche par des employés de la Chevrette complices des Zombies. Ces derniers sont ensuite dissimulés dans la vase au fond des bassins d'élevage des crevettes. Des Zombies employés en tant que chauffeurs de camion réfrigérés de la Chevrette récupèrent plus tard les colis à bord de leurs voitures et les ramènent jusqu'à des petits restaurants créoles détenus par le gang dans Pines Village. C'est à partir de la surveillance d'un de ces restaurants, Le Maman Créole situé le long de Downman road, que le détective a pu remonter la piste jusqu'à la Chevrette. Gehbauer, Reyes et peut-être les PJ peuvent parvenir à reconstituer le puzzle en assistant à tout ou partie de ces opérations. Ce faisant, ils parviendront au moins à identifier un homme-clef à la Chevrette. Henry Jeansonne, sous-directeur de la Chevrette, semble superviser le départ et le retour des petits bateaux de pêches.

Option perquisition

Si les PJ décident de procéder à une perquisition en règle des locaux de la compagnie, celle-ci révélera d'abord des stocks d'un produit destiné à accélérer la croissance des crevettes, interdit d'usage depuis des années par la réglementation sanitaire. Par la suite, un petit arsenal d'armes automatiques sera également découvert. Rien d'illégal à cela si ce n'est leur présence incongrue. Ce n'est que s'ils obtiennent que les bassins d'élevage des crevettes soient inspectés par des plongeurs qu'ils auront enfin une chance d'y repêcher les sacs de drogue enfouis dans la vase et destinés à être remis aux Zombies lors d'un prochain passage. En prime, ils en sortiront deux cadavres méconnaissables, largement dévorés par les crevettes.

Le plus ancien des deux peut être identifié à sa dentition. Il s'agit celui d'un certain Gaspard Lévrier, scientifique de l'ONG Environmental Defense Fund originaire de La Fayette, porté disparu il y a plusieurs mois de cela. L'autre malheureux est sans doute un employé clandestin de la Chevrette qui en savait trop.

Option flagrant délit

Si, en revanche, les PJ choisissent de surprendre les employés au moment où ceux-ci récupèrent les colis largués par un avion, ils auront droit à un feu nourri en retour et seront quittes pour une belle course-poursuite nocturne en bateau à travers les bayous. Ils feraient donc bien de préparer une telle opération, éventuellement avec le concours d'un squad de la DEA au grand complet.

Bien entendu, la Chevrette prétendra que ces opérations sont l'œuvre de quelques employés isolés. Toutefois, au lieu de sanctionner ces derniers, elle prendra en charge les frais liés à leur défense et continuera de leur verser leur salaire. C'est que « *vous comprenez, nous sommes et restons une grande famille et nous ne saurions abandonner à leur sort leurs épouses et progénitures* ». Au mieux, les employés confirmeront que la compagnie est étrangère à leurs méfaits.

Type de scène d'action

Poursuite

C'est l'occasion où jamais d'une course-poursuite à la James Bond (en un peu moins glamour cela dit, vous l'aurez compris) à travers le bayou. N'hésitez donc pas à utiliser les règles de poursuite *(COC, Livre de règles* p. 142). L'intérêt de la scène est moins l'appréhension des trafiquants qui se rendront vite sous les armes des PJ une fois rattrapés que la poursuite en soi.

La piste des airs

Enfin, si les PJ souhaitent approfondir la piste des avions qui larguent les cargaisons, ils pourront relever l'immatriculation de l'appareil à condition de se rapprocher de sa trajectoire et d'être équipés de téléobjectifs à vision nocturne. Si, contre toute attente, ils y parviennent, ils découvriront que l'appareil appartient à une société appelée GulfJets Inc et que celui-ci est régulièrement loué pour faire des allers retour entre les États-Unis et diverses destinations aux Caraïbes et en Amérique centrale par la « *Pink Paradise* ». Cette dernière est une agence de fret basée aux Bahamas et filiale à 100 % d'une société écran appelée « *Noriega Investment Co.* ». Autant dire qu'il est quasiment impossible d'identifier les individus derrière cette société. S'ils sont arrêtés, les pilotes, tous deux porto-ricains, prétendront ignorer ce que disent les PJ. Qui plus est, les avocats du cabinet Dunsirn Legal représentant la GulfJets rendront tout interrogatoire difficile. Aucune trace de drogue ne sera retrouvée à bord des avions (et pour cause, puisque les paquets sont systématiquement largués avant l'atterrissage aux coordonnées indiquées par les Zombies.

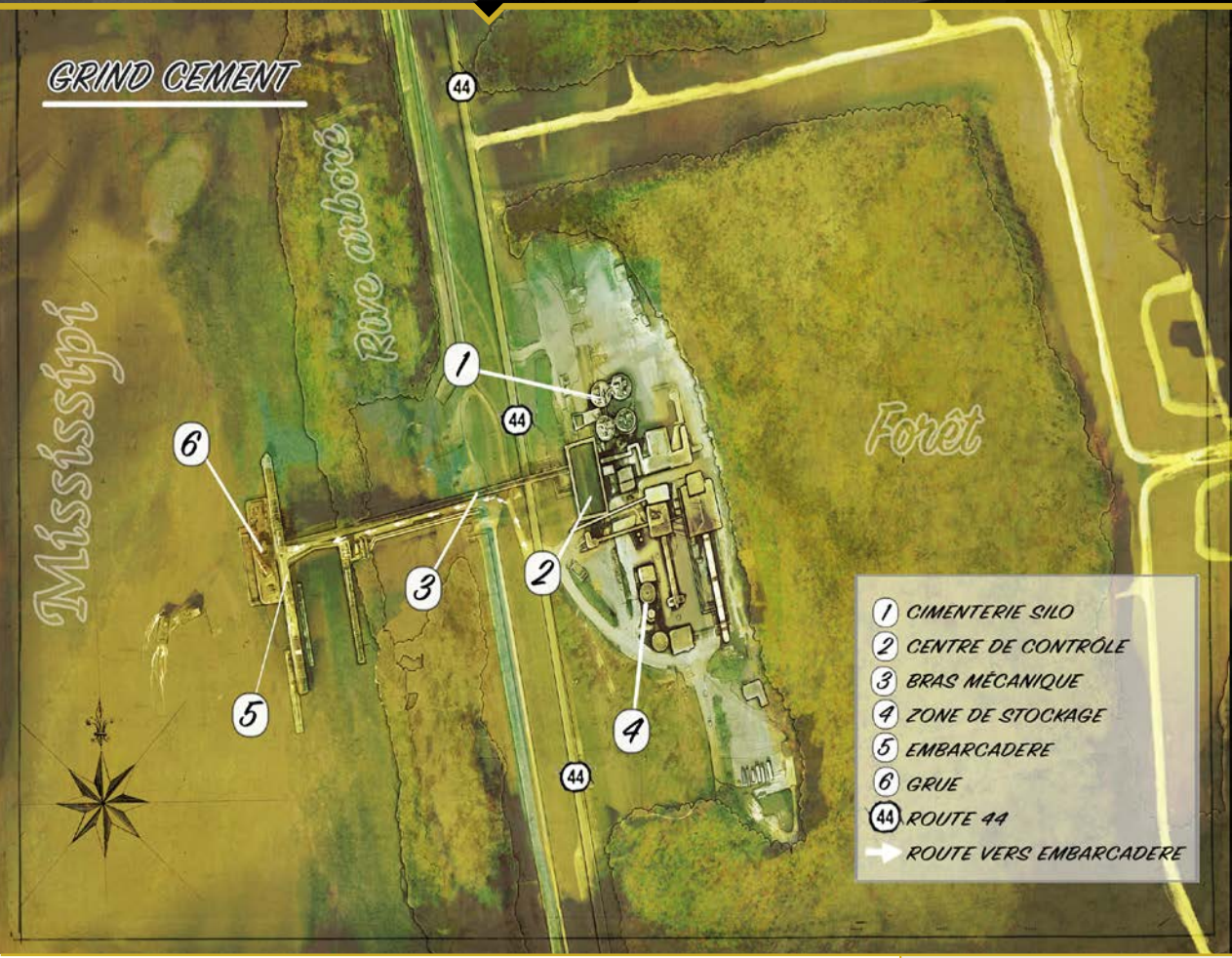
Port of South Louisiana

C'est de là que vient l'essentiel du trafic. Retracer le parcours exact de la drogue et identifier les personnes impliquées revient à chercher une aiguille dans une botte de foin. Ce port, le plus grand d'Amérique du nord, s'étire le long du Mississipi sur pas moins de trois paroisses. L'ampleur titanesque de la tâche n'est pourtant pas de nature à décourager Gehbauer, surtout si elle est assistée des PJ. À force de suivre les Zombies, il est possible de remonter la piste de la cargaison qui leur est destinée jusqu'au site n°2 de Grind Cement dans la paroisse de St James (site de Continental Cement sur Google Maps). Le site, de taille relativement modeste, consiste en un terrain carré aisément accessible depuis la route 44. Le parking et les bureaux se trouvent juste après l'entrée. Une large piste en U destinée à charger les camions en ciment longe les bureaux avant de passer sous les installations et de ressortir sur la route. Une petite recherche permet de lier Grind Cement à sa maison mère, la Grind Oil, et les livres comptables mentionnent de régulières livraisons à divers chantiers de la Pelican Estate.

Une visite de « *courtoisie* » au centre de contrôle de la cimenterie permet de comparer les dates de passage des Zombies à l'agenda du staff et d'apprendre qu'un certain David Robichaux est systématiquement de service lorsque les Zombies passent récupérer leur cargaison. Roy Lanoix, le responsable du site, estime qu'il n'a rien à cacher et est très coopératif. Si les PJ lui parlent de Robichaux, il affirme que quelqu'un modifie les affectations dans son dos. Effectivement, le grand tableau blanc sur lequel se trouve l'agenda du staff dans la salle commune du bureau est accessible à tous, et une écriture inconnue modifie régulièrement le planning. Un peu de persévérance permet de démontrer que l'écriture est celle de son assistant Vincent Thériot. Celui-ci avoue très vite qu'il modifie discrètement le planning pour arranger son pote de beuverie Robichaux, mais il jure ignorer pourquoi. En insistant un peu, les PJ peuvent apprendre que la générosité de Theriot n'est pas tout à fait désintéressée. Robichaux lui paye toujours ses verres et lui donne quelques centaines de dollars en échange de sa discrétion.

David Robichaux

À la vue des investigateurs, Robichaux panique et tente de s'enfuir en courant.



C'est l'occasion d'organiser une petite course-poursuite à travers les installations de la cimenterie. De passerelles étroites en échelles vertigineuses en passant par la tuyauterie brûlante des fours, le lieu est propice aux petites frayeurs voire aux accidents. S'il ne se fait pas coincer avant, Robichaux file à travers champs et vole un pick-up garé dans les environs dont un ouvrier avait négligemment laissé les clés sur le contact. D'une façon ou d'une autre, il finit par être intercepté et par parler.

La cargaison de drogue est dissimulée dans une livraison d'argile destinée à la production de ciment. Il reçoit ses instructions par téléphone. Le rôle de Robichaux est de récupérer la cargaison sur le bateau et de la mettre de côté le temps que les Zombies passent la récupérer. En échange de ses loyaux services, une enveloppe de cash lui est remise. La matière première provient d'une carrière de la Pelichem sur la côte près de la frontière avec le Texas. C'est toujours le même bateau, le Vermillion, qui livre la marchandise. Robichaux ne sait rien de plus.

Le Vermillion

Dès lors, les PJ peuvent remonter jusqu'au couple de pilotes de la barge. Buck et Marge, un couple au physique débonnaire et au fort accent cajun, prétendent tout ignorer de ce trafic. Selon eux, Robichaux récupérait la drogue à leur insu. Le couple suppose que les cargaisons sont chargées sur leur bateau avec l'argile. Les recherches des PJ dans ce sens ne donneront rien. Et pour cause puisque Buck et Marge mentent. Un hors-bord venu du large les aborde lors de leur cabotage dans le golfe du Mexique pour leur remettre la cargaison de drogue et une enveloppe de cash. Le gentil couple se charge alors de le dissimuler dans l'argile. Un examen des dépenses de Buck et Marge montrera quelques légères anomalies dans leur train de vie, mais rien de significatif. De petites folies en restaurant et une croisière dans les caraïbes qui restent crédibles.

En revanche, si les PJ débarquent dans leur petite maison dans la banlieue de la Nouvelle-Orléans, à Kenner, ils seront quittes pour quelques surprises de taille. D'abord, les bijoux de Marge ne sont pas en toc, et il y en a pour plusieurs dizaines de milliers de dollars. Ensuite, deux muscle-cars rutilantes, une Chevrolet Camaro SS 1969 bleue à bandes blanches et une Plymouth Barracuda vert pomme, attendent sagement dans le garage de Buck. Les factures sont stockées dans un carton. Tout a été payé cash. Enfin, la grille d'aération de la cuisine contient pas moins de 20 000 dollars dans un paquet fait de papiers journaux. Confronté à ces éléments compromettants, l'adorable couple de marins deviendra subitement extrêmement vulgaire et peu coopératif, jusqu'à y perdre son accent cajun…

La cimenterie

Reste qu'une fois parvenue à la cimenterie, la drogue ne reste pas longtemps sur place. Elle est récupérée en soirée après repérage pour s'assurer que celle-ci n'est pas surveillée. Si les PJ sont en planque, il faudra qu'ils soient particulièrement bien cachés. La cargaison est chargée dans un fourgon de la Pelican Estate. Les autorisations d'entrée et de sortie du véhicule sont en ordre. Compte tenu de l'importance de la cargaison, deux Zombies dans un pick-up Dodge marron suivent discrètement le van jusqu'à sa destination finale dans un entrepôt de véhicules de chantier de la Pelican Estate à Pines Village sur Morisson Road.

- Si les PJ cherchent à intercepter le véhicule avant qu'il ne quitte le site, le conducteur du van tentera de s'enfuir à pied, et il y parviendra sans doute compte tenu de sa connaissance des lieux. À défaut, il préférera une longue peine de prison aux aveux et se murera dans le silence.
- Si les PJ tentent d'intercepter le van sur la route, les Zombies interviendront et n'hésiteront pas à tirer pour tuer.
- Enfin, si les PJ attendent que le van parvienne à destination dans le quartier de Pines Village pour intervenir, il ne leur faudra pas longtemps pour se rendre compte qu'une intervention relèverait du suicide pur et simple.
- La seule option viable serait une opération de grande envergure coordonnée entre police, DEA et FBI suite à cette filature. Hélas, des fuites auront permis aux Zombies de faire place nette avant la perquisition pour ne laisser que des miettes aux PJ : quelques arrestations mineures, un peu de drogue, quelques armes, deux ou trois voitures volées et un inconnu – manifestement junkie – dans un vilain état enfermé dans un placard, les yeux crevés et la langue arrachée. Les investigateurs pourront toutefois se consoler en

Le père Fraser de la Pentecost Baptist Church

Les PJ et Gehbauer

À vous de décider à quel moment les enquêtes des PJ et de Gehbauer leur font croiser chemin et comment la relation se noue entre eux. Peut-être se mettent-ils involontairement des bâtons dans les roues les uns des autres lors d'une filature ? Gehbauer a tout à fait le droit (et n'hésiterait pas) de passer les menottes à un agent du FBI qui prendrait des libertés avec ses prérogatives et la loi. À l'inverse, peut-être se viennent-ils en aide lors d'une arrestation ou d'une agression ? Gehbauer est fascinante mais d'un caractère difficile. De plus, ses récentes découvertes l'ont rendue très méfiante.

Si les PJ se renseignent sur elle, ils ont droit à des sons de cloche différents. Certains insinuent qu'elle est obsédée et hystérique comme toutes les femmes peuvent l'être. D'autres disent qu'elle est un excellent détective mais trop ambitieuse. Enfin, certains n'hésitent pas à dire qu'un détective du Public Integrity Bureau, la police des polices de Louisiane, s'intéresse à elle depuis quelques temps. Ils ajouteront qu'il ne peut pas y avoir de fumée sans feu, surtout quand l'agent du PIB en question n'est autre que Vicky Jenkins. Bref, Gehbauer n'a pas beaucoup d'amis parmi ses pairs. Seul son partenaire Reyes leur semblera la tenir en haute estime, même s'il n'en peut plus de sa chasse aux Zombies.

Idéalement, il serait bon que, passé un premier contact houleux, les PJ alliés au tandem Gehbauer/Reyes parviennent à s'entendre et participent ensemble à des filatures. Gehbauer pourrait les inviter à dîner chez elle une fois la confiance établie. Ainsi, les PJ pourront faire connaissance avec son mari et sa fille. Ils ressentiront alors de la tension au sein de son couple, son mari un peu amer lui reprochant de consacrer trop de temps à son « *obsession* » au détriment de sa vie de famille et de sa sécurité. Il ne se gênera pas pour évoquer les sous-entendus menaçants auxquels elle a eu droit sur son lieu de travail. Gehbauer pourrait aussi inviter les PJ à assister à une messe dite par le père Fraser à la Pentecost Baptist Church au 1510 Harrison Avenue. Développer ces liens extra-professionnels permettra de donner aux PJ une raison de plus de vouloir démasquer ceux qui vont froidement l'assassiner (voir la deuxième partie de l'Extension 1, p. 94).

Philipps (gauche), Demest (centre) et Hendricks (droite), les trois flics pourris

Les collègues de Gehbauer : Jim Reyes

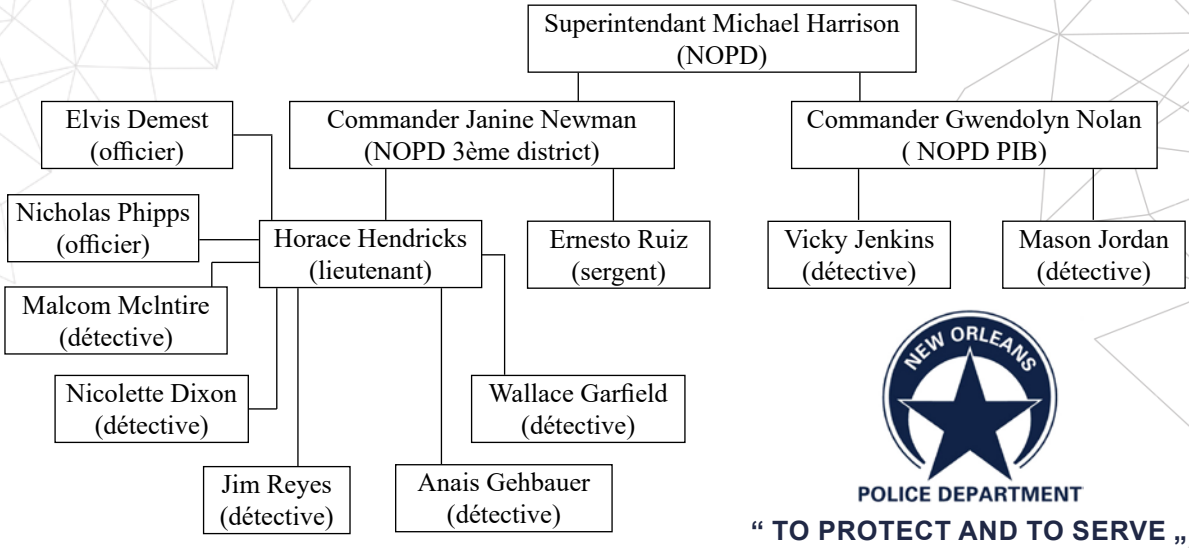
Si rien ne semble pouvoir épuiser l'énergie de Gehbauer, son binôme est au bout du rouleau. Jim Reyes n'arrive plus à assumer l'obsession de sa collègue pour les Zombies et ses interminables nuits et jours de planques et d'enquêtes. L'évidence grandissante de complicités au sein de la police le met très mal à l'aise. Reyes n'est pas un mauvais bougre. C'est même un gars adorable et honnête. Malheureusement pour Gehbauer, il manque d'intelligence et de force d'âme. Il n'a donc pas été difficile pour Horace Hendricks, lieutenant au commissariat du 3ème district de la NOPD, de l'amadouer et le convaincre de l'informer sur les avancées de sa collègue.

Les collègues de Gehbauer : HH

Horace Hendricks, lieutenant au commissariat du 3ème district de la NOPD, est surnommé par ses collègues « *Heil Hitler* », en raison de ses initiales – HH – et de son comportement tyrannique. Ils ne croient pas si bien dire. Hendricks est un suprématiste blanc secrètement membre de l'église des Suivants de Fenris. La mission que l'église a confiée à Horace est de répandre la haine des non-blancs dans les cœurs de ses collègues. Le richissime gourou dirigeant de l'église Robert Allred en personne a insufflé un peu de son pouvoir de Suggestion à Hendricks pour lui faciliter la tâche.

Grâce à ce don, ce dernier est parvenu à convaincre certains de ses collègues de la nécessité de commettre des crimes eux-mêmes (cambriolages, voitures brûlées, agressions) afin d'augmenter le sentiment d'insécurité au sein de la communauté blanche. Certains des policiers le font pour l'argent. D'autres pensent que cela permettra de faire prendre conscience aux électeurs de la nécessité de voter pour des politiques plus répressives à l'égard des délinquants des quartiers populaires…

Hendricks use actuellement de son pouvoir de Suggestion (voir son profil technique dans l'aide de jeu sur les PNJ, p. 183) pour pousser ses collègues les plus influençables à commettre des bavures, si possible fatales, sur des membres de la communauté noire afin d'accroître les tensions raciales et provoquer des émeutes. À vous et aux PJ de voir dans quelle mesure vous souhaitez développer cet angle de l'histoire. Prendre des officiers de police sur le fait n'est pas une mince affaire. Ce peut être un moyen supplémentaire de resserrer l'étau sur Hendricks. Cela pourrait également permettre aux PJ de se rendre compte que quelque chose « *cloche* » face à l'étrange difficulté qu'ont certains officiers de police à s'expliquer leur comportement, comme s'ils avaient agi sous hypnose…



se disant que les Zombies sont désormais sous pression et vont devoir trouver un autre moyen d'approvisionnement en drogue. Le gang subit de facto de lourdes pertes de temps et d'argent et ne risque pas de le pardonner de sitôt aux PJ.

Lien de sang

Plus récemment, Gehbauer a découvert que les Zombies sont devenus les distributeurs exclusifs d'une nouvelle variété ravageuse de Crystal Meth, une drogue dure dérivée de méthamphétamine. Les consommateurs deviennent instantanément accros et développent des psychoses. En s'y intéressant de plus près, elle a appris que cette drogue ne venait pas des Caraïbes ni du Mexique. Elle en a déduit qu'elle doit être synthétisée quelque part à l'intérieur du pays. Lors d'une de ses récentes filatures, elle a assisté à une rencontre entre les Youngbloods et les Zombies. Elle en a déduit que la drogue pouvait être fournie par ces derniers. En revanche, aucune chance pour qu'ils soient capables de la produire eux-mêmes. Il resterait donc à découvrir auprès de qui ils se la procurent. Il faudrait pour cela trouver un moyen de remonter leurs traces, probablement au-delà des frontières de la Louisiane. Hélas, depuis la sanglante parade qui a décimé les Youngbloods, il n'y a plus personne à interroger ou à filer. Gehbauer mourra avant de mener cette ultime enquête à bien mais les PJ pourront prendre la suite de cette investigation dans « *Alt Nation* ».

Jenkins la pourrie, 118 N Rocheblave St – NOPD PIB

Vicky Jenkins est détective Public Integrity Bureau (PIB) de la Nouvelle-Orléans. Compte tenu du niveau de corruption au sein de la NOPD, elle affiche un tableau de chasse assez impressionnant. Elle mettra des bâtons dans les roues aux PJ dès que ceux-ci se pencheront sur ses affaires en arguant qu'ils empiètent sur sa juridiction ou interfèrent avec une de ses enquêtes. La vérité est que Jenkins est tout sauf une championne de la

lutte anti-corruption. Au contraire, celle-ci cible les flics qui se montrent trop intègres. Au besoin, elle n'hésite pas à recourir à des coups montés pour compromettre ou éliminer les candidats à la défense du droit et de la morale.

Ces temps-ci, elle a l'œil sur un détective du nom d'Anaïs Gehbauer. Jenkins et Hendricks se rencontrent à intervalles réguliers afin de coordonner leurs actions et échanger des informations. Les PJ pourront être témoin de cette rencontre s'ils décident de suivre de près l'un ou l'autre avec suffisamment d'assiduité. Les agents du PIB fonctionnant par binôme, Jenkins est flanquée de Mason Jordan, un partenaire désabusé et alcoolique à moins d'un an de la retraite. Ce n'est pas par charité que Jenkins est la seule à avoir accepté de le prendre comme binôme. Cela l'arrange bien d'avoir un alcoolique qui ne mettra pas le nez dans ses affaires. À moins que des PJ déterminés ne trouvent le moyen de raviver la flamme qui sommeille encore en cet homme. Après tout, celui-ci fut un détective exemplaire avant de perdre femme et enfant dans un tragique accident de voiture il y a tout juste dix ans. S'ils sont convaincants, Jordan pourra jouer un rôle déterminant lorsqu'il s'agira de piéger Jenkins et de confondre les principaux officiers ripoux et assassins du commissariat du 3ème district.

L'héritage Babbit

Si les PJ s'acharnent pendant de longues et pénibles heures à visionner, un à un, la pléthore de films de Babbit, ils découvrent notamment les enregistrements suivants. Hormis la dernière qui remonte au mois précédent la mort de Babbit, les vidéos sont toutes datées de plusieurs mois à deux ans. Libre à vous d'enrichir cette liste pour brouiller d'avantage les pistes :

Provocation

Quelques vidéos sont intitulés « *Provocation* », suivi de la date du jour du tournage. Il s'agit d'interventions policières qui paraissent inutilement musclées vis-à-vis de membres de la communauté afro-américaine. Babbit commente en voix off ces actes manifestes de provocation policière. Selon Babbit, il s'agit là d'un « *complot destiné à provoquer des émeutes de nègres pour justifier le renforcement des pouvoirs de l'État fédéral et nous dépouiller de nos droits constitutionnels.* »

Le tatouage de Maman

Une autre vidéo montre un Pick Up Dodge RAM gris perle aux vitres fumées immatriculé au nom de « *François Vautour* » arrêté à hauteur de deux membres du gang des Youngbloods à moto. Alors que le feu passe au vert, les véhicules restent immobiles tandis que les passagers du Pick Up semblent discuter avec les bikers. Une main tatouée d'un serpent enlacé autour du bras tend un paquet aux Youngbloods. L'un d'entre eux s'en saisit et chacun part dans une direction différente. Le serpent tatoué appartient à Joséphine Lapointe dite « *Maman Créole* ». Il faudrait que les PJ la rencontrent et voient son tatouage pour établir un lien entre cette vidéo et la marraine des Zombies.

Le motard

Dans deux vidéos, Babbit semble s'intéresser à un jeune afro-américain en moto-cross. Il le file à travers la ville en le traitant de sale petit nègre à la solde des Zombies sans que rien ne se passe, hormis à deux moments précis. Un matin, le jeune homme prend un passager au look de membre des Zombies sur sa moto-cross et file avec lui à travers la circulation. Un autre après-midi, le jeune motard pénètre sur le campus de l'université de la Nouvelle-Orléans. Il n'a pas l'air d'y aller pour étudier.

Pourtant, il rejoint un étudiant un peu plus loin. Des recherches permettront éventuellement aux PJ d'identifier le motard comme étant un certain Benjamin Freeman. Le membre des Zombies est un certain Tobias Leblanc. Le casier judiciaire de ce dernier est assez chargé malgré son jeune âge. Enfin, l'étudiant n'est autre que Todd, un des étudiants voisins des PJ.

Le White Howler

Quelques enregistrements ont été filmés devant les entrées de divers établissements que Babbit qualifie de « *repaires de pédés* ». Il ajoute que « *ces vidéos sont la preuve d'une alliance secrète entre les homosexuels et l'État fédéral contre les valeurs américaines* ». Ces derniers auraient infiltré les rouages de l'administration municipale et même de la NOPD. Sur les enregistrements, on entend Babbit réagir à coup de jurons à l'entrée de deux femmes au White Howler, un établissement gay du Vieux Carré, et à la sortie d'un homme d'un petit club du faubourg Marigny appelé le « *White Howler* » (voir le paragraphe « *Ménage interne* »). Les PJ peuvent identifier une des deux premières cibles des jurons homophobes comme étant Janice Everton, une conseillère à la mairie de la Nouvelle-Orléans, en compagnie de ce qui semble être sa compagne. Quant à l'homme, des recherches ou une rencontre permettront aux PJ de reconnaître l'officier de police Elvis Demest. Babbit dit de lui qu'il est un des « *agents provocateurs* » infiltré à la NOPD.

Les brutes KKK de HH

Une vidéo sur laquelle on voit un policier en uniforme briser la vitre d'une voiture avec sa matraque. L'officier y jette ensuite un cocktail Molotov avant de rejoindre la voiture de service dans laquelle l'attend son collègue. Il s'avère que la voiture incendiée appartient à Henry Fraser, un pasteur pacifiste de la communauté noire. Le visage du policier n'est pas identifiable mais le numéro de la voiture de patrouille l'est suffisamment pour la relier au commissariat du 3ème district. Les PJ pourront éventuellement apprendre que les officiers de police Elvis Demest et Nicholas Phipps patrouillaient en voiture dans le secteur cette nuit-là, mais ils n'étaient pas les seuls. Les deux agents responsables de ce méfait sont deux spécimens de brutes qui n'en sont pas à leur premier coup. Tous deux membres du KKK, ils servent d'hommes de main à Hendricks et n'auraient pas peur de s'en prendre aux PJ si Hendricks le leur demandait. En fait, ils seraient même assez bêtes pour prendre l'initiative d'intimider un ou plusieurs PJ si ceux-ci se montrent insistants. N'hésitez pas à jouer sur l'antagonisme entre les PJ et les deux officiers. Ceux-ci iront jusqu'à prendre les biens des PJ pour cible (appartement d'un des PJ mis à sac ou incendié au cocktail Molotov, cadavre du chien de la vieille voisine retrouvé dans la voiture d'un autre PJ…). Faites monter la pression. Hendricks veut les pousser à la faute.

Code 10-01, Officer down

Vous l'aurez compris dans la structure de ce livre, cet événement vous sert à relancer l'enquête des PJ. Selon comment les investigations se déroulent, vous seuls pouvez être juge du bon moment pour le déclencher.

L'assassinat

Au moment que vous jugerez le plus approprié, Demest et Phipps, le visage cagoulé, abattent de sang-froid le détective Gehbauer et son époux, à leur domicile, sous les yeux de leur fille de 3 ans. Il faut dire qu'Hendricks ne supporte plus cette petite fouine intègre de Gehbauer, qui s'est jusqu'ici avérée trop maligne pour que Jenkins parvienne à la coincer. Pour faire d'une pierre deux coups, Hendricks a prévu de faire passer ce crime odieux pour un acte de vengeance de membres de la communauté noire contre la police.

Les deux sinistres compères ont pioché les pièces à conviction dont ils avaient besoin parmi les scellées de deux affaires de crime entre gang non résolues. Compte tenu du désordre qui règne avec le déménagement du commissariat, cela passera inaperçu, à moins que quelqu'un ne sache où chercher… Ou fasse parler le sergent Ernesto Ruiz en charge des scellés qui, comme d'habitude, a regardé ailleurs pendant que Phipps se servait. En échange, Ruiz a perçu une jolie petite somme d'argent qu'il a aussitôt employé à rembourser une partie de ses dettes de jeu contractées auprès d'un tenancier de tripot clandestin peu recommandable. Celui-ci ne s'est pas privé de le passer à tabac en guise de rappel d'impayé et cela se voit à son visage tuméfié. Son addiction aux jeux, régulièrement raillée par ses collègues, et le récent remboursement d'une dette sont autant d'indices susceptibles de mettre la puce à l'oreille des PJ.

Le bouc-émissaire

Quant au « *coupable du lâche assassinat du détective Gehbauer et de son époux* », il est désigné avec une troublante célérité et abattu à la suite d'une course-poursuite à travers les jardins de son voisinage. Les PJ assistent impuissants à la chasse à l'homme, soit en personne, soit via une retransmission live depuis un hélicoptère de la chaîne Fox News. L'arme du crime est dissimulée par Phipps, selon les circonstances, soit sur le corps du suspect, soit à son domicile, une maison délabrée au 4327 Perlita St. Le bouc émissaire s'appelle Barnabé Judeh, un afro-américain anciennement membre de gang devenu SDF, qui avait trouvé la force de surmonter son addiction au crack avec l'aide du père Fraser.

Le pasteur et les membres de la paroisse qui côtoyaient Barnabé sont pour le moins surpris du crime qui est reproché à cet homme usé par la vie à seulement 40 ans. Ils le décrivent unanimement comme mélancolique et serviable, même s'il lui arrivait encore de faire de violentes crises de colère. En gros, un pauvre type devenu inoffensif sans aucun mobile justifiant ce crime. Quoi qu'ils fassent, les PJ ne pourront parvenir à savoir comment les policiers sont remontés aussi vite jusqu'au bouc émissaire. Au mieux, ils apprendront que Demest et Phipps se sont rendus au domicile de Judeh suite à un signalement correspondant vaguement à sa description. L'atmosphère deviendra très vite explosive si les PJ décident de mettre en doute la version officielle. Ils se retrouveront très vite face à un corps uni d'officiers très peu coopératifs, voire franchement hostiles.

La mort de Barnabé Judeh ajoute au sentiment d'injustice de la

Septième vision

Abigaïl

Celle-ci est directement liée à l'exécution de Gehbauer. Elle concerne soit le seul PJ sujet à des visions, soit celui qui s'est le plus rapproché de l'incorruptible officier de police. Cette vision débute alors que le PJ est assoupi dans son lit. Soudain, son sang se glace. Il sent son corps se raidir de peur jusqu'à la paralysie. Il réalise alors qu'il n'est pas seul. Quelqu'un est là, penché au-dessus de lui. Malgré ses efforts, impossible de soulever les paupières pour faire face à l'ombre qui le surplombe. Ce n'est que lorsqu'une main frêle effleure son bras que le PJ y parvient enfin. Une main d'enfant. Un visage d'enfant. Le PJ trouve à son chevet une petite fille en chemise de nuit qui sert son doudou contre elle. La peur et la paralysie disparaissent aussitôt. Si le PJ a déjà rencontré Abigaïl, la fille du détective Gehbauer, il la reconnaît. Celle-ci regarde le PJ et lui dit : « *S'il vous plaît monsieur, aidez ma maman.* » Le PJ réalise alors qu'il n'est pas dans son lit, que ce n'est pas sa chambre ni sa maison. Un grondement résonne alors à trois reprises, comme autant de coups de feu.

Le PJ se réveille en sursaut. Peu importe où il se trouvait juste avant cette vision. Il s'était manifestement endormi, au travail ou chez lui. Comme le rêve ne dure qu'un instant, il devrait vous être aisé d'amener cette vision de façon crédible. Par exemple, faites croire au PJ qu'il est rentré chez lui pour se reposer quelques heures avant de reprendre le travail. Sinon, tant pis s'il sait qu'il n'était pas couché chez lui l'instant d'avant. Si le PJ se rend plus tard sur les lieux du crime, il reconnaîtra la chambre du détective Gehbauer alors qu'il n'y est jamais entré. Il peut également apprendre que sa vision a eu lieu quelques minutes avant le meurtre. Abigaïl est, quant à elle, en état de choc. Tout juste trouve-t-elle la force de dire qu'elle était au chevet de sa mère parce qu'elle avait fait un cauchemar lorsque « *les méchants géants* » ont tapé à la porte. Elle n'a aucun souvenir de son mauvais rêve, mais elle ne lâche pas le PJ du regard une seconde dès lors qu'elle le voit.

Contrecoup : Dans l'immédiat, il ne se passe rien. Laissez le PJ croire que votre jet de dés caché a été couronné de succès. Par la suite, en revanche, chaque fois que le PJ se trouvera en présence de Phipps et Demest, il ressentira le même malaise qu'une proie en présence d'un prédateur. Sueur, peur paralysante (test de CHA difficulté 15 chaque tour pour y mettre fin), ce qui peut être très gênant en cas de confrontation, et une douleur lancinante précisément là où les balles mortelles des deux assassins ont touché le lieutenant Gehbauer.

communauté noire dans le quartier. Si l'opportunité se présente, Ira, épouse du Père Fraser et militante au sein du mouvement « *Black Lives Matter* », ne se prive pas d'exprimer son ras-le-bol auprès des PJ et d'évoquer des menaces anonymes dont son époux est régulièrement la cible.

Au besoin, n'hésitez pas à improviser une agression contre le père Fraser, son épouse ou son temple. Cela peut vous servir à rythmer l'enquête des PJ, créer du lien avec le père Fraser ou amener les PJ à remonter jusqu'à Desmet, Phipps et Hendricks par le biais des actes de malveillance à motivation raciste commis par certains officiers de police.

Conseils et conséquences

Le dénouement de cette extension est très ouvert. Les éléments et les différents rebondissements sont exposés. C'est désormais aux joueurs de faire

tomber les quilles. Cette dernière partie du scénario vous permet d'anticiper et de réfléchir aux conséquences de leurs actes sur les PNJ concernés.

Destins croisés

Beaucoup de choses dépendent de la capacité des PJ à se lier d'amitié avec Gehbauer, Jordan et, dans une moindre mesure, Reyes. Plusieurs destins se croisent et se jouent dans le cadre de cette extension. La détermination des PJ et de Gehbauer peut causer de sérieux dégâts au système d'approvisionnement des Zombies en drogue, que ce soit par avion ou par bateau. Cette enquête peut éventuellement inquiéter certains cadres de la Grind Harvest mais, surtout, elle est susceptible de porter un sérieux coup à la Chevrette. Avec les Zombies, la confrontation peut prendre plusieurs formes. Les PJ peuvent s'appuyer sur leurs découvertes pour procéder à des perquisitions dans les divers restaurants notoirement tenus par le gang, dont celui de Maman Créole.

À vous de voir si ces opérations produisent des résultats et/ou donnent lieu à des fusillades. Certains des restaurants constituent des leurres tandis que d'autres dissimulent des pièces cachées derrière des cloisons mobiles qui contiennent des armes, de la drogue et de l'argent en quantité. Peut-être même les PJ tomberont-ils sur « *la Brebis* », souffre-douleur et ligne directe entre Maman Créole et Papa Latombe. Auquel cas, ils en seront quittes pour un court mais glaçant entretien indirect avec le Bokor des Zombies. Celui-ci se présentera à eux à travers la voix de son esclave dément. Décrivez la Brebis au corps meurtri par de violentes contorsions, oscillant entre propos délirants, gémissements de douleurs et voix d'outre-tombe. Immodeste, Papa Latombe vantera son pouvoir immortel et promettra aux PJ un sort encore moins enviable que celui de la Brebis.

La réaction des Zombies

Les Zombies ne comptent pas rester passifs face au démantèlement de leur réseau et de leur gang. À mesure que l'enquête progresse, ils ripostent graduellement en faisant d'abord sentir leur présence aux PJ. Une voiture suspecte garée dans leur rue, un type un peu louche qui a l'air de les suivre dans le supermarché, un animal domestique crucifié sur la porte de leur domicile, des traces volontairement ostensibles d'intrusion dans leur véhicule ou leur domicile, la disparition d'objets personnels a priori anodins, tels qu'un peigne ou une photo… Jouez sur la désagréable sensation d'être épié et menacé, de ne pas savoir s'ils sont effectivement suivis ou s'il s'agit juste de paranoïa.

Sous la pression des événements, certains Zombies chercheront activement à blesser ou tuer les PJ. Des jeunes en motocross qui prennent en chasse les PJ et ouvrent le feu sur leur véhicule, le domicile d'un des PJ criblé de balles par des inconnus armés jusqu'aux dents qui disparaissent aussitôt dans un crissement de pneus, voire les rituels de Maman Créole induisant cauchemars, maladie fiévreuse, hallucinations… Quoi qu'il advienne, pas question pour les Zombies de se laisser faire. Si les PJ parviennent au meilleur résultat possible face au gang, ses membres s'évanouiront dans la nature pendant quelques mois avant de se réorganiser pour revenir sur la scène criminelle. Gare à ceux qui auront alors tenté de les remplacer… Comme dans les films, rien ne peut tuer les Zombies, sauf à détruire leur cerveau. Or celui-ci se trouve hors de portée des PJ, en Haïti.

Ménage interne

S'agissant des affaires de corruption au sein de la police et du PIB, les choses

ne se passent pas en douceur si les PJ finissent par démasquer Hendricks et ses deux comparses. S'ils se sentent acculés, Demest et Phipps réagissent différemment. Le premier courra se planquer au « *White Howler* », un club gay du faubourg Marigny « *réservé aux blancs* » dont le gérant, Stefan, est un de ses partenaires occasionnels. Ce dernier ne prendra aucun risque et dénoncera Desmest dès qu'un mandat d'arrêt est lancé contre lui. Barricadé dans le club, Demest tentera de se suicider d'une balle dans la tête après un bref échange de tir lorsque les forces d'intervention viendront lui passer les menottes. Phipps, quant à lui, est prêt à mourir en emportant les PJ en enfer avec lui. Il ira à leur rencontre, armé jusqu'aux dents. Par exemple, il est parfaitement capable de les attendre devant le parking des locaux du FBI pour les charger avec sa voiture et tenter de les abattre en plein jour. Il peut aussi les agresser au domicile de l'un d'entre eux. Dans l'éventualité où l'un ou l'autre serait arrêté en vie, le KKK les désavouera, mais couvrira généreusement leurs frais d'hôpital et d'avocat. En cas d'issue fatale, le Klan demandera à ce que les cendres du défunt lui soient remises afin de lui rendre les derniers honneurs en conformité avec ses rites.

Quant à Hendricks, ses deux comparses ne le dénonceront jamais. En revanche, un Reyes ivre de douleur tentera de se venger d'Hendricks en l'abattant au beau milieu du poste lorsqu'il réalisera que ce dernier s'est servi de lui pour espionner puis éliminer sa partenaire. L'issue de cette intense scène dépendra éventuellement des PJ. Ils peuvent être appelés par un de ses collègues pour tenter de raisonner Reyes.

Reste Jenkins. Si elle est confondue, celle-ci prétendra avoir été manipulée et monnayera cyniquement sa parole contre une immunité. Si le deal est accepté, elle accablera les officiers corrompus du commissariat du 3ème district, dont Hendricks. À la première occasion, ce dernier usera de son pouvoir de suggestion pour convaincre ses geôliers de le laisser s'enfuir. Il rejoindra alors le ranch de l'Église des Suivants de Fenris. Les PJ l'y retrouveront lors d'un dernier face-à-face s'ils lancent l'assaut final (voir l'extension « *Alt Nation* »). Si l'assaut du ranch a déjà eu lieu, Hendricks trouvera refuge auprès d'Allred. Les PJ peuvent alors s'attendre à le retrouver sur leur chemin dans un avenir qu'il vous revient d'imaginer. Toujours est-il que l'assassinat de Gehbauer et la neutralisation d'Hendricks et de ses deux âmes damnées sont l'occasion pour les officiers de police du 3ème district de se remettre en cause et de faire plus largement le ménage dans leurs rangs et dans le quartier.

Perquisitions

Chez Phipps

Phipps et Demest habitent deux petites maisons situées à proximité l'une de l'autre, dans le quartier de Lakeview. Phipps habite une coquette maison entretenue par son épouse au 6208 Colbert St. et Demest vit seul au 6227 Memphis St.

La perquisition du domicile de Phipps révélera sans surprise nombre de documents, magazines et livres portant sur ou publiés par le Ku Klux Klan. Ceux-ci ont tous été consciencieusement

alignés sur les rangées de la bibliothèque de son bureau par son épouse Marta, membre malgré elle de l'organisation raciste. Faute d'enfant et interdite de travailler par son époux violent, celle-ci a fait de cette maison l'unique projet de sa vie et serait beaucoup plus affectée par la perte de sa maison que de son époux. En discutant avec elle, les PJ ont éventuellement l'occasion de se rendre compte que la jeune femme se protège comme elle le peut en donnant d'elle une image caricaturale de blonde superficielle et idiote. « *Diminuer* » son époux en faisant montre de perspicacité lui a sans doute valu de passer de mauvais moments par le passé.

Chez Demest

L'analyse du disque dur de l'ordinateur de Demest révèle un contenu sordide. Un dossier caché contient une écœurante collection de vidéos d'agressions violentes faites aux dépens de personnes de couleur patiemment téléchargées pendant plusieurs années. Manifestement, ces vidéos excitaient Demest… L'une d'entre elles se distingue des autres car l'officier de police y figure. Elle a été tournée un an plus tôt à l'aide d'un téléphone mobile dans un appartement délabré du centre-ville. L'enregistrement montre Demest en uniforme en train tabasser et de couvrir d'insultes racistes une prostituée noire menottée à un lit. Un personnage manifestement hilare filme la scène. Il encourage Demest à y aller plus fort tout en traitant la fille de voleuse et de menteuse.

Ce rire très caractéristique appartient au proxénète Lafayette « *Garbage Man* » Lambert. Quant à la victime, il s'agit d'Alice « *Puppy* » Meribel, morte d'overdose un mois avant la découverte de cette vidéo. Le rapport d'autopsie, qui conclut à un décès accidentel par abus d'opioïdes (du crack en l'occurrence) mentionne sans vraiment s'en étonner les myriades d'ecchymoses sur le corps de l'ex-starlette du X. Celle-ci était tombée dans la drogue et la prostitution après que son producteur, un certain James Dick, se soit « *lassé* » d'elle. Si les PJ remontent jusqu'à lui, Lafayette affirmera que « *Demest voulait simplement s'amuser un peu* » et « *cette camée jouait la comédie pour quelques dollars. Et puis, que voulez-vous qu'un pauvre nègre avec un casier judiciaire comme moi dise à un officier de police, la crème de notre bonne ville* ». Sur ce, le proxénète continuera de narguer les PJ en les remerciant de leurs actions visant à protéger les honnêtes citoyens comme lui contre l'oppression policière raciste.

Chez Hendricks

Reste la perquisition du domicile d'Horace Hendricks. Ce dernier habite une discrète maison au 199 W 13th Avenue à Covington, à quelques 45 minutes en voiture de la Nouvelle-Orléans. La maison est bordée d'un vieux chêne noueux et est agrémentée d'une piscine à l'eau trouble.

Quiconque pénètre dans son domicile en l'absence d'Hendricks aura droit à un face à face avec deux pitt bulls affectueusement baptisés Adolf et Hitler et entraînés à tuer tout intrus. Une impressionnante collection de reliques de la période nazie décore la maison. Les murs sont couverts de portraits de « *famille* » sur lesquels Hendricks pose en compagnie de diverses personnalités du NSM, le parti Néo-Nazi américain. Une photo, prise à l'occasion du Aryan World Congress 2015, montre le lieutenant de la NOPD revêtu de son uniforme de SS-Mann et posant tout sourire aux côtés de Robert Allred. Un grand cadre accroché au-dessus de la cheminée contient la photo usée d'un aïeul en uniforme d'officier allemand de la seconde guerre mondiale entouré de médailles du troisième Reich. Il s'agit du grand père de Hendricks. Rien n'indique toutefois que les décorations sont bien les siennes. Une fouille permet la découverte d'armes et d'objets qui avaient disparus de la salle des scellées du commissariat. Parmi ces derniers, les PJ trouveront un téléphone mobile ayant servi à harceler le père Fraser et son épouse.

Conclusion

Cette Extension vous permet de donner plus de réalisme à l'ensemble de votre campagne. Certes, on s'éloigne temporairement des éléments qui permettent de remonter directement vers le cœur de l'histoire et de la famille Greenberg et ses secrets. Mais ce scénario offre les éléments pour permettre à vos PJ, s'ils le souhaitent, de creuser et résoudre les affaires secondaires, mettre à mal l'organisation des Zombies et faire le ménage en interne parmi les forces de police locale. Deux objectifs qui pourront amener beaucoup de satisfaction à votre table de jeu.

Faut-il combattre le mal par le mal ? Pour combattre les gangs, les PJ ne pourront pas se soustraire à cette question délicate...

SCÉNARIO 5
EXTENSION 2 : « ALT NATION »

« ALT NATION »

En quelques mots

Si les PJ décident de remonter la piste de la Crystal Meth si spéciale que dealent les Zombies, ils vont devoir s'exiler au Texas pour découvrir un nouvel univers d'allumés. Les groupes suprémacistes blancs qui gravitent autour des Suivants de Fenris, fournisseur de la poudre via les Youngbloods. Chasse de migrants à la frontière, trafic en tous genres, cannibalisme, les *« champions de la race supérieure »* ne s'épargnent aucune bassesse dans leur exploration des tréfonds de l'âme humaine. Les PJ seront cette fois hors de leur juridiction et devront opérer aux marges de la loi. Au final, ils auront encore un tableau un peu plus précis de l'horreur qui gravite autour de l'empire Greenberg.

Fiche technique

TYPE • Enquête
PJ • Niveau 3-4
MJ • Expérimenté
Joueurs • Sérieux

ACTION ★★☆
AMBIANCE ★☆☆
INTERACTION ★★☆
INVESTIGATION ★★★

Introduction

Cette intrigue s'articule autour des activités de l'église des Suivants de Fenris dirigée par Robert Allred et du mouvement Alt Right américain. Au contraire de la première extension, celle-ci est destinée à sortir les PJ de leur cadre et les faire voyager au-delà de la Louisiane.

À ce propos, les PJ vont devoir décider comment gérer la distance géographique entre leurs différentes enquêtes. Il leur faudra se séparer s'ils souhaitent mener toutes leurs enquêtes de front. Servez-vous de Questor pour vous assurer qu'aucune enquête n'est délaissée, ou dans l'hypothèse où les PJ hésiteraient à sortir de leur juridiction.

Le point de départ privilégié de cette enquête est là encore le gang des Zombies. Mais des PJ consciencieux trouveront aussi des pistes menant vers cette extension depuis le cas Denis Clarks ou encore les Youngbloods. Quant à la juridiction des PJ dans le cadre de cette extension, elle est complexe car, bien que les événements soient liés à leur enquête, ils sortent de leur périmètre.

Cette démarche n'est pas innocente. Il s'agit d'amener les PJ à progressivement faire de cette enquête une affaire personnelle au point de franchir la ligne rouge du cadre légal dans lequel ils sont théoriquement contenus. Même si l'action se passe principalement au Texas, il n'est quand même pas question pour les PJ de se muer en cowboys justiciers. La meilleure option pour eux consiste à travailler avec la DEA, dont les agents sont déterminés à comprendre ce qui est arrivé à l'agent Beauregard.

Le superviseur de Beauregard les couvrira et les aidera au mieux. Les PJ peuvent faire appel au bureau du FBI de San Antonio. Mais faites-leur vite comprendre qu'ils doivent se méfier de Gordon Spielman, leur correspondant. Celui-ci est proche de la retraite et ni lui, ni ses relations haut placées, ne souhaitent faire de vagues.

Quant à Questor, il se montrera aussi disponible que nécessaire et n'hésitera pas à couvrir les PJ en cas de besoin, y compris en cas d'actions aux marges de la légalité. Cette enquête est l'occasion de resserrer progressivement les liens entre les PJ et leur superviseur.

Substance Mort

Suivre la piste de la drogue mènera les PJ à rencontrer les Suivants de Fenris. Un fil qui va permettre de dérouler ensuite tout une bobine d'horreurs diverses…

Le lien entre Zombies, Suivants de Fenris et Youngbloods

En plus du crack importé des caraïbes, les Zombies se fournissent en armes de guerre et en Crystal Meth auprès des suprématistes blancs de l'Église des Suivants de Fenris. Le gang créole paye en gros sacs de cash et, plus exceptionnellement, leur livre de jeunes immigrés clandestins en provenance de Haïti. Les Suivants produisent cette drogue synthétique dans un laboratoire dissimulé sous leur ranch fortifié au Texas, au nord de Laredo… Compte tenu de la protection dont bénéficient

les Zombies, la DEA et l'ATF disposent de très peu d'éléments sur eux. Seul le travail acharné de Gehbauer et des PJ permet de faire éclater les agissements criminels de ces derniers au grand jour.

Robert Allred, fondateur et prophète autoproclamé de l'Église des Suivants de Fenris, est à l'origine de cette vaste opération de production et de distribution de cette drogue à la signification hautement symbolique pour lui, car autrefois régulièrement consommée par le Furher et ses Waffen SS sous le nom de pervitine. Pour corser son Crystal Meth, il a eu l'idée d'y ajouter une micro dose de sang du géant du givre, obtenu auprès de Greenberg. Cet additif monstrueux renforce l'effet addictif de la drogue et cause à terme lésions cérébrales et psychoses chez ses consommateurs. La consommation de cette substance a récemment attiré l'attention de l'agent Beauregard de la DEA à San Antonio. Celle-ci car elle a été retrouvée dans le sang de quelques junkies après des incidents violents. Une éventuelle analyse du Crystal Meth révélerait des similitudes avec le poison destructeur retrouvé dans le sang des Youngbloods.

Descente au True Blood

Depuis deux ans déjà, la bande de bikers convoie régulièrement de la drogue et des armes entre le ranch des Suivants de Fenris et les Zombies à la Nouvelle Orléans. Si les PJ cherchent à remonter la piste du Crystal Meth à partir des Youngbloods, il leur faudra fouiller dans leurs affaires. Ils découvriront grâce à quelques photographies sur le compte Facebook de Diego et un abonnement à sa page qu'un bar au nom évocateur, le « *True Blood* », situé sur la route à mi-chemin entre Lafayette et la frontière texane semblait leur servir de « *QG* ».

Une fouille méthodique du bar permet de trouver un petit arsenal et une réserve de Crytal Meth. Celle-ci leur avait été donnée par les Suivants de Fenris en guise de paiement. Compte tenu des éléments découverts dans son bar, il ne devrait pas être trop difficile de convaincre Big Bob, le patron, qu'il est dans son intérêt de coopérer sans réserve. Il peut aussi décrire un individu qui rendait régulièrement visite aux Youngbloods. Il s'agit de Devon White, homme de confiance de Robert Allred et grand prêtre des Suivants de Fenris… La chance veut que Devon soit fiché pour divers délits, dont des attentats à la pudeur et des attouchements sur mineurs. Sa dernière adresse est un ranch fortifié dans la région de Laredo au Texas.

Le meurtre de l'agent Beauregard

L'agent Beauregard, agent de la lutte anti-drogue, a été enlevé, tué, découpé et en partie dévoré. Reprendre son enquête et remonter sa trace permettra de mettre à jour tout une branche de l'activité des Suivants de Fenris.

Trafic

Loin de la Big Easy, les suivants de l'Église de Fenris ont récemment attiré l'attention de William Beauregard, un agent du bureau de la DEA à San Antonio au Texas. Celui-ci s'est progressivement constitué un dossier à charge sur les fidèles d'Allred. Dernièrement, il a recueilli le témoignage de Raoul Garcia, un migrant qui prétendait avoir été séquestré dans leur ranch. Celui-ci s'est échappé en se glissant sous une camionnette chargée de drogue et d'armes. C'est le shérif d'un comté voisin qui l'a arrêté alors qu'il errait à bout de force au milieu de nulle part puis remis entre les mains de la DEA à San Antonio. Les recherches de Beauregard l'ont mené

jusqu'à l'Agent Denis Clarks, dont le nom apparaît dans le dossier de la DEA sur l'Église.

Prendre contact avec Clarks pour discuter du dossier aura été une erreur fatale. Celui-ci a aussitôt averti Allred des avancées de Beauregard et de l'existence de son témoin. Les PJ pourront trouver des échanges récents par e-mail entre Clarks et Beauregard s'ils ont accès à l'ordinateur de l'un ou l'autre à un stade quelconque de leur enquête. S'il est encore en vie au moment où les PJ s'intéressent à cet échange, Clarks prétendra ne pas se souvenir de ces e-mails puis en minimisera l'importance. À défaut, Trevor Barclay, superviseur de Beauregard, contactera le bureau des PJ suite à la disparition de Beauregard et partagera avec eux toute information susceptible de vous aider à les lancer sur cette piste. Effectivement, la riposte des Suivants de Fenris ne s'est pas faite attendre.

La piste du 4x4

Tout d'abord, l'agent Beauregard est kidnappé alors qu'il sort d'un 7-Eleven où il a l'habitude de faire ses courses. La caméra de surveillance du magasin montre trois hommes masqués et vêtus de noir s'emparer de l'agent avant de le traîner de force vers un véhicule à la limite du champ. En améliorant les images vidéo au maximum, on peut lire le numéro de la plaque d'immatriculation à deux chiffres près. Par chance, seul un 4x4 noir de type pick-up et de marque Ford modèle FX-350 au Texas correspond à la centaine de combinaisons de plaques minéralogiques possibles et à un propriétaire dont le profil est susceptible d'attirer l'intérêt des PJ. Vous pouvez éventuellement faire durer le plaisir en ajoutant un ou deux autres véhicules dans la région dont les propriétaires paraissent suspects. Quoi qu'il en soit, les PJ finissent par s'intéresser au Ford FX350 d'un certain Travis Garth, garagiste à Laredo.

Si les PJ se rendent au « *Garthrage & sons* », ils n'y trouvent aucune trace du 4x4, mais l'établissement est ouvert. Ils sont accueillis par Stacy, une femme d'un âge certain au corps déformé par l'obésité. Il s'agit de l'épouse de Garth. Le contraste entre les photos sur les murs qui témoignent d'un passé glorieux de garage ou l'on customisait magnifiquement voitures et motos dans les années 90 et le présent où s'entassent carcasses et pièces de véhicules divers est frappant. En entrant dans le bureau où s'empilent quantité de papiers, les PJ comprennent que Travis est peut-être propriétaire du 4x4 mais qu'il ne peut pas en avoir été le conducteur. Dans un coin de la pièce, Garth n'est plus qu'un légume au look clochardisé affalé dans un fauteuil roulant rudimentaire, la salive dégoulinant du coin de sa bouche. Les PJ apprennent de la bouche de Stacy que « *des macaques de mexicains* » sont responsables de l'état dans lequel se trouve son mari. Leur compassion pour les Garth devrait être limitée par les croix gammées et autres symboles suprématistes qui traînent dans une vitrine aux côtés de coupes locales de football poussiéreuses et de portraits de famille.

Les portraits indiquent que les Garth ont deux fils. Le premier, Mitch, arrive au moment où les PJ demandent sans doute à Stacy où se trouvent ses deux garçons. Celui-ci ne s'embarrasse pas de cordialité, leur demande s'ils ont un mandat et leur indique la sortie sans attendre une réponse. Son frère ? Aucune idée d'où il est. La voiture ? Aucune idée non plus. « *Dégagez maintenant* ».

Si les PJ se renseignent sur les Garth auprès de la police de Laredo, ils obtiennent sans surprise la confirmation de leurs liens avec la mouvance

Les suivants de Fenris

suprématiste blanche. Le père cassait du latino avant qu'un règlement de compte ne le cloue dans un fauteuil roulant. Les deux fils ne valent guère mieux. Tous deux sont membre de l'Église des Suivants de Fenris. Tous sont impliqués dans diverses affaires de violences. Mitch a aussi fait deux ans de prison pour recel de voitures et de pièces détachées volées. Le gang de la Movida et le nom de Gustavo Frutos sont mentionnés à quelques reprises dans son dossier. Manifestement, il travaillait ou travaille encore régulièrement avec eux. Si les PJ parviennent à obtenir que le garage soit perquisitionné, ils y trouveront quelques pièces détachées dont les factures correspondantes font défaut ainsi qu'une armoire garnie d'armes à feu. En particulier, un fusil de sniper dont l'empreinte balistique correspond à celle de balles extraites du corps de certaines victimes retrouvées dans la fosse commune avec Giacomo Fumasoli (voir le paragraphe « *A New Hope* »).

All Flesh must be eaten

Jeb, le fils cadet, est quant à lui, employé dans un abattoir de la Texas Scalpers. Si les PJ se rendent à sa rencontre sur place, le fils Garth tente immédiatement de s'enfuir vers son 4x4 tandis que deux de ses collègues sympathisants des suivants retardent les PJ en les agressant à coup de hachoirs. Jeb a un pistolet sur lui et n'hésitera pas à s'en servir. Si l'opportunité se présente, mettez en scène une

course poursuite à pied au milieu des carcasses d'animaux et des flaques de sang glissantes, puis en voiture dans la banlieue industrielle de Laredo.

Si les PJ mettent la main sur Jeb vivant, celui-ci ne parlera pas. En revanche, sa voiture parlera pour lui. Quelques cheveux et gouttes de sang humain du même groupe que Beauregard (qu'une analyse ADN peut confirmer) prélevés sur la banquette arrière indiquent que celui-ci s'est trouvé dans cette voiture aux alentours de la date de son enlèvement. Mais pas que… En tout, des traces de sang, de chair et de cheveux d'ancienneté variable et appartenant une trentaine de victimes différentes peuvent être relevés sur le bac arrière et le châssis du véhicule, en dépit de son entretien régulier. Quelques-uns de ces prélèvements pourront être croisés avec succès avec les dernières victimes des suivants exhumés de la fosse commune, dont Giacomo Fumasoli. Si les PJ ont la présence d'esprit de passer l'abattoir au peigne fin, ils retrouveront d'abord quelques-uns de ses effets personnels dans un incinérateur défectueux. Puis viendra le moment d'horreur lorsqu'ils découvriront une bonne partie du cadavre de l'agent de la DEA au milieu de carcasses animales. Celui-ci a été écorché vif et son cadavre mutilé a été mêlé au reste de la production dans un bac destiné à être haché puis conditionné pour être envoyé à la chaîne de restauration rapide Big Burger Co. Un examen plus poussé du corps révèle un fait encore plus troublant. Des morceaux « *de choix* » ont été prélevés sur le corps par un professionnel de la boucherie. Les PJ pourront découvrir plus tard que Devon White a conservé pour sa consommation personnelle les muscles et organes de l'agent Beauregard qu'il trouvait les plus délicieux.

Si les PJ décident de suivre la piste de la Big Burger Co, ils découvrent ses liens avec l'Église des Suivants de Fenris et la Texas Scalpers, ainsi que sa joint-venture avec la Grind Meat. Une perquisition au siège de la Big Burger ne donnera pas de résultats. En revanche, un audit très poussé donc très long de ses comptes finira par révéler une opération de blanchiment d'argent très élaborée à force de ventes et prestations fictives ainsi que de factures gonflées entre la Big Burger, ses clients et la Texas Scalpers. Enfin, Il existe une probabilité de trouver des traces de viande humaine en procédant à des prélèvements d'échantillons à l'échelle de la chaîne de restaurant, mais une telle tâche serait titanesque. De plus, les avocats de la chaîne de restaurant menacent d'engager des poursuites à hauteur de plusieurs dizaines de millions de dollars en cas d'atteinte à l'image de la Big Burger. Idem si les PJ ont la mauvaise idée de vouloir faire savoir publiquement que des restes humains destinés à la Big Burger ont été retrouvés dans un des abattoirs de la Texas Scalpers. Celui-ci sera toutefois fermé et audité par les autorités sanitaires et le FBI. Quoi qu'il en soit, si ce n'est pas déjà le cas, cet épisode attire l'attention d'Allred sur les PJ. Personne ne s'en prend à son petit empire impunément.

Sur la piste de Raoul Garcia

Raoul Garcia était le témoin principal de l'agent Beauregard. Lui aussi a été assassiné, par un gang cette fois, sur ordre des Suivants de Fenris, évidemment, pour faire notamment porter le chapeau aux Siete Viejo, une organisation rivale.

Witness

Quant à Raoul Garcia, le témoin, il est la victime collatérale d'une étrange fusillade survenue au Mama Shelter, un

refuge pour migrants de Laredo dans lequel Beauregard l'avait placé sous le nom d'emprunt de Javier Lopez. En début de soirée, un groupe de sept hommes masqués pénètre dans la résidence et abat la concierge avant de fermer les accès. Puis ses hommes se dispersent et fouillent le bâtiment, pièce par pièce. Dans le doute mais aussi pour brouiller les pistes, ils abattent alors cinq hommes correspondant peu ou prou au signalement de Garcia. Le massacre dure près de dix minutes. La panique est générale. Les migrants se jettent par les fenêtres avant de se faire tirer dans le dos. Le commando s'éclipse dès que la première voiture de police arrive. L'un d'entre eux se défoule sur celle-ci au fusil d'assaut en mode automatique pendant que les autres disparaissent, laissant derrière eux un bain de sang. L'affaire ne fait pas autant de bruit qu'elle le devrait. Les victimes sont des migrants anonymes. Les médias ont tôt fait de classer l'affaire dans la catégorie « *énième règlement de compte sanglant entre gang rivaux* ».

Naturellement, la thèse du règlement de compte ne tient pas. Aucun migrant assassiné n'a le profil d'un membre de gang et ce refuge n'a jamais été impliqué dans des actes de violence. La plupart des témoins disent que les assassins portaient les couleurs caractéristiques du gang des Siete Viejo. Malheureusement, les arrestations qui suivent parmi les membres du gang présents dans le quartier ne donnent aucun résultat. Si les PJ ont déjà rencontré les Hoppies, les membres du ranch « *A New Hope* », une ferme néo-hippie du sud du Texas, ils reconnaîtront l'une d'entre eux, Anna, qui porte assistance aux migrants.

Si les PJ ne se sont pas encore intéressés au cas de Fumasoli, Anna les approchera spontanément pour leur en parler et leur demandera de les aider. En retour, elle leur permettra de gagner la confiance des témoins. Quelques-uns lui ont justement confié avoir reconnu les tatouages caractéristiques des membres du gang latino la Movida sous l'accoutrement des agresseurs. Les PJ devraient assez facilement se douter que les tatouages sont un indice plus fiable que les vêtements qui pointent vers le gang de Siete Viejo. Ils devraient également avoir compris qu'à l'exception de la concierge, les victimes correspondaient toutes au même profil (même tranche d'âge, même apparence que Garcia). Au besoin, des témoins peuvent leur révéler que les tueurs leur ont également brandi une photo de Garcia en demandant dans quelle chambre le trouver. À ce stade, les PJ ont compris que seul le témoin de Beauregard était vraiment visé. Reste à le démontrer.

Le gang de la Movida et Gustavo Frutos

Finalement, une description assez précise d'un tatouage sur une épaule permet d'identifier un des membres de la Movida impliqué dans la tuerie. Une photo disponible sur la base de données de la police permettra d'identifier Gustavo Frutos. Celui-ci est un lieutenant du gang de la Movida au casier lourdement chargé. Étonnamment, son dossier mentionne peu d'implications dans des assassinats ou des fusillades. C'est plutôt un spécialiste du trafic de voiture et de pièces détachées volées. Le nom de Frutos est associé à celui d'un certain Mitch Garth dans plusieurs affaires. L'élimination de Garcia est bien entendu le fruit d'un contrat dont les modalités d'exécution ont été confiées à Frutos et Garth sur ordre de Devon White. Celui-ci a remis un beau sac de billets pour éliminer le témoin gênant. Les PJ peuvent mettre la main sur l'argent s'ils mettent le domicile de Frutos sens-dessus-dessous.

Lobo et ses hommes

Entretien avec Lobo

Quelle que soit l'idée folle qu'ils ont en tête, les PJ les plus déterminés pourraient être tentés d'obtenir une entrevue avec un des leaders locaux du Siete Viejo. Cette entrevue leur sera refusée jusqu'à ce que le gang (donc vous) juge que le moment est venu. Par exemple, faites lambiner les PJ jusqu'à ce que l'un d'entre eux se retrouve isolé. À vous de voir, selon les circonstances, quelle mise en scène vous paraît être la plus efficace.

- Version hard : un kidnapping pur et simple dont le PJ ignore s'il en réchappera vivant. Suite à un séjour ligoté et cagoulé dans le coffre d'une voiture, celui-ci est ligoté sur une chaise dans le séjour délabré d'une maison abandonnée. D'impressionnantes quantités de détritus et d'éclaboussures de sang recouvrent le sol. Un interrogatoire s'ensuit, tandis que les hommes de Lobo tenant en laisse des pitbulls surexcités cernent et menacent le PJ.
- Version soft : Un ou plusieurs PJ sont invités à monter à bord d'une voiture et cagoulés avant d'être conduits dans une maison abandonnée aux murs couverts de graffitis.

Quel que soit le mode d'introduction auprès de Lobo, le chef local au visage tatoué du très redoutable gang latino, il vaudra mieux que les PJ aient quelque chose de convaincant à dire. Notez qu'il se peut aussi que le Siete Viejo s'intéresse de lui-même aux PJ et

cherche à en savoir plus sur eux. Cela commencera par des filatures. Puis le temps du kidnapping viendra si Lobo a des questions ou un deal à proposer aux PJ.

Le gang des Siete Viejo

Affiliés aux Zetas, les Siete Viejo sont le gang latino le plus puissant de la région. Meurtres, extorsions, kidnapping, trafic de véhicule, de drogue, d'armes… Leur palmarès est aussi sinistre qu'impressionnant. Bien entendu, ils ne sont pas les seuls dans la région, et ils comptent de nombreux ennemis. C'est la raison pour laquelle ils ont le plus grand mal à identifier leurs agresseurs. Ils ont longtemps blâmé et attaqué les gangs adverses de la région (Movida, Barrio el Trece, la Ladrillera…) mais ont fini par se rendre compte qu'aucun d'entre eux n'était impliqué dans ces attaques. Plus récemment, un de leurs informateurs au sein de l'USBP a remarqué que les sites des attaques étaient souvent fréquentés par une milice de gringos volontaires bien équipés et franchement antipathiques. Les Siete Viejos soupçonnent désormais les Suivants de Fenris. De là à prendre les armes contre ces derniers, il n'y a qu'un pas qu'ils franchiront volontiers si quelqu'un achève de les convaincre de la culpabilité du groupe de suprématistes blancs.

Les Sentinelles de la haine

Les Suivants de Fenris ont fait de la frontière leur territoire. À la fois pour leur business de trafic mais également pour satisfaire leurs plus bas instincts avec de véritables chasses au migrant.

Running man

Il y a une dizaine d'années, les Suivants de Fenris ont mis en place une équipe dans le but de patrouiller le long de la frontière avec le Mexique. Pour plus d'efficacité, ils ont même clandestinement disposé des senseurs sismiques dans les zones qu'ils ont l'habitude de surveiller. Ces appareils normalement utilisés dans l'industrie pétrolière sont si sophistiqués qu'ils sont capables de faire la différence entre un humain, un véhicule et un animal. Aujourd'hui, Les Suivants se félicitent du mur qui doit être construit par l'administration Trump. Officiellement, l'US Border Patrol (USBP) apprécie l'assistance de ces volontaires qui se contentent de patrouiller et de les informer s'ils observent une activité anormale. Entre l'immigration clandestine et le trafic de drogue et d'armes, les autorités sont dépassées malgré leur budget record et leurs équipements dernier cri. L'un des agents de l'USBP, Buck Stanford, est un Suivant de Fenris. Il transmet à ces derniers de précieuses informations sur les points de passage privilégiés par les migrants et les horaires de patrouille des agents de l'USBP. Naturellement, les suivants ne se contentent pas d'observer et dénoncer. Ils chassent deux sortes de gibier.

D'une part, ils se lancent régulièrement à la poursuite de migrants à la frontière mexicaine pour satisfaire leurs pulsions haineuses et meurtrières. La plupart sont abattus au terme d'une partie de chasse sadique et sanguinaire. Quelques-uns sont séquestrés pour servir de main d'œuvre ou de cobayes dans le laboratoire de Crystal Meth sous leur ranch. Enfin, les enfants d'illégaux séquestrés sont parfois réunis aux jeunes haïtiens récupérés auprès des Zombies. Ces malheureux sont destinés à alimenter le réseau de prostitution pédophile de Robert Allred. Les moins chanceux finissent au Cajun Club.

Le cartel des Suivants de Fenris

D'autre part, les Suivants n'oublient pas qu'ils ont un trafic de drogue à gérer et que celui-ci ne saurait tolérer la concurrence. Il s'agit donc pour eux d'intercepter les convois de drogue du principal gang de la région de Laredo, les Siete Viejo, soit en dépouillant les migrants contraint par les Narcos de leur servir de mules, soit en s'en prenant directement aux Narcos. Les embuscades tendues au gang latino sont particulièrement violentes et il n'est pas rare que les Suivants comptent des blessés dans leurs rangs. La plupart du temps, ils parviennent à abattre quelques trafiquants et les faire fuir. Quand tout se passe pour le mieux, ils récupèrent en prime un précieux butin sur des cadavres fumants. Lors de ces opérations, les Suivants sont très lourdement armés et très bien équipés. Leur formation au ranch et leur haine des latinos les rendent particulièrement efficaces.

A New Hope

Giacomo Fumasoli est un idéaliste un peu illuminé d'origine newyorkaise. Il y a un peu plus d'un an maintenant, il a rejoint une ferme expérimentale et auto-suffisante appelée « *A New Hope* » dans les plaines à l'est de Laredo, Texas. Le fondateur de la ferme, Aymeric Blain, est un français d'une soixantaine d'années qui a habité à San Francisco la majeure partie de sa vie. Il a financé sa petite utopie désertique en vendant sa société informatique à un géant du web. Si les PJ ont l'occasion de se rendre à la ferme des « *Hoppies* », ils découvrent un lieu insolite et coloré plein de doux illuminés post-hippies et majoritairement vegan.

Quand ils ne s'occupent pas de leur ferme, les Hoppies, comme ils aiment à s'appeler, fournissent une assistance médicale, logistique et juridique aux immigrés clandestins qui ont passé la frontière. Le ranch est notamment équipé d'un mini-hôpital au complet qui pourrait éventuellement s'avérer utile aux PJ. Au-delà d'un accueil et d'un soutien matériel, les Hoppies cherchent essentiellement à démontrer les abus et violences dont les illégaux sont parfois victimes de la part des agents de l'USBP et, plus souvent, de la part des activistes anti-immigration de la région. Depuis quelques mois, des migrants recueillis par les Hoppies racontent d'effrayantes histoires au sujet d'exactions commises par certains de ces activistes. Beaucoup de fables fantastiques sont d'ordinaire colportées par les migrants, mais cette histoire tranche par son réalisme cru.

Au cas où il se blesserait ou se perdrait, chaque Hoppie qui part à la rencontre d'illégaux à la frontière est équipé d'une balise Satellite GPS. En particulier, la balise est équipée d'un bouton SOS qui transmet sa position GPS toutes les 5 minutes par e-mail via un réseau satellite en cas de danger de mort. Cette fonction n'avait jamais servi jusqu'à il y a trois jours. Giacomo a été surpris au milieu de la nuit en train de distribuer des couvertures et de l'eau à un groupe de onze migrants qui venaient de passer la frontière, chassés par une patrouille des Suivants de Fenris. Les Suivants les ont relâchés un par un pour mieux les pourchasser avant de les abattre comme du gibier ou les écraser avec leurs lourds 4x4. Trois d'entre eux ne serviront pas à les amuser. Au lieu de cela, ils seront contraints de creuser une fosse commune avant d'être froidement exécutés et enterrés avec les autres.

La fosse se trouve à proximité de la dernière position envoyée par la balise GPS que Jacko avait dissimulé sur lui. Le signal s'est perdu dès lors que

Giacomo a été enterré. Mais en procédant à des fouilles près des dernières coordonnées GPS reçues, les membres de l'association aidés par l'USBP et éventuellement des PJ retrouvent bientôt les dépouilles martyrisées des migrants et de Giacomo.

Ozark

Et si les PJ veulent infiltrer la galaxie suprémaciste pour obtenir des informations de l'intérieur ? Cette partie couvre cette hypothèse et pourrait emmener les investigateurs jusqu'en Arkansas pour trouver un certain Jason Barnett, ancien bras droit de Devon White, aujourd'hui en rupture avec les Suivants.

Infiltrer les suprémacistes ?

Il est possible que l'un de vos joueurs ait choisi d'incarner un personnage à l'idéologie suffisamment conservatrice pour permettre d'engager un dialogue avec des suprématiste afin de collecter des informations au sujet des Suivants et de leur ranch. Même si aucun des PJ ne partage de telles idées, peut-être que le profil de l'un d'entre eux pourrait permettre de le laisser penser. Une tactique improbable (mais pas impossible) consisterait alors à approcher d'anciens membres des Suivants de Fenris. Une enquête d'entourage au sein des sympathisants suprématistes de la région permettra de remonter la trace d'ex membres des Suivants de Fenris. Il s'avère rapidement que la quasi-totalité d'entre eux sont soit morts violemment (fusillade ou overdose de drogue), soit partis sans laisser d'adresse. Parmi ces derniers, le plus facile à trouver habite Laredo. Ancien guitariste d'un groupe de Metal Skinhead appelé « *Heil 88* », Nigel Carpenter est un suprématiste repenti. Son association promeut désormais le dialogue entre communautés. Il n'a que brièvement fréquenté les Suivants, mais il a une connaissance pointue des différents groupuscules d'extrême-droite nord-américains. Pour peu que les PJ trouvent le moyen de le mettre en confiance, il leur parle d'un certain Jason Barnett. Jason était à l'époque un important cadre des Suivants, placé directement sous l'autorité de Devon White. Son expérience dans le secteur de la construction lui avait valu d'être impliqué dans la fortification du ranch des Suivants. Tout allait « *pour le mieux* » jusqu'à ce que Jason quitte subitement l'église en traitant les Suivants de traîtres dégénérés et de criminels.

Elohim City, Arkansas

La dernière fois que Carpenter a eu de ses nouvelles, Jason était parti dans les monts Ozark en Arkansas. Plus précisément, il s'était réfugié à Elohim City, l'étrange ferme d'une secte dirigée par John Millar, un gourou suprématiste (un de plus…). N'hésitez pas à vous renseigner plus en détail sur la région des Ozark et cette secte religieuse qui prône la supériorité de l'homme blanc. Si les PJ se rendent à la rencontre de Millar à Elohim City, l'accueil sera courtois, mais seuls les PJ « *blancs* » et chrétiens seront autorisés à entrer. Millar sera plus coopératif si les PJ dissimulent leur identité d'agent fédéraux en se faisant passer pour des journalistes ou des sympathisants. En fonction de la tournure de la rencontre, soit le gourou, soit Jim Ellison, un proche de ce dernier, aiguillera les PJ vers la ferme de Jason Barnett. Si les PJ se renseignent sur Ellison ou conversent assez longtemps avec lui, ils apprendront qu'il s'agit du fondateur du CSA (*The Covenant, the Sword and the Arm of the Lord*, en français, le pacte, l'épée et le bras du seigneur), une milice paramilitaire basée en Arkansas et proche d'Elohim City.

Type de scène d'action

Assaut avec soutien

Cet assaut dépend vraiment du soutien dont bénéficient les PJ. Contrairement à l'assaut sur la maison Kronsky où les PJ sont pris par surprise dans le labyrinthe, cette fois, ils savent où ils mettent les pieds. En revanche, la place est vraiment bien gardée. Donc relisez bien les règles de l'assaut avec soutien p. 12 du préambule et insistez dans vos descriptions sur la nature collective de l'intervention.

Millar et Ellison avertiront les PJ qu'ils prennent un risque mortel en allant déranger Barnett, mais libre à eux de disposer de leurs vies à leur guise.

Jason vit aujourd'hui retranché dans une ferme isolée au cœur des Ozark. Le bois qui cerne sa petite maison sans eau courante ni électricité est bardée de pièges tous plus vicieux les uns que les autres. Quant à sa garde-robe, celle-ci se compose exclusivement de treillis de camouflage et d'armes de chasse aussi silencieuses que mortelles, dont une jolie collection d'arbalètes de chasse. Jason est un milicien survivaliste et loup solitaire tellement fasciste qu'il a quitté l'organisation quand il a découvert qu'elle servait de façade à un trafic de stupéfiant. Depuis, il adorerait voir tomber Devon White et son organisation criminelle. Jason a effectivement participé à une partie de la construction du ranch et peut leur indiquer où trouver le laboratoire de drogue et leur décrire certains dispositifs de sécurité.

Reste aux PJ à trouver le moyen d'éviter la confrontation et engager un dialogue avec Barnett. Décliner leurs identités d'agent fédéraux serait une très mauvaise idée. Au mieux, Jason coupera court à toute conversation. Au pire, il usera de son arsenal pour tuer. Les PJ ont donc le choix entre remporter un affrontement avec un homme déterminé sur son propre terrain ou bien trouver un argument suffisamment convaincant. Par exemple, Jason accepterait de parler avec des hommes qui partageraient son idéologie. Les PJ en savent assez sur les Suivants de Fenris pour se faire passer pour d'anciens membres souhaitant aussi la chute de Devon White. Dans tous les cas, vous tenez là l'occasion de mettre en scène une partie de chasse angoissante dont le ou les PJ impliqués seront le gibier. Barnett traquera méthodiquement ses proies et ne s'arrêtera que mort ou convaincu.

Cette démarche est périlleuse, mais elle offre aux PJ une rare opportunité de recueillir des informations capitales sur la propriété des Suivants de Fenris. Ajoutés à d'autres preuves, ces éléments pourraient même suffire à mettre les responsables politiques et fédéraux locaux face à leurs responsabilités afin obtenir qu'un assaut en règle soit lancé contre le ranch (voir le paragraphe « *Assaut final* » ci-dessous). Pendant ce temps, Lobo et ses Siete Viejo ne restent pas inactifs et il se peut que ces derniers lancent opportunément leur propre assaut avant, après ou… pendant celui des autorités fédérales. À vous de décider lequel de ces dénouements vous paraît le plus fun.

Dans l'éventualité où les PJ n'exploiteraient pas la piste des Ozark, il vous est toujours possible de greffer ce paragraphe sur le synopsis « *Diable Rouge* » proposé en complément de cette campagne moyennant quelques aménagements. Les PJ peuvent être amené à rencontrer Jason dans le cadre de la traque des Suivants de Fenris dispersés à travers le pays suite aux événements ci-dessous.

Assaut final

Sur la base de ces événements, un final en forme d'assaut sur le ranch des Suivants de Fenris est l'option la plus probable (et la plus souhaitable). Les PJ peuvent procéder de plusieurs façons. Rien n'exclut que les options suivantes finissent par se télescoper dans un chaos indescriptible.

En fonction du timing et des événements de votre scénario, Horace Hendricks a pu se réfugier au ranch à la suite des événements de l'Extension « *De la pourriture à la Pourriture* ». Si c'est le cas, vous tenez l'occasion de mettre en scène un ultime face-à-face entre ce dernier et les PJ au milieu d'un champ de bataille sanglant.

Huitième Vision

Le temple

Cette vision survient pendant l'assaut à mesure où le PJ concerné se rapproche du temple des Suivants de Fenris. Pendant un cours instant, le PJ est soudain pris de tremblements. Il grelote. Son corps réagit comme s'il faisait un froid glacial et pourtant ce n'est pas le cas. Cette sensation se reproduit plus ou moins intensément selon que le PJ s'approche ou non du temple. Lorsque ce dernier est finalement en vue, le PJ voit les vitraux de l'édifice se couvrir de givre. Une fois à l'intérieur, un sentiment de terreur nauséeuse grandissant guide le PJ jusqu'à la trappe sous la table ronde de l'autel. Cette fois-ci, ce n'est pas de froid que tremble le PJ. Un jet de dés est nécessaire pour ne pas vomir. Un échec critique lui vaut un évanouissement de quelques instants. En deçà, la pénombre masque un enfer bien trop familier.

Contrecoup : Loin de se tasser, la vague de froid et le sentiment de nausée du PJ gagnent subitement en ampleur. Celui-ci vomit ses tripes s'il échoue à un test de CON difficulté 15. Sur un échec critique (marge d'échec de 10 points), le PJ finit par perdre connaissance et la scène perdure jusqu'à ce que le temple ravagé menace de s'écrouler sur lui-même. Le PJ assiste alors à un spectacle hallucinant de spectres tout droit sortis des enfers virevoltant dans l'enceinte du temple. Les silhouettes évanescentes des esprits maléfiques qui infestent le labyrinthe surgissent hors du labyrinthe par la trappe et déclenchent une petite tempête de vent glacial qui fait descendre la température à -50 degrés Celsius. À l'exception du PJ victime de cette vision, quiconque se trouve dans le labyrinthe ou dans le temple subit des dommages liés au froid jusqu'à ce que mort s'en suive s'ils ne sort pas de là. Le mobilier et les vitraux sont soufflées par le vent à une dangereuse vitesse. La scène prend progressivement fin à mesure que les esprits se dissipent dès lors que le PJ quitte les lieux ou que le temple s'effondre sur lui-même… Dans le reste du ranch, chacun peut entendre le vacarme provoqué par la tempête et se rendre compte que la température a baissé d'une dizaine de degrés.

Option 1 : assaut fédéral

Lancer un assaut en règle contre le ranch avec le concours de la DEA. Si les PJ parviennent constituer un dossier à charge suffisamment solide et à établir un lien convaincant entre l'assassinat de Beauregard et les Suivants de Fenris, ils pourront compter sur l'aide du bureau de la DEA à San Antonio. Le superviseur Barclay et ses agents brûlent d'envie de venger leur collègue. En bons texans, ils iront aussi loin que possible sans sortir du cadre légal. Hélas, l'éventualité d'un tel assaut est très peu probable compte tenu de la certitude d'une confrontation spectaculaire aux conséquences politiques désastreuses si les choses tournent mal. Au Texas, le gouverneur et d'autres huiles de l'État et de la région s'opposeront à toute intervention, quand bien même un agent de la DEA a été tué de façon aussi atroce. De plus, quels que soient leurs mérites dans cette affaire, les PJ seraient tenus à l'écart de l'assaut. À cela plusieurs raisons : ils sont trop juniors, le Texas ne fait pas partie de leur juridiction et jamais une opération d'une telle envergure ne leur serait confiée. Au mieux, ils seront cantonnés à un rôle d'observateurs. Cette perspective est peu intéressante du point de vue ludique. Bref, faites au mieux pour amener les PJ à envisager les autres options.

Waco Style ?

Les Suivants de Fenris ne sont pas qu'une bande de célibataires virils et débiles. Ils sont cowboys, mécaniciens, armuriers, charpentiers et ils comptent même une excellente biochimiste dans leurs rangs. Maintenant, imaginez que nombre d'entre eux sont également pères de famille et que le ranch abrite leurs épouses et enfants. Voilà une intéressante occasion de compliquer la donne. Avant tout, c'est une raison de plus pour les autorités fédérales de rechigner à prendre le ranch d'assaut. Personne ne veut d'un nouveau Waco (en mai 2015, une fusillade éclate entre un rassemblement de bikers et les forces de l'ordre, laissant un bilan de neuf morts et 18 hospitalisés). Les PJ en sont réduits soit à renoncer à l'assaut, soit à s'associer aux Siete Viejo. Choix pour le moins cornélien : S'ils choisissent d'opter pour l'assaut (tout devrait les y amener), les PJ devront gérer au moins deux dilemmes. D'une part, comment s'assurer que les Siete Viejo épargneront femmes et enfants ? Lobo n'est pas un monstre. Si le sujet est abordé, il s'engagera volontiers à laisser la vie sauve aux enfants et aux femmes qui ne porteront pas les armes. Reste qu'un assaut de nuit n'aidera pas à prévenir erreurs de jugement et balles perdues. D'autre part, les proches des Suivants de Fenris ne sont pas des enfants de cœurs. Ceux-ci pensent comme leurs époux et pères et ont reçu un entraînement militaire conséquent. Passe encore pour les épouses si elles prennent les armes, mais que faire face à un enfant conditionné pour haïr les non-blancs et les fédéraux lorsque celui-ci pointera une arme sur un des PJ ?

Option 2 : assaut aux côtés de Siete Viejo

Ils peuvent se servir des preuves collectées pour pousser les Siete Viejo à attaquer le ranch des suivants puis compter les morts et fouiller les ruines fumantes du ranch. Cette tactique est d'autant plus envisageable si les PJ ne disposent pas d'assez de preuves pour lancer un assaut en règle sur le ranch. L'inconvénient de cette option est que Lobo cherchera à embarquer les PJ avec lui dans l'attaque afin de les impliquer et de les garder sous la main dans l'éventualité où ils tenteraient de le doubler. Faute de mieux, les PJ peuvent s'investir dans la planification d'un assaut qui promet autrement d'être d'une rarissime sauvagerie. À cet effet, le gang dispose d'un arsenal impressionnant : gilets pare-balles, véhicules blindés, drones, fusils d'assaut, lunettes infrarouges… En tout, une cinquantaine de membres du Siete Viejo profitent d'une nuit sans lune pour attaquer le ranch par surprise. Quelle que soit la subtilité du plan éventuellement développé par les PJ, le gang s'avère vite incontrôlable et la violence reprend le dessus. Dès lors qu'ils en ont fini avec les Suivants de Fenris, le gang menace et torture les survivants jusqu'à que ceux-ci leur disent où trouver les accès au laboratoire. À moins d'un contretemps (dû ou non aux PJ), le gang s'empare de tout le cash et la drogue qu'il peut emporter ainsi que de la biochimiste des Suivants de Fenris s'ils la trouvent. Lobo laisse derrière lui les PJ sains et saufs. Que ceux-ci ne voient aucune bonté d'âme derrière ce geste : Aux yeux de Lobo, les PJ sont potentiellement plus utiles vivants que morts… Il ne reste plus à ces derniers qu'à espérer que leur chemin ne recroise jamais celui de l'ambitieux lieutenant des Siete Viejo.

Option 3 : cocktail explosif

Puisqu'un miracle est toujours possible, il se peut que les PJ, qui ont embarqué les Siete Viejo avec eux dans l'assaut du ranch, parviennent à échapper à l'emprise de Lobo. Il leur reste à

attendre que l'assaut prenne fin pour lancer une intervention avec leurs homologues de la DEA et du FBI local au moment qu'ils jugent le plus approprié. Ce plan est le plus confortable de tous, mais il est à peine plus probable que la première option. Alternativement, il est possible que les PJ envisagent de faire d'une pierre deux coups en combinant les précédentes options à leur avantage. À savoir informer la DEA qu'ils vont attaquer le ranch avec les Siete Viejo afin que celle-ci soit présente pour leur porter secours et coincer ou au moins faire fuir les Siete Viejo une fois l'assaut terminé. Audacieux mais très risqué, car aussitôt que les fédéraux débarqueront, Lobo et ses hommes comprendront que les PJ les ont trahis. Il faudra alors tenir bon jusqu'à ce que le gang soit contraint à la fuite. Cette option vaudra aux PJ de gagner un ennemi mortel.

La ferme des animaux

La propriété qui abrite les Suivants de Fenris et leur église est vaste. Il s'agit d'un véritable ranch cerné de barbelés électriques équipés de systèmes d'alarme. À l'intérieur, plusieurs enclos et granges retiennent des milliers de têtes de bétail destinées aux abattoirs de la Texas Scalpers. Une fouille du ranch mettra à jour le laboratoire de Crystal Meth d'Allred, mais également un antre de la corruption similaire à celui des Kronsky. Les PJ pourront en déduire qu'il en existe donc plus d'un. Perspective effrayante…

Le plan

L'armurerie

Le ranch est équipé d'une armurerie sous haute protection (système d'alarme, caméra, porte blindée). Une vaste salle d'entraînement qui comprend notamment une salle de tir souterraine le jouxte. L'empreinte balistique de certaines des armes correspondent à des affaires criminelles, essentiellement des fusillades mortelles avec le gang des Siete Viejo, mais également avec l'affaire de la fosse commune dans laquelle Giacomo Fumasoli a été retrouvé.

Le temple

À l'écart, un bâtiment de forme circulaire au style néo-gothique du plus mauvais goût fait office de temple. Celui-ci est orné d'une vaste porte gravée de motifs en forme de spirale et de nombreux vitraux aux scènes glorifiant tantôt Hitler, tantôt le loup Fenris de la mythologie nordique. Au centre du temple, l'autel sur une estrade. Au centre de l'autel, une table ronde à la symbolique chevaleresque. Sous la table, une trappe. Sous la trappe, un boyau vertical équipé d'une échelle en

Et si mes PJ veulent la jouer James Bond ?

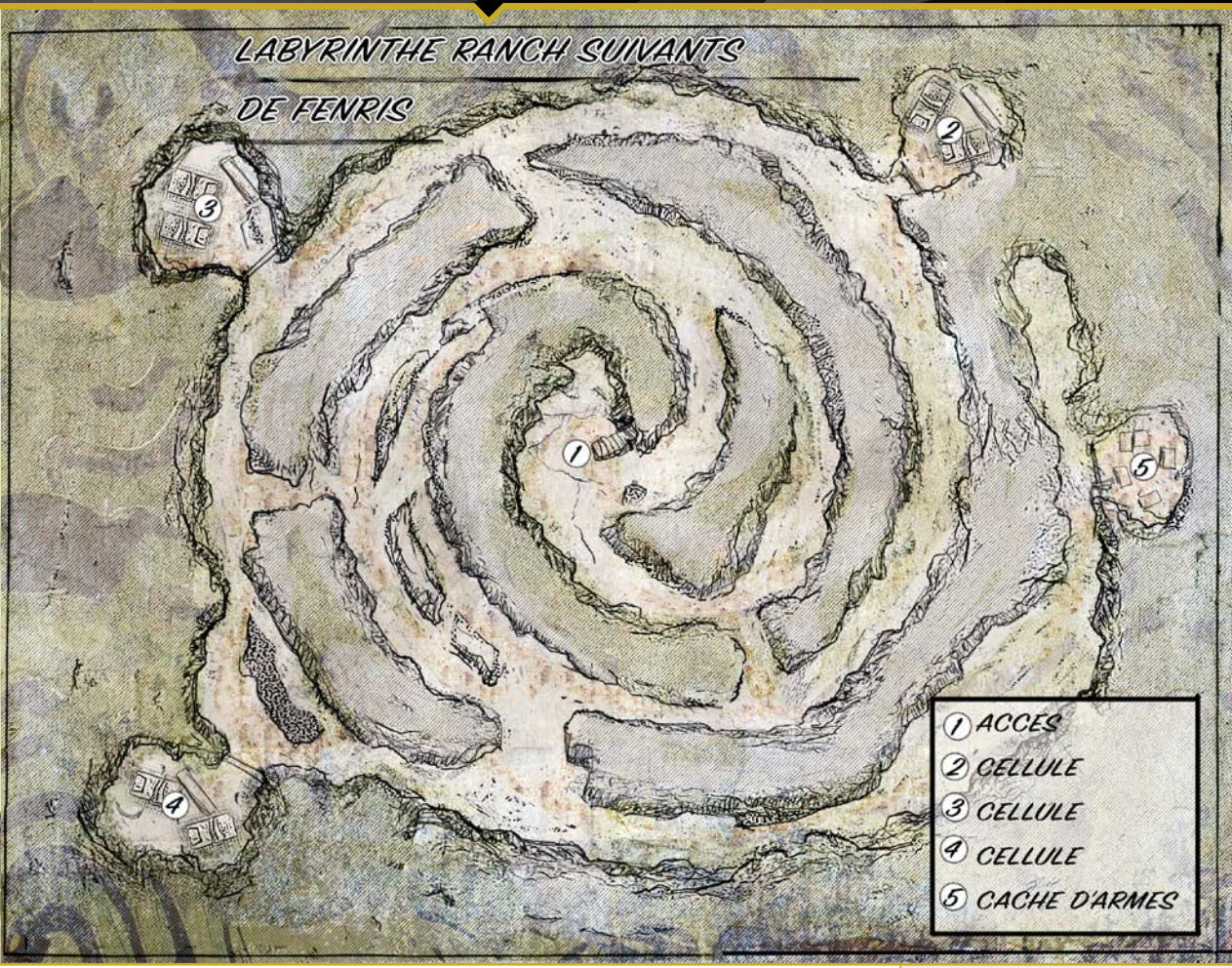
Et si vos joueurs envisagent une infiltration du ranch seuls et tentent de jouer les héros de film ? Normalement, vue la tonalité de la campagne jusque-là, l'évidence devrait s'imposer à eux. Ils n'ont aucune chance. Mais avec les joueurs, sait-on jamais. Arrangez-vous alors pour les décourager d'une telle initiative. Ne le faites pas directement de MJ à joueurs mais assurez-vous d'avoir donné suffisamment d'informations sur le nombre des Suivants au ranch, leur équipement, leur détermination. Si cela ne suffit pas, exprimez qu'il s'agit d'une folie par la voix d'un PNJ de confiance, même s'il n'est pas officiellement au courant de leur plan. Un coup de téléphone d'un ami qui commence par : « *Je sais ce que vous vous apprêtez à faire. Je vous connais bien. Écoutez au moins ce que j'ai à dire : c'est de la folie pure, du suicide…* »

acier mène à un labyrinthe similaire à celui des Kronsky. C'est White qui supervise l'initiation des suivants et préside aux cérémonies dans le temple en tant que grand prêtre. En dévorant une phalange de l'index gauche d'Allred, White a acquis le pouvoir de parler avec les esprits du mal. C'est ainsi qu'il a acquis le savoir nécessaire pour « *invoquer* » le labyrinthe de la corruption.

Le labyrinthe

Le labyrinthe, plus récent que celui des Kronsky, adopte la forme d'une spirale. Deux sympathisants des Suivants de Fenris se trouvent dans ses entrailles depuis un moment. Leur rite de passage n'est pas achevé. L'un ronge ce qui ressemble à un mollet humain tandis que l'autre agresse les premiers venus avec la ferme intention de tuer ou d'être tué. Le cadavre d'un autre candidat à la conversion gît dans une cellule. Il lui manque un mollet.

Les PJ reconnaissent les runes pictes sur les parois et sentent que les deux initiés ne sont pas les seuls résidents des lieux. Des esprits maléfiques



flottent également dans ces boyaux suintant le mal. Leur présence est presque palpable. Parlez aux PJ de nausées jusqu'à l'envie de vomir, d'un sentiment de retrouver dans ce lieu maudit la même entité qui hantait le labyrinthe des Kronsky, de l'impression de pouvoir l'entendre leur murmurer quelque chose aux oreilles, de prendre conscience que leurs âmes seront teintées à jamais si par malheur ils finissaient par comprendre ce noir langage.

Pire encore, les PJ sentent bientôt la présence familière des Kronsky autour d'eux, voire entraperçoivent la silhouette de Brett au détour d'un boyau. Leurs pires cauchemars commencent à prendre forme dans ce lieu maudit. Mieux vaut pour eux qu'ils n'y traînent pas trop longtemps. Aux PJ de décider ce qu'ils comptent faire de ce lieu impie. Ils disposent de tout le matériel nécessaire pour le détruire, mais rien ne les y oblige.

Le laboratoire

Le laboratoire de Crystal Meth, quant à lui, est dissimulé sous terre au beau milieu des granges et du bétail dans un bâtiment aux larges bacs remplis à ras

bord de bouses de vache. Une plateforme télécommandée par un système hydraulique dissimulé permet de faire coulisser un des bacs pour accéder au laboratoire. Un plateau élévateur équipé d'une télécommande et une échelle de service mènent tout droit à un sas équipé de combinaisons stériles. Celui-ci donne, au choix, sur les quatre ailes du laboratoire en forme de croix.

Aile Sud

La première aile est constituée d'une chaîne de fabrication de Crystal Meth immaculée et aux équipements dernier cri. Les produits finis sont stockés dans une pièce sécurisée par un code et des vitres en verre securit au fond de la salle. Le Docteur Elena Sidorenko, la biochimiste des Suivants de Fenris, s'est réfugiée dans le laboratoire et se cache précipitamment dans une cuve lorsque les PJ et leurs alliés investissent les lieux. À vous de décider qui, des PJ ou de leurs alliés Siete Viejo ou policiers, la découvrent en premier.

Aile Ouest

La deuxième aile sert au stockage. On y trouve diverses pièces détachées,

des outils et assez de matière première pour produire plusieurs dizaines de kilos de drogue. Certains des produits sont rangés sur des étagères dans une petite salle réfrigérée sécurisée au bout de l'aile. Isolée sur une étagère, une poche estampillée « *Hemobank Lab* » contient une vingtaine de fioles de sang de géant à l'état pur, soit environ 50 ml.

Aile Nord

Une troisième aile consiste en un petit laboratoire de recherche équipé d'un bureau avec lit de camp et salle d'eau. Celle-ci contient notamment deux lits équipés de sangles de fixation. Dans un réfrigérateur, les PJ trouvent des échantillons numérotés. Ces mêmes numéros sont affichés sur un tableau accroché au mur du laboratoire. À chaque numéro correspondent une date d'injection et le nom d'un cobaye à consonance hispanique ou haïtienne. Leur analyse révèle qu'il s'agit d'une sorte de sang synthétique dont les caractéristiques sont plus ou moins proches de celles du sang de géant.

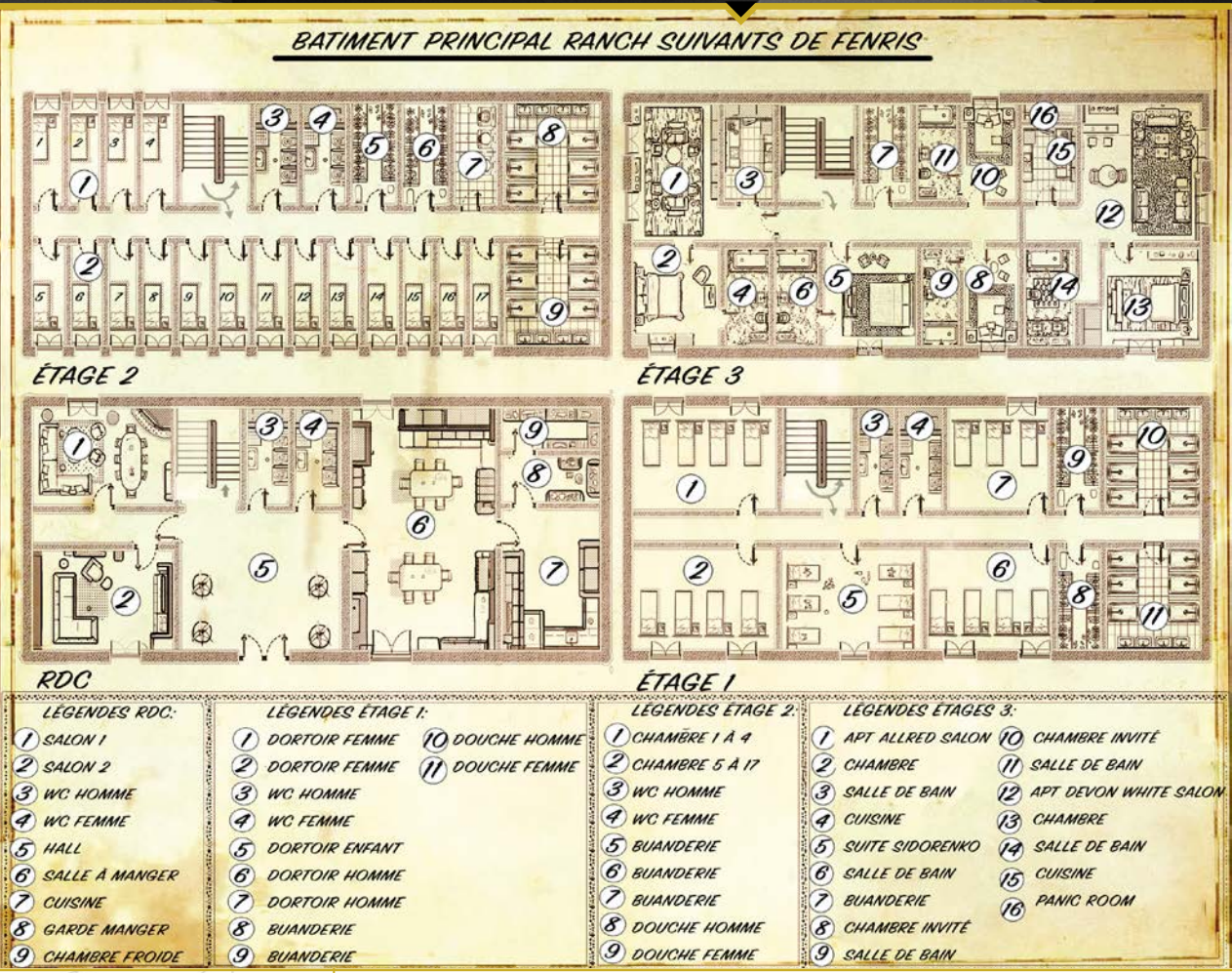
En analysant le dispositif et en consultant les notes de la biochimiste du ranch, il devient vite évident qu'Allred tentait de synthétiser le sang du géant afin de le produire en masse (et de s'affranchir de son fournisseur). Fort heureusement, les résultats des tests étaient encore éloignés des attentes de leur commanditaire. Toutefois, le descriptif méticuleusement détaillé des effets sur les migrants fait froid dans le dos : overdoses, empoisonnement du sang, hémorragies internes, nécroses des organes vitaux, démence, symptômes similaires à la rage… Les cobayes ont vécu un véritable calvaire entre les mains du docteur Sidorenko. Sur le PC du labo, des échanges via la messagerie cryptée Telegram révèlent que le docteur échangeait au sujet de ses expérimentations sur l'addiction et la santé mentale avec une personne répondant aux initiales « *VM* ». Le produit des recherches était transféré via une plate-forme d'échange clandestine du Dark Web appelé « *Worm Hole* ».

En se renseignant, les PJ peuvent apprendre que les serveurs de cette plate-forme clandestine sont hébergés en Ukraine et que cette dernière est administrée par un certain @BlackSpiral. Un lourd dossier imprimé compile les résultats glaçants de ces recherches. VM n'est autre que Vivianne Matheson, directrice de Pharma Search Ltd, mais encore faudrait-il que les PJ fassent le rapprochement… et parviennent à démontrer son implication. Pour plus de détails, reportez-vous à la description de la Pharma Search dans l'aide de jeu consacrée à l'Empire Greenberg, p. 205.

Aile Est

La quatrième aile, enfin, contient une enfilade de quatre cellules dans lesquelles sont enfermés individuellement un clandestin d'origine haïtienne et trois d'origine mexicaine, dont une jeune femme. Hormis cette dernière, employée comme assistante forcée de la biochimiste, tous ont servis de cobayes et sont en piteux état de santé physique et/ou mentale. Les libérer sans précaution n'est pas une bonne idée. La démence dont sont atteints deux des prisonniers les poussera à attaquer sans discernement le premier venu. Au fond de la salle, une chambre froide contient le corps inanimé d'un cinquième détenu. Vu son état et les profondes marques à ses poignets et chevilles, il est assez clair qu'il n'est pas mort en paix.

À noter que des conduits partent du système d'aération du laboratoire pour émerger des autres bacs de bouses de vaches dans la grange qui le surplombe. Il s'agit de masquer les odeurs générées par les produits chimiques produits dans le laboratoire en cas de visite importune. Un de ces conduits est juste assez grand pour permettre à



un homme menu (et surtout pas claustrophobe) de s'y faufiler. C'est par cette issue que Raoul Garcia s'est échappé du laboratoire avant de se cacher sous un van.

La ferme

Enfin, le bâtiment principal de la ferme, aux murs de béton armé, est gigantesque. Deux grands salons, une salle à manger et une vaste cuisine équipée d'une chambre froide occupent le rez-de-chaussée. Aux deux premiers étages, cinq dortoirs et une vingtaine de chambres double avec douches et WC partagés peuvent accueillir une centaine de personnes. Au dernier étage du bâtiment principal, cinq suites dont celles du docteur Sidorenko, de Robert Allred et de Devon White. La suite de ce dernier est la plus luxueuse et tape-à-l'œil. Il faut dire que White vit à plein temps au ranch. Une fouille des lieux permet de faire deux découvertes :

Tout d'abord, un réfrigérateur. À l'intérieur, des petites bouteilles remplies de sang et des pièces de viande emballées avec précaution. Ces aliments suspects

s'avèrent être d'origine humaine. Un test ADN confirmera que certains des morceaux proviennent du corps de Beauregard. L'analyse d'autres morceaux et os indiqueront qu'ils ont été prélevés sur des enfants…

Ensuite, une chambre forte dissimulée derrière le mur rétractable du bar recèle les éléments suivants :

- Devon White en personne. Celui-ci se dissimule dans sa chambre forte dès qu'il constate que la fusillade tourne en la défaveur de ses ouailles. Débusqué, il utilise son pouvoir pour « *attiser la haine* » (voir son profil technique) des PJ les uns contre les autres et en profiter pour fuir.
- Environ quatre millions de dollars en cash et plusieurs sacs de Crystal Meth dont la valeur dépasse le million de dollars.
- Un livre dont l'examen établira que la couverture est faite de peau humaine dont les tissus sont trop jeunes pour provenir d'un épiderme d'adulte. Son contenu est couvert de graffitis ésotériques, d'annotations et de longs textes rédigées dans une langue incompréhensible. Les PJ peuvent faire le rapprochement avec les symboles observés dans le labyrinthe des Kronsky et celui du ranch. Un expert du genre pourrait ajouter qu'il s'agit d'une langue des esprits dont seules quelques bribes demeurent gravées dans d'anciens tumulus des landes d'Écosse. Reste à trouver l'expert en question. Si les PJ ont fait la connaissance de leurs voisines Christine et Olivia, cette dernière pourrait les orienter vers Angélique, l'énigmatique propriétaire de la boutique d'antiquités occultes dans le Vieux Carré. Il s'agit en fait du livre de rituels de White. Celui-ci y a retranscrit l'essentiel de ses entretiens avec les esprits de la corruption avec lesquels il est entré en contact. Il y décrit aussi les rituels permettant de concevoir un labyrinthe de la corruption ainsi que les diverses étapes permettant de pervertir l'âme d'un de ses hôtes.
- Un dossier intitulé « *Guerre contre l'invasion Islamique* ». Celui-ci contient une liste de nom de réfugiés somaliens avec l'adresse de leurs logements à Garden City, Kansas. Un sympathisant des Suivants a manifestement photocopié un document officiel de la mairie qui leur a attribué les logements. Un relevé d'empreintes sur le document pourrait permettre d'identifier Jenna Fulton, employée à la mairie et épouse d'un membre d'une milice suprématiste blanche locale appelée les « *Crusaders* ». Une liste d'armes de guerre est jointe au document. Y figurent le lieu et la date de la livraison ainsi que le nom d'un certain Patrick Stein. Si les PJ se renseignent sur cette affaire, ils apprendront qu'un attentat visant les réfugiés somaliens a été avorté suite à une enquête du FBI et que Stein et ses complices ont été arrêté par la police en octobre 2016 pour tentative d'acte de terrorisme. Apparemment, il était prévu de faire exploser deux camionnettes remplies de nitrate d'ammonium devant les logements des migrants peu après l'élection présidentielle. Cette affaire étant malheureusement tout ce qu'il y a de plus vrai, n'hésitez pas à vous documenter plus amplement sur le sujet via une recherche sur Google et à proposer quelques coupures de presse réelles à vos joueurs si vous pensez que cela va fonctionner à votre table de jeu.
- Une clef USB cryptée. Celle-ci contient plusieurs articles de presse et divers documents. Une analyse (voire une simple lecture) démontrera qu'il s'agit de fausses informations. Les PJ pourront retrouver ces fausses informations sur la fachosphère américaine. Toutes proviennent

d'un même site web d'information appelé Alt-News. En analysant leurs métadonnées, il est possible de retrouver l'alias Twitter d'un des deux principaux rédacteurs de fausses infos. Identifier la personne qui se cache derrière l'ID « *@spiraldancer* » sera un véritable défi. Au mieux, les PJ parviendront à tracer l'adresse IP jusqu'à la capitale d'Islande, Reykjavik.

- Un carnet crypté. Tout juste est-il possible de déduire du document qu'il s'agit d'un livret de comptabilité qui trace les flux de cash et de drogue. En annexe au carnet figure une liste non-cryptée des membres de l'Église d'Allred.

Conclusion et dénouement

Coincer Allred

Au terme de cette affaire, il restera encore à démontrer un lien entre Allred et ses activités illégales. Les avocats de ce dernier ne manquent ni d'imagination ni de ressources lorsqu'il s'agit de le blanchir. Le milliardaire texan n'hésitera pas à parler de complot et de preuves fabriquées de toutes pièces, y compris le laboratoire de Crystal Meth. Le démon texan ose tout. C'est à cela qu'on le reconnaît… Quoi qu'il arrive, les procédures légales contre un personnage aussi riche vont mettre des années à aboutir. En attendant, tant pis pour les revenus qu'il tirait de la drogue, Allred se consacre désormais à sa nouvelle lubie : fédérer les groupuscules suprématistes blancs américains et étrangers autour de l'islamophobie, autant à travers son réseau média et politique que par des actions clandestines et violentes.

Ceci dit, l'ego démesuré, sa soif d'argent et les haines obsessionnelles d'Allred pourraient finir par le perdre si les PJ persistent à le suivre de près. Libre à vous de développer cette piste si vos PJ souhaitent s'y engouffrer. À défaut, l'argent de la drogue blanchi par la chaîne de fast food Big Burger constitue également un angle d'attaque possible. En attendant un procès, à plus court terme, le risque de saisie de ses actifs lui causerait un grave préjudice. Allred deviendrait fou de rage et imprudent si ses sources de financement venaient à être taries. En fonction de la visibilité qu'un ou plusieurs des PJ auraient acquise du fait de leurs actions contre le milliardaire texan, celui-ci jette volontiers leurs identités (et leurs adresses respectives…) en pâture sur les forums de l'Alt-Right américaine. Les PJ se voient vite accusés d'être acteurs d'un complot ourdi par les libéraux contre les patriotes blancs américains. Les menaces de mort ne tardent pas à fleurir. L'éventuelle tentative de passage à l'acte d'un extrémiste de droite est laissée à votre entière discrétion.

Cerise sur le gâteau, les découvertes faites sur le site de son ranch amènent les autorités fédérales à investir les deux autres propriétés des Suivants de Fenris en Californie et au Nord Dakota. Des laboratoires de fabrication de stupéfiants et des armes y sont trouvées en quantité. Les biens de l'église sont saisis et la quasi-totalité des membres de Fenris sont arrêtés. Certains suspects parmi les plus redoutables passent toutefois entre les mailles du filet et disparaissent dans la nature. De quoi inquiéter les responsables de la débâcle de l'organisation d'Allred, au premier plan desquels les PJ.

Le cas Devon White

Quant à Devon White, aucune chance pour qu'il passe au moindre aveu. D'une part, parce qu'il ne trahirait jamais Allred, d'autre part, parce qu'il ne reste de lui qu'un illuminé mégalomane. Si les PJ laissent les Siete Viejo lui mettre la main dessus, ceux-ci

Robert Allred

l'emmènent avec eux en lui promettant une lente agonie. Si les PJ remettent White à la justice, Allred le rend responsable de tout ce qu'il ne peut pas nier et demande à le voir. White se suicide dans les jours qui suivent une étrange entrevue pendant laquelle les deux hommes se font face sans se dire un mot. Dans sa cellule, White s'ouvre les veines avec les dents et se sert de son sang pour rédiger un texte fait de symboles ésotériques. Son « *testament* » prend la forme d'une spirale qui part de l'ampoule au centre du plafond pour descendre tout le long des murs et finir au centre du sol où son corps est retrouvé agenouillé. Son dos et sa tête semblent avoir été pliés en arrière dans un angle si improbable et avec une telle force que deux vertèbres et une cervicale se sont brisées sous la pression. Son regard est figé sur l'ampoule à sa verticale, un sourire obscène de satisfaction en guise d'ultime grimace. La dernière requête de White a été acceptée. Son âme a repu les esprits de la corruption qu'il vénérait tant.

Les Suivants de Fenris ayant survécu à l'assaut se murent également dans le silence. Hormis leurs activités criminelles, ils savent peu de choses, de toutes façons. À vous de décider si l'un d'entre eux se met à parler. Au mieux, deux ou trois d'entre eux balanceront Buck Stanford, leur informateur au sein de l'USBP, ainsi que la localisation de charniers où gisent les victimes de leurs chasses aux clandestins en échange d'une remise de peine. N'hésitez pas à vous servir de ces éléments si vous souhaitez lancer les PJ sur d'autres pistes.

Aucun être sain d'esprit ne pourrait témoigner du réveil de forces primordiales incroyablement puissantes et maléfiques...

SCÉNARIO 6
DÉNOUEMENT : « RÉVÉLATIONS »

« RÉVÉLATIONS »

EN QUELQUES MOTS
Les PJ profitent enfin d'un peu de calme à la fin des enquêtes. Puis tout s'emballe. La visite de services secrets déclenche une avalanche d'entretiens et de révélations avec les acteurs les plus importants de cette incroyable affaire. Au final, l'évidence s'impose. Il faut dérober le sarcophage retenant prisonnier l'esprit du géant du givre pour arrêter le rituel maléfique de Gauntley, ou plutôt de ce qui a pris le contrôle du milliardaire. L'assaut qui se prépare sur la propriété va accoucher d'un final apocalyptique et va changer la perception du monde des PJ à jamais.

FICHE TECHNIQUE
TYPE • Enquête
PJ • Niveau 5
MJ • Expérimenté
Joueurs • Sérieux
ACTION ★★★
AMBIANCE ★★★
INTERACTION ★★☆
INVESTIGATION ★☆☆

Introduction : un court répit

Les quatre enquêtes devraient se conclure sur des PJ surmenés et à bout de force. Profitez de cette transition pour leur offrir un peu de détente. Cette période peut également être celle des enterrements de ceux, collègues ou amis, qu'ils ont perdus au cours des événements récents. Laissez-les enfin déballer leurs cartons, faire plus ample connaissance avec leurs voisins lors d'un barbecue de quartier ou à l'occasion de leur pendaison de crémaillère. Ils peuvent également s'offrir un moment de détente dans la baie de Barataria sur le bateau de plaisance de Barthelemy, le directeur du laboratoire du FBI, ou profiter des festivités données à l'occasion du carnaval si le calendrier correspond.

Amenez-les également à faire un point sur l'ensemble des événements passés afin de dégager certaines des pistes qui peuvent être exploitées par la suite dans les synopsis pour continuer l'aventure, p. 153. Ces nouvelles pistes vous permettront notamment de brouiller le caractère assez linéaire du dénouement. À ce stade du scénario, la bataille entre les principaux protagonistes pour découvrir ce qu'il est advenu de Greenberg retombe bientôt sur les PJ. Ceux-ci s'y trouvent donc de nouveau mêlés, bon gré mal gré. Depuis le fameux réveillon, les PJ ont forcément appris par les médias que Mme Greenberg a disparu en emportant ses enfants et le corps du défunt sénateur vers une destination inconnue. Il est temps de résoudre ce mystère initial

Des PJ au centre du cosmos

En raison de leurs récentes activités, les PJ sont désormais au centre de l'affaire. Et tout le monde souhaite s'entretenir avec eux. Gérez ces différents entretiens selon ce qu'ont fait les PJ jusqu'à présent et leurs centres d'intérêt.

Entretien avec l'USSS

Les agents de l'USSS (United States Secret Service) qui avaient la responsabilité de l'exfiltration du sénateur Greenberg ont subi un sérieux revers lorsque celui-ci leur a « *échappé* » le jour de l'an. Ils cherchent désormais à se rattraper en fournissant au moins des explications satisfaisantes à leur commanditaire direct, Joe Biden. Pour cela, ils ne peuvent négliger aucune piste. Et les PJ sont sur leur liste.

Les événements recommencent à se précipiter lorsque les personnages sont abordés par des « *hommes en noir* », séparément ou en groupe, à vous de choisir. Les agents leur présentent leur badge de l'USSS et leur demandent de les suivre sur un ton poli mais ferme. Ils les conduisent au Hilton New Orleans Airport, situé au 901 Airline Drive, afin de les interroger.

Dans une des chambres de l'hôtel, une femme attend les PJ. Elle se présente comme étant l'agent superviseur Amber Moore, de l'USSS. C'est elle qui conduit l'interrogatoire. Sur test de d'INT difficulté 5 faisant appel à leur mémoire, certains PJ peuvent reconnaître en elle la femme qui s'était rendue chez les Greenberg le 30 décembre. Très vite, les PJ comprennent que les agents de l'USSS veulent savoir quelle est leur place dans l'affaire Greenberg. Que faisaient-ils

Adam Greenberg Senior au Cajun Club

devant la résidence des Greenberg ? Qui les avait envoyés là ? Que font-ils à la Nouvelle-Orléans ? Comment se fait-il qu'ils soient, comme par hasard, impliqués dans les récentes enquêtes qui ont concerné l'Empire Greenberg ?

Si les PJ collaborent et la mettent en confiance, ils peuvent obtenir en retour la version des faits de l'USSS. L'agent Moore parle aux PJ de l'accord qu'ils avaient conclu avec les Greenberg et de l'échec in extremis de l'opération à cause du décès du sénateur. Elle doute ouvertement qu'il s'agisse d'un suicide. Elle ne comprend pas plus que les PJ ce qu'il s'est vraiment passé et émet l'hypothèse suivante : les Républicains, en se servant notamment du FBI, auraient supprimé le sénateur afin de l'empêcher de passer à l'ennemi. Mais, en ce cas, comment étaient-ils informés de « *l'accord d'extraction* » entre le sénateur et les démocrates ? Sur ce point, l'agent Moore tient les PJ pour les responsables involontaires de l'échec de la mission. Les éléments découverts durant leur filature ont pu être transmis à des complices des Républicains et de Greenberg au sein du FBI.

L'agent Moore propose finalement aux PJ de collaborer sur la suite de l'affaire. En effet, Mme Greenberg et ses enfants ont disparu avec le corps du sénateur. Savoir où ils se trouvent permettrait peut-être de comprendre ce qu'il s'est passé. Elle demande aux PJ de l'aider à les retrouver. Si les PJ acceptent leur proposition, la collaboration des agents de l'USSS sera pleine et entière.

En revanche, s'ils refusent, l'agent Moore n'hésite pas à leur faire comprendre

qu'en haut lieu, on ne tardera pas à chercher des responsables et que les PJ font de parfaits boucs émissaires car ils n'ont personne pour les couvrir. Voilà qui porterait un coup fatal à des carrières encore jeunes et fragiles. Sur ce, elle met fin à l'entrevue et libère les PJ. Quelle que soit l'issue de cet entretien, l'objectif principal de l'agent Moore est atteint : faire réagir Greenberg Sr, dont elle sait qu'il fait surveiller les PJ.

Entretien avec Greenberg Sr

Greenberg Sr et ses alliés républicains ont également essuyé un sérieux revers avec le suicide du sénateur et aimeraient savoir ce qu'il s'est passé. Notamment, ils s'inquiètent à l'idée des informations qui pourraient être tombées entre les mains des Démocrates par la faute du sénateur. Mais, surtout, Greenberg Sr nourrit de grands espoirs pour son petit-fils Adrien, dernier héritier mâle direct de la famille. Or, aujourd'hui, celui-ci est quelque part dans la nature entre les mains de sa belle-fille. Greenberg Sr ne peut l'accepter. Il est prêt à tout pour le récupérer. Ses propres recherches ont échoué, parce que ses hommes se sont fait repérer par les alliés de la veuve Greenberg. Il lui faut donc passer par un intermédiaire qui puisse montrer patte blanche à l'ennemi.

Voilà pourquoi le vieux Greenberg fait surveiller les PJ depuis les récentes affaires qui les ont mêlés à certaines de ses activités. Évidemment, il ne tarde pas à apprendre qu'ils ont eu une entrevue avec des agents de l'USSS. Saisissant l'occasion au vol, il contacte aussitôt ses relations du FBI à Washington et décide d'organiser une entrevue dans sa propriété afin de reprendre le contrôle de la situation.

C'est ainsi que les PJ ont une désagréable sensation de déjà vu lorsqu'un homme et deux femmes « *en costumes noirs* » les abordent. Cette fois-ci, il s'agit de Jeremiah Etimovitch, Flora Karcharias et Irina Akolanova, de la firme Dunsirn Legal, auxquels les PJ ont sans doute eu le déplaisir d'être confrontés lors de leurs enquêtes récentes. Les trois avocats leur annoncent que M. Greenberg Senior souhaiterait s'entretenir avec eux. Sur ce, ils les invitent poliment à les suivre. Pour achever de convaincre les PJ réticents, ils ajoutent que M. Questor sera également présent. Le groupe prend la direction de l'héliport de la ville. De là, un hélicoptère les mène vers une gigantesque propriété à proximité du fleuve Mississipi, le Cajun Club. Une surprise attend les PJ dans le vaste fumoir du club privatisé pour l'occasion.

En plus de Questor, Terrence Dempsey, le directeur de département de Washington qui leur avait confié la filature, est présent. Greenberg senior ne perd pas de temps en salamalecs et entre dans le vif du sujet. Il veut savoir pourquoi des agents de l'USSS s'intéressent aux PJ. Que s'est-il dit durant cette entrevue ? Que savent les agents de l'USSS ? Quelles sont leurs intentions ? Que savent les PJ ? Au passage, il les remercie pour la qualité de leur filature de son traître de fils.

En contrepartie, il présente aux PJ sa version de l'affaire Greenberg. Comment son lâche de fils n'a pas été capable de faire face aux inévitables contraintes que la vie réserve à tout un chacun. Comment sa garce de femme, sa belle-fille, l'a manipulé pour qu'il trahisse son propre père… Là encore, puisez les informations dont vous avez besoin dans Le Suicide de l'héritier Greenberg, p. 24.

Un pacte avec le diable

Finalement, Greenberg Senior propose un marché aux PJ. Il leur parle de « *cette garce* » de Mme Greenberg qui a disparu avec le cadavre de son fils et son petit-fils (négligeant au passage qu'il a aussi une petite-fille).

Contrairement aux agents de l'USSS, le vieux Greenberg semble convaincu que son fils s'est bel est bien suicidé. « *Retrouvez cette pute, pissez sur la tombe de mon fils et rendez-moi mon petit-fils. Ou, au moins, dites-moi où aller le récupérer. Je me chargerai du reste. Ma petite-fille ? Qu'elle reste avec sa mère. De femelle à femelle, il y a trop de risques qu'elles se ressemblent. Mon unique désir est de me charger personnellement de l'éducation de mon nouvel héritier. Je ne ferai pas deux fois l'erreur de confier l'avenir de la famille à des femmes. Mon petit-fils entrera dans les livres d'histoire. En échange de ce service, je suis prêt à vous accorder ce que vous voulez.* »

Bien entendu, Greenberg Senior ne leur accordera rien tant que son petit-fils ne sera pas revenu ou au moins formellement localisé. Aux PJ de saisir leur chance.

- Un mandat de perquisition pour le Cajun Club ? C'est envisageable. Le vieil homme a de nombreuses relations auprès du district attorney.
- La tête de certains de ses amis ? Aucun problème ! Il en a tant d'autres.
- Quelques révélations croustillantes ? Greenberg Senior en a tellement en réserve.
- Une protection contre la riposte des agents de l'USSS ? Greenberg a des amis hauts placés au département du Trésor, dont dépend l'USSS.
- Sa tête ? N'exagérons rien…

Indice

Une fois que les PJ se sont décidés, Greenberg leur confie un précieux indice. « *Cette pute a longtemps vécu à Haïti avec son enfant de salaud d'arrière-grand-père. Par ailleurs, je sais qu'elle fricote avec des nègres adeptes du vaudou à la Nouvelle-Orléans. Elle participait notamment à leurs œuvres de charité. Alors, je serais vous, je commencerai par là. Moi, j'ai essayé. Mais mes hommes se sont fait repérer. Une dernière chose. Je suis un homme dur mais je n'ai qu'une parole. Messieurs, ne perdez pas de temps. Au revoir.* »

Sur ce, les PJ sont raccompagnés à la Nouvelle-Orléans en hélicoptère. Si, à un moment ou un autre, les PJ refusent de coopérer, Dempsey insiste poliment (mais il peut aussi ordonner) pour que les PJ satisfassent Greenberg. Dempsey est évidemment à la solde du vieil homme, et les PJ n'ont aucun intérêt à s'en faire un ennemi.

Par ailleurs, si la carotte ne suffit pas, le vieux Greenberg dispose aussi d'un gros bâton : « *Bande de petites tapettes, je vous jure que si vous ne vous bougez pas le cul, je ferais en sorte que toute la merde qui s'accumule depuis plusieurs semaines vous retombe sur le coin de la gueule.* » Questor, quant à lui, demande également aux PJ d'être coopératifs, mais il y met une réticence perceptible. Il conseille en privé aux PJ d'aller jusqu'au bout de cette histoire en défendant le seul camp qui en vaille vraiment la peine : eux-mêmes. Mais pour cela, il faudra jouer serré et retrouver Mme Greenberg, qui semble être la seule à pouvoir sortir les PJ du nœud de vipères dans lequel ils sont plongés jusqu'au cou. Commence donc une période pendant laquelle les PJ doivent jongler entre l'USSS et Greenberg, tout en remontant la piste glissante qui mène à Mme Greenberg.

Entretien avec les Sœurs de Marie

À ce stade, c'est au tour des Sœurs de Marie d'entrer en scène. Il est probable que les PJ aient déjà noué des liens avec eux et que ce soient vos héros qui prennent l'initiative d'entrer en contact avec le gang. Il se peut même qu'ils aient déjà demandé aux Sœurs de Marie de les aider dans une de leurs enquêtes. Dans ce cas, faites intervenir Jean-Jésus au moment le plus opportun.

À défaut, les PJ devraient se demander s'ils ne sont pas victimes d'une blague récurrente de mauvais goût lorsque des hommes en noir (d'origine haïtienne ceux-là puisqu'il s'agit des sœurs de Marie) se présentent à eux pour la troisième fois consécutive. N'hésitez pas à jouer à fond la carte de la répétition lorsque vous mettez en scène leur intervention.

Un homme également d'origine haïtienne en costume blanc immaculé accompagne les hommes en noirs. Cordial et souriant, pour leur faire comprendre qu'ils ont les PJ à l'œil depuis un moment, Jean-Jésus peut même leur lâcher avec un grand rire « *Tout le monde vous aborde comme ça ces temps-ci alors on s'est dit qu'on pouvait faire pareil !* » Jean-Jésus invite les PJ à le suivre. JJ, pour les intimes, ne cache pas son appartenance aux Sœurs de Marie, leur dit combien ses frères et sœurs leur sont redevables et que Manon, leur Prêtresse aimerait les rencontrer. À des PJ réticents, il ajoute que Manon a le pouvoir de les mener à Mme Greenberg.

Manon

Au crépuscule, au bout d'une longue route et d'une balade en bateau à travers les bayous, les PJ arrivent sur une île perdue au milieu de nulle part. Sur la route, JJ leur parle sans aucun complexe des Sœurs de Marie. Il leur révèle notamment qu'ils sont un gang d'adeptes du vaudou qui se consacre essentiellement à l'immigration clandestine en provenance d'Haïti. Les Zombies ? Leurs ennemis jurés. Les pantins maléfiques des tontons macoutes d'antan. Du trafic de drogue ? Un peu de marijuana, pour leurs cérémonies vaudou. Et puis il faut bien arrondir les fins de mois, dit-il en riant ! Madame Greenberg ? Manon l'a récemment rencontré par l'entremise d'un de ses rêves. Celle-ci est manifestement tombée entre les mains d'un mauvais esprit. Cet esprit est si puissant que les étoiles tremblent autour de lui. Les Sœurs de Marie sont disposés à aider les PJ au nom de la dette qu'ils estiment avoir envers eux, mais également parce que quelque chose de terrible se prépare qu'il faut à tout prix empêcher.

Une fois sur l'île, les PJ assistent alors aux préparatifs d'une cérémonie vaudou clandestine qui démarre dès la nuit tombée à la lumière des torches. Insistez sur l'ambiance irréelle du lieu, des décors et des personnages. S'ils continuent de poser des questions, les PJ n'obtiennent pour toute réponse que des sourires rassurants, des mains qui les attirent jusqu'au cœur de la cérémonie vaudou. Au centre de la clairière, un feu de camp. Tout autour, une foule vêtue de blanc. Entre chants et battements de tambours, sous l'office du prêtre vaudou, la tension monte jusqu'à son paroxysme. Au cours de la cérémonie, les PJ ont la sensation croissante d'entrer dans un état second, un peu comme s'ils ne s'appartenaient plus vraiment. Un vertige bienveillant les prend peu à peu. Les étoiles semblent tourner. Peu importe leur vie privée, leur carrière, leurs enquêtes, ils ne font bientôt plus qu'un avec l'univers. Les chants sont sa voix. Les roulements de tambour ses battements de cœur. Et le feu de camp son soleil. Alors, au plus fort de la cérémonie, Manon, reine des Sœurs de Marie, surgit d'entre les flammes. Cette très belle femme d'une quarantaine d'année vêtue d'une tunique blanche diaphane se dirige vers des PJ subjugués par son regard magnétique. Aucun mot n'est nécessaire. Ils savent qui elle est. Ils comprennent ce qui va suivre. Leurs battements de cœur ralentissent progressivement jusqu'à devenir imperceptibles. Leurs âmes s'élèvent à la verticale de leurs corps. Devenus spectateurs de leurs enveloppes terrestres, les PJ se voient choir dans les bras des adeptes qui les entourent. Les lois du temps et de l'espace sont abolies. Les PJ sont déjà loin. Ils sentent la présence de Mme Greenberg.

Manon

Et si les PJ tentent d'agir ?

Conscient du fait qu'ils ne sont pas dans le monde réel mais dans celui des esprits, les PJ ne peuvent pas envisager de s'enfuir en emmenant Mme Greenberg et sa fille avec eux. S'ils décident de s'éloigner, les PJ constatent que l'horizon semble reculer comme dans un mauvais rêve. Bientôt, le sol même commence à perdre de sa substance. Aux confins de la représentation spirituelle de la plantation, de puissants esprits prédateurs guettent l'imprudent qui s'aventurerait trop loin. Impossible également de confronter Gauntley ou d'approcher son petit-fils.

Entretien avec Mme Greenberg

Soudain, le silence. Une voûte céleste aux étoiles étrangement alignées. Une chaleur moite de tropiques mais, plus de bayou ni de cérémonie vaudou. À la place, les PJ se trouvent seuls dans une vaste plantation à l'abandon. Près d'eux, deux voitures encastrées l'une dans l'autre. La voiture de service qu'ils utilisaient pendant leur filature à Washington DC et le Range Rover de Madame Greenberg. Les PJ savent qu'ils ne sont plus en Louisiane, ni même dans le monde réel. Au loin, une imposante résidence de type colonial aux murs pâles et décrépis les attire irrésistiblement.

Les personnages remontent alors un sentier délaissé jusqu'au manoir. Au moment où les joueurs atteignent le préau, une jeune fille y fait son apparition. Les PJ reconnaissent la fille du défunt sénateur Greenberg. Timide, elle se laisse approcher mais ne parle pas. Si les PJ lui demandent où se trouve leur mère, elle montre du doigt une crypte funéraire sur une colline un peu plus loin. S'ils demandent des nouvelles de son frère, elle leur montre d'un doigt tremblant de peur l'étage. Aux PJ de décider par où commencer. À tout moment, les PJ sont libres d'explorer la vaste maison. Cela leur servira, d'ailleurs, de connaître les lieux lorsqu'ils reviendront pour de bon sur place pour l'assaut final.

S'ils décident de se rendre à la crypte, ils y trouvent Madame Greenberg gémissante auprès d'une tombe récente. Celle du sénateur Adam Greenberg. Fait surprenant : il règne dans la crypte un froid glacial. S'ils l'interpellent, elle réagit en les dévisageant, comme si elle les reconnaissait. Son regard trahit un désespoir mû en folie. Madame Greenberg leur livre alors les informations suivantes dans un bref monologue avant de retourner à sa catatonie :

« *D'un monstre à l'autre. Je pensais les protéger. Je pensais lui offrir le refuge qu'il méritait. Que nous méritions. Loin de cette folie. De cette corruption. On n'échappe pas à son sang. Trahissez-le et il vous dévorera. Il écrasera votre âme d'un simple regard. Un géant. Si puissant que, d'un revers de la main, il balaye les étoiles… Mon fils ! Il m'a pris mon fils. Bientôt, il arrachera son âme à sa frêle coquille et la jettera dans les abîmes. Si fragile et sans défense ! Il l'usurpera puis il régnera seul sur un royaume de douleur. Le monstre. Et vous ne pourrez rien faire. Il est le feu maléfique qui dévore tout ce qui vit. Qui souille tout ce qui est bon. Seul le souffle froid venu de l'aube des temps peut l'arrêter. Sauvez mon enfant ! Mourrez pour lui ! Mon fils !!!* »

Si les PJ n'ont pas encore rencontré Gauntley ni le fils Greenberg, il est temps pour eux de retourner au manoir. Ils y ressentent une présence méphitique qui les met déjà mal à l'aise.

Entretien avec un monstre

Si les PJ décident de monter à l'étage, ils ressentent comme un poids au cœur, un malaise puissant qui grandit à mesure qu'ils gravissent les escaliers. Leurs pas se font plus lourds. Comme dans un mauvais rêve, même leurs paupières semblent vouloir se fermer.

Le ver cosmique dans le corps de Gauntley

Comme si leurs yeux ne voulaient pas voir ce qui va suivre. Les PJ « *savent* » où chercher. Dans un vaste fumoir délabré au bout du couloir sur lequel débouche l'escalier monumental, un jeune garçon se tient aux côtés d'un vieillard en fauteuil roulant. Les PJ reconnaissent le fils du sénateur Greenberg. Le vieillard leur est inconnu, sauf s'ils se sont renseignés sur la famille de Mme Greenberg et ont pu consulter des photos de famille. Il s'agit de Donald Gauntley.

Le fils Greenberg ne bouge pas. Il fixe d'un regard terrifié des PJ impuissants car incapables de faire un pas de plus en direction du vieillard et de l'enfant. C'est comme si un champ de force invisible émanait du vieillard. Il ne reste pas plus d'une douzaine de pas à faire, or chaque foulée demande un test de Choc difficulté 10 + 2 par foulée (perte de 1 PC par échec). Il est donc totalement inenvisageable d'atteindre le fils Greenberg. Les joueurs sombreraient dans la démence ou perdraient conscience dans d'atroces souffrances avant d'arriver à son contact. Si, toutefois, les joueurs interrogent le vieillard, ils obtiennent les informations suivantes.

Qui êtes-vous ?

« *Je ne suis plus celui qui naquit Donald Gauntley. Des décennies durant, Gauntley se consacra à mon ministère. En récompense, j'ai consenti à m'incarner dans cette pathétique enveloppe corporelle afin de mener à bien notre dessein commun. Hélas, tout corps vivant doit se plier tôt ou tard à l'implacable*

loi de l'entropie. Il me faut un nouveau réceptacle, mais pas n'importe lequel. C'est pourquoi j'ai approuvé le mariage entre l'arrière-petite-fille de mon hôte et l'héritier Greenberg. Lorsque les étoiles seront alignées par les ténèbres, j'écraserai l'âme de cet enfant et prendrai place dans le corps du futur héritier de l'empire Greenberg. Écarter le jeune sénateur de mon chemin a été facile. Orienter l'enquête de la commission électorale vers les activités illégales du sénateur Greenberg, tout en lui faisant croire que j'étais son allié, fut un jeu d'enfant. Lorsque j'appris le suicide du sénateur, il ne me restait plus qu'à suggérer à mon arrière-petite-fille de venir se réfugier auprès de moi avec la dépouille de son mari et… ma prochaine enveloppe. »

Que voulez-vous ?

« *Nous sommes l'ordre cosmique. Nous sommes un et nous sommes légion. Nous sommes les ténèbres entre chaque étoile. Nous suivons le cours de votre évolution depuis l'aube de l'humanité. Nous sommes par et pour vous. Tout autour de vous. Vous êtes notre alpha et notre oméga. Votre colère, votre haine, votre volonté de destruction et d'autodestruction constituent notre nectar. Nous sommes la corruption en votre cœur. La solution à vos rêves vains et illusoires. Depuis des éons, vous nous savez parmi nous. Vous nous haïssez. Vous nous vénérez. Pourtant, vous refusez de nous contempler. Nous seuls pouvons vous mener à l'accomplissement ! Regardez-nous tels que nous sommes vraiment ! Regardez-nous ! Contemplez-moi !* »

Sur ce, la bouche de Donald Gauntley s'ouvre démesurément pour vomir la tête de la vraie forme de l'entité qui l'habite. C'est une répugnante créature vermiforme et gluante d'un mètre de long, Le visage du fils Greenberg pâlit et le petit garçon, les jambes tremblantes de terreur, s'urine dessus.

Les PJ voient l'image de Gauntley et du petit Greenberg se brouiller. La pièce s'assombrit et, bientôt, ils disparaissent et avec eux, le sentiment de mal-être des PJ. Si les PJ n'ont pas encore rencontré Madame Greenberg, ils peuvent alors se rendre à la crypte, soit parce que Carole leur a montré la direction soit parce qu'ils voient celle-ci sur la colline et y ressentent une présence familière. S'ils ont déjà rencontré la femme du sénateur, un sentiment de vertige les saisit à mesure que tout se brouille autour d'eux. Il est temps de reprendre conscience.

Entretien avec Eos

Une lourde gueule de bois attend les PJ à mesure qu'ils reprennent conscience au terme de leur voyage dans le monde des esprits. Demandez un test de CON à vos PJ. Ceux qui réussissent souffrent d'un simple mal de tête. Ceux qui ratent sont Affaiblis pour les prochaines 24 heures.

Leur surprise est certainement grande de trouver Marcus Questor à leur chevet tandis qu'ils se redressent sur les canapés et le tapis d'un séjour qui leur est inconnu. Questor est présent à la demande des Sœurs de Marie. Il est aussitôt venu lorsque ceux-ci l'ont informé qu'il y retrouverait les PJ. Deux autres personnes se joignent bientôt à lui : l'agent du Centre for Disease Control (CDC) Marisa Fletcher et Manon, qui leur souhaite la bienvenue dans sa jolie villa de Mandeville au bord du lac Pontchartrain. Les convives vont pouvoir échanger au cours d'un délicieux dîner créole servi par un personnel en livrée, tandis qu'à l'extérieur quelques « *hommes en noir* » de Manon montent la garde.

Le temps est venu pour Questor d'abattre ses cartes. Tout d'abord, il interroge les PJ sur leur vision, leurs découvertes, leur ressenti. Manon semble familière avec les lieux et les événements décrits par les PJ. Elle leur confie les avoir aussi vus dans ses rêves prémonitoires. Les PJ, Gauntley, Madame Greenberg et ses enfants s'y trouvaient, exactement comme dans la vision des PJ. Questor et elle confirment, photo à l'appui, que le démon des rêves des PJ existe bien et qu'il s'agit de Donald Gauntley, l'arrière-grand-père de Madame Greenberg. Sa plantation se trouve quant à elle en Haïti, non loin de Port-au-Prince. Tout indique que la femme de feu le sénateur Adam Greenberg s'y trouve avec ses enfants et que ceux-ci courent un grand danger. Selon Manon, Gauntley n'est que l'enveloppe d'un esprit puissant et maléfique dont l'existence même constitue une menace pour l'humanité.

Révélation X

Questor annonce alors aux PJ que Fletcher et lui sont membres d'Eos, une Task Force gouvernementale confidentielle qui s'intéresse à certains événements que l'on pourrait qualifier de paranormaux. Sans transition, Questor leur apprend qu'Eos dispose d'un dossier confidentiel sur la famille Greenberg et son histoire. Le dossier est très incomplet, mais il mentionne l'existence de Grindberg, le géant du givre originel, dont l'esprit est retenu prisonnier depuis plus d'un millénaire par les aïeux des Greenberg dans un fragment de tronc mythique. À cet effet, puisez à votre guise dans l'aide de jeu consacrée à l'histoire de la famille Greenberg. Eos doit la constitution de ce dossier au sacrifice d'un homme : Lawrence Milberger. Ces informations proviennent d'une autobiographie confidentielle rédigée de la main même de Greenberg Senior.

Jusqu'à récemment, Eos savait seulement que Greenberg Senior séquestrait le géant en un lieu tenu secret et que son sang corrupteur procurait pouvoir et longévité aux élus de la famille. C'est l'enquête des PJ sur l'attaque du convoi d'Hemobank qui a permis d'identifier en quel lieu se trouvait le sarcophage qui renferme l'esprit du géant : les locaux d'Hemobank. Mais le rêve de Manon et celui des PJ ont révélé une information capitale qu'Eos ignorait jusque-là. Manifestement, des rivalités existent entre Greenberg Senior et l'entité qui possède Gauntley et cette dernière a l'intention de se servir de son arrière-petite-fille et de ses enfants pour prendre le dessus.

Sans même attendre que les PJ se remettent de ces révélations, Questor annonce aux PJ son intention de faire tomber Greenberg Senior et Gauntley. Et le plus tôt sera le mieux. Le temps est compté avant que l'aïeul de Madame Greenberg ne mette son plan à exécution. Marcus propose donc au PJ de rejoindre sa cellule et de les aider à mener cette mission à bien avec l'assistance des Sœurs de Marie. Questor propose un plan périlleux et clandestin qui leur permettrait de faire d'une pierre deux coups : voler la créature dissimulée dans les sous-sols d'Hemobank puis se rendre en Haïti pour s'en servir contre Gauntley et libérer les Greenberg à l'occasion d'un assaut en règle de sa plantation…

L'arbre du Mal

Il est temps pour les PJ de passer à l'action pour de vrai. D'embrasser leur destin de héros et d'arracher le mal à la racine, quitte à franchir le Rubicon de la loi. Première mission : s'emparer du sarcophage du géant avec le soutien d'Eos.

Voler le sarcophage

Pour mettre la main sur le sarcophage, Questor et les PJ disposent d'un nombre

Le sarcophage dans les locaux d'Hemobank

limité de modus operandi, dont aucun ne sera simple à exécuter. Voici les principales options que les PJ sont susceptibles d'identifier. Notez qu'il s'agit là d'un moment-clef pour les PJ, car cela marque leur passage concret à l'action dans un contexte extra-judiciaire. Quoi qu'il advienne à partir de maintenant, ils ne doivent à aucun moment être identifiés, autrement leurs vies en seraient bouleversées à jamais.

Les PJ vont au sarcophage

Il est peu probable que les éléments collectés jusqu'ici par les PJ leur permettent d'obtenir un mandat pour perquisitionner les locaux d'Hemobank. Quand bien même ils y parviendraient, ils ne trouveront rien. L'extension secrète du laboratoire et ses moyens d'accès, d'aération et d'alimentation électrique sont très bien camouflés. Cela prendrait plus de temps que les PJ n'en disposeraient légalement pour remonter la piste des consommations d'énergie ou du réseau d'aération du bâtiment. Il leur faut donc localiser les sous-sols secrets et savoir comment y accéder avant toute chose. Consulter les plans officiels du bâtiment ne permettra naturellement pas d'y trouver une quelconque indication.

Toutefois, les PJ peuvent y relever le nom de l'architecte, un certain Wilbur Smith, et aller l'interroger. Celui-ci est mort il y a deux ans lors du cambriolage et de l'incendie de son cabinet d'architecte par des inconnus. Les archives de son cabinet ont donc été détruites. Sa veuve soupçonne toutefois les dirigeants d'Hemobank d'avoir assassiné

Les étoiles ne s'alignent pas que pour les monstres...

Vos joueurs (et vous aussi) s'étonneront peut-être de certaines coïncidences troublantes pendant cette campagne. Comme par hasard, ce sont eux qui sont désignés pour surveiller les Greenberg à Washington DC. Comme par hasard, au moins l'un d'entre eux est l'objet de visions qui le relient à Milberger. Comme par hasard, les enquêtes qui leur sont confiés s'avèrent être liées et les ramènent aux Greenberg. Comme par hasard, leurs découvertes lèvent le voile sur une conspiration d'envergure cosmique qu'aucun de leurs collègues bien plus expérimentés n'a découvert avant eux. Et comme par hasard, il se trouve que leur superviseur Marcus Questor dirige secrètement une cellule d'investigation fédérale consacrée aux phénomènes paranormaux. Naturellement, il est facile de répondre à cela que ces coïncidences constituent une caractéristique intrinsèque de ce genre de fiction. Et parce que la réalité dépasse toujours la fiction, il existe quantité d'exemples dans lesquels un personnage a priori mineur provoque un scandale aux répercussions majeures, d'Edward Snowden à Erin Brockovich pour ne citer qu'eux.

En termes de jeu toutefois, des PJ agents du FBI perspicaces seraient en droit de se poser les mêmes questions. Plutôt que d'éluder, laissez les PJ en débattre voire encouragez-les à le faire. En fin de compte, soit il s'agit effectivement d'un hasard et il s'agit de l'accepter, soit ce n'est pas le cas et ces trop nombreuses coïncidences méritent une explication. Sans entrer dans les détails, voici deux hypothèses exploitables dans le cadre de l'histoire. À vous et, surtout, aux PJ de voir quelle hypothèse les inspire le plus.

La conspiration

Cela tombe bien. Les PJ nagent dedans depuis le début. Les méchants ne se gênent pas pour comploter alors pourquoi pas les gentils ? Peut-être qu'Eos se cache derrière certaines de ces coïncidences depuis le début ? Peut-être se sont-ils renseignés sur le passé des PJ pendant leur formation à Quantico ? Peut-être que Questor en sait plus qu'il n'en a l'air. Peut-être avait-il pour instruction de se servir des PJ pour exposer les machinations des Greenberg sans prendre le risque d'exposer Eos ? Cette dernière semble bienveillante compte tenu de son combat aux côtés des PJ contre des êtres maléfiques. Mais peut être cette Task Force a-t-elle une part d'ombre qu'il revient aux PJ de découvrir progressivement ? Qui a fondé et qui dirige vraiment cette Task Force confidentielle ? Quelles sont ses véritables intentions ?

Les étoiles

S'ils évoquent le sujet avec eux, Manon et JJ ont une réponse à proposer aux PJ qui tient en une phrase : « *les étoiles ne s'alignent pas que pour les monstres* ». Après tout, pourquoi ce qui arrive aux PJ serait-il le fruit du hasard alors que tout indique que des forces supérieures sont à l'œuvre depuis le début de la campagne, voire avant ? Pourquoi les Esprits influenceraient-ils uniquement les plus corrompus des hommes afin accomplir leurs desseins ? Peut-être les PJ ont-ils été choisis par de bons Esprits ? Peut-être sont-ils le jouet d'une lutte entre mauvais Esprits ? Quant aux souffrances infligées par certaines visions, rien ne dit qu'elles sont le produit d'une quelconque cruauté. À l'instar d'une fourmi touchée par une étoile, comment croire qu'un esprit humain puisse sortir indemne d'un contact, même fugace, avec des forces cosmiques ? Cette piste peut éventuellement vous servir d'amorce pour orienter les PJ vers une quête spirituelle plus ou moins personnelle. Qui est, ou qui sont les esprits tapis derrière ces heureux hasards ? Pourquoi ont-ils choisi les PJ ? Comment entrer en contact avec eux ?

son époux parce qu'il en savait trop sur un sujet dont elle ignore la teneur. Si les PJ parviennent à l'amadouer, elle leur donne accès aux quelques cartons de documents que son époux conservait dans son garage. De nombreux plans et autres documents (factures, statuts de société, etc.) figurent dans les 8 cartons entassés contre le pare-choc d'une vieille Chevrolet poussiéreuse. Dans l'un d'entre eux, quelques brouillons des plans du siège d'Hemobank dont un nommé « *Hemobank 2.5b* » laisse paraître un couloir et une pièce forte souterraine qui ne figurent ni sur les autres brouillons ni sur les plans officiels d'Hemobank. Il s'agit sans aucun doute du lieu dans lequel le sarcophage du géant est conservé. Reste à trouver un moyen de mettre la main dessus.

Version action

Prendre le bâtiment d'assaut est a priori exclu, tout comme l'idée d'accéder à la chambre secrète à force d'explosifs. Rappelons que le siège d'Hemobank est en pleine ville et que la discrétion demeure de mise. En toute logique, les PJ devraient avoir compris que Chessel est la personne la plus susceptible d'avoir accès à cette salle. Une solution consiste à contraindre Chessel à leur donner accès à la salle. À défaut de moyen de pression pour le convaincre de leur ouvrir la voie, il reste la contrainte. Séquestrer Chessel et utiliser son empreinte rétinienne peut aboutir. Il faudra toutefois trouver un moyen de tromper le système de surveillance vidéo et les vigiles de la Pelican Vault, la filiale sécurité du groupe Greenberg qui veille au grain dans le bâtiment d'Hemobank.

Version exfiltration

Si les PJ n'ont pas encore tenté de perquisitionner le siège d'Hemobank, ils disposent peut-être d'une petite chance d'obtenir une autorisation et d'obtenir que soit forcé l'accès à la chambre secrète. À vous de trancher en fonction des éléments de preuve que vous présentent les PJ. Ces derniers doivent être convaincants, sinon n'hésitez pas à refuser. Toujours est-il que toutes les pièces à conviction sont emportées par le FBI. Il faudra donc par la suite que Questor et les PJ trouvent un moyen d'exfiltrer le sarcophage. Soit en s'arrangeant pour détourner le fourgon qui le transporte avant que celui-ci n'atteigne le siège du FBI, soit en trouvant un moyen de le faire ressortir du siège en catimini.

Le sarcophage va aux PJ

Une solution alternative consiste à pousser Hemobank à transférer le sarcophage vers une autre cache afin d'intercepter le convoi. Si les PJ n'ont pas suffisamment inquiété Chessel jusqu'ici, c'est le moment de mettre la pression. Visites impromptues et interrogatoires fréquents, démarches pour obtenir les plans du bâtiment et le perquisitionner, mise sous surveillance ostensible du bâtiment… Tous les moyens sont bons pour faire craquer le directeur d'Hemobank jusqu'à ce que celui-ci convainque Greenberg Senior de transporter le sarcophage qui contient l'esprit du géant vers un lieu sûr. Quelles que soient les méthodes employées, les efforts des PJ finissent par porter leurs fruits. Une surveillance discrète des lieux permet de constater la chose suivante : la présence de membres du gang des Zombies maladroitement déguisés en agents de sécurité de la Pelican Vault est un indicateur décisif que quelque chose d'imminent se prépare. En effet, Chessel et Greenberg Sr ont pris la décision de rapatrier le sarcophage au Cajun Club en attendant de trouver mieux. Il s'agit maintenant d'identifier la meilleure façon de procéder pour subtiliser le sarcophage. Questor leur propose éventuellement les deux options suivantes, mais les PJ sont naturellement libres d'employer tout autre moyen de procéder qui leur paraît pertinent.

Version action

Attaquer le convoi qui transportera le sarcophage vers son nouveau refuge. Il s'agit forcément d'une opération clandestine et périlleuse dont le but est de voler le camion ou simplement le sarcophage. Le convoi escorté par le gang des Zombies se met en branle au milieu de la nuit. Vous pouvez, si vous le souhaitez, considérer que Chessel se trouve à bord du camion auprès du sarcophage. Libre aux PJ de choisir le lieu et la méthode avec l'aide de Questor. Les PJ peuvent discrètement emprunter les moyens du FBI pour s'équiper. Ils peuvent également compter sur l'aide des hommes en noir des Sœurs de Marie. Il faudra toutefois être prudent, car les Zombies ont la gâchette facile et tireront pour tuer sans se soucier de potentiels dommages collatéraux cette fois-ci. Le convoi quitte le siège d'Hemobank à la Nouvelle Orléans pour rejoindre le Cajun Club via la route 44, une route arborée peu fréquentée à cette heure avancée de la nuit. N'hésitez pas à vous servir d'une vraie carte (*Google Maps*) pour repérer la route et décider du meilleur endroit pour passer à l'action.

Version exfiltration

Trouver un prétexte légal pour que le convoi soit arrêté par la police suite à un (faux) tuyau. Encore faut-il que ce tuyau et son origine soient crédibles. Si les PJ ont coincé un officier de la NOPD suite à une découverte compromettante à son sujet, c'est le moment de passer un marché avec lui en échange de son aide. Le détective de police McIntire qui fréquentait Belinda via Tinder est un candidat idéal dans ce cas de figure. Ce « *bon père de famille* » ferait n'importe quoi pour que ses écarts pédophiles n'éclatent pas au grand jour. À défaut de McIntire, les événements de l'extension 1 « *De la pourriture à la pourriture* » ont pu permettre aux PJ de se faire des amis prets à les aider au sein du NOPD. L'intervention de la police suffira à déclencher une fusillade avec des Zombies nerveux. Il en résultera une saisie temporaire des véhicules. Les PJ disposeront alors d'une heure tout au plus pour subtiliser le sarcophage entre le moment du dépôt du véhicule à la fourrière de la NOPD et l'arrivée des avocats d'Hemobank qui demanderont aussitôt à récupérer le précieux colis. Aux PJ de trouver comment ils entrent et sortent de la fourrière : avec ou sans complicité, par effraction discrète ou spectaculaire, ou en se faisant passer pour autrui (avocats du cabinet Dunsirn Legal, policiers, membres d'une autre agence fédérale ou mécaniciens de la fourrière).

Direction Haïti

Une fois le sarcophage entre leurs mains, les PJ, Questor et Fletcher filent vers le Lakefront Airport de la Nouvelle Orléans au bord du lac Pontchartrain pour embarquer dans un petit avion privé de la CDC direction Haïti. Si le plan ne se déroule pas tout à fait comme prévu, cette dernière étape peut donner lieu à une course-poursuite automobile avec fusillade. Les Zombies ont reçu pour mission de récupérer le sarcophage coûte que coûte si l'intervention des avocats d'Hemobank échoue et il faudra se débarrasser d'eux avant d'atteindre l'aéroport.

Par ailleurs, dès lors que les PJ mettent la main sur le sarcophage, ils remarquent que celui-ci semble fait d'un bois massif d'un seul tenant dénué d'ouvertures et d'une essence inconnue. L'imposante relique fait trois mètres de long par un mètre de large, pèse environ 250 kilogrammes et fait penser à un vieux tronc d'arbre fossilisé et martyrisé par les âges. Ce dernier sonne creux et aucune odeur n'en émane, sinon un air glacial qui donne un mal de crâne à quiconque reste à sa proximité plus de quelques minutes. Par vos descriptions, donnez aux PJ la sensation que celui-ci est vivant et sous intense pression. Les PJ entendent des

Type de scène d'action

Interception

Il y a de fortes chances pour que le vol du sarcophage se fasse au cours d'une interception au terme d'une course-poursuite à bord de véhicules. Les règles de poursuite (*COC Livre de règles*, p. 142) seront d'un grand secours encore une fois. Mettez l'accent sur les véhicules, mouvements et dommages (tir dans les moteurs, dans les pneus, sur le conducteur, etc.). Dans ce genre de scène, le mouvement est la réussite, l'arrêt signifie l'échec.

craquements impressionnants, comme si le tronc d'arbre mystique menaçait de craquer à tout moment. La surface du sarcophage est striée de sillons tracés avec un objet tranchant. Ce sont autant de sanglantes lacérations, dont certaines sont à peine cicatrisées. Fletcher peut expliquer aux PJ que la sève de l'esprit du géant du givre prisonnier du sarcophage est recueillie en effectuant des saignées dans le tronc à l'aide d'un poignard rituel dont dispose sans doute Chessel.

L'assaut final

Cette dernière partie de la campagne concerne l'assaut des PJ et d'Eos sur la propriété de Gauntley. Un nouveau raid, l'ultime confrontation qui demande une préparation minutieuse et qui réserve des surprises.

Ultimes Préparatifs

L'avion atterrit au petit matin dans un aérodrome près de Port-au-Prince. L'équipe est accueillie dans une humidité déjà torride par Baptiste Levant, un haïtien grand et mince dont les manières trahissent son appartenance à la bonne société haïtienne. Professionnellement, Baptiste est chef de mission au sein de « *Brothers in Fate* », une ONG spécialisée dans les techniques agricoles. Parallèlement, son statut de membre et soutien financier des Sœurs de Marie à Haïti n'est pas son plus grand secret…

Tout le monde embarque avec matériel et sarcophage à bord d'un van. Celui-ci traverse alors un décor d'une misère crue, encore marqué par l'ouragan Matthew et le séisme de 2010. Trente minutes plus tard, le véhicule passe les portes du quartier général de l'ONG « *Brothers In Fate* ». La résidence est protégée par de hauts murs et des caméras de surveillance. Depuis cette base arrière, Questor, Fletcher, Baptiste et les PJ peuvent préparer l'assaut contre la résidence de Gauntley. François-Xavier alias FX, un prêtre des Sœurs de Marie les rejoint bientôt. Celui-ci leur apprend que la cérémonie qui verra l'entité passer du corps de Gauntley à celui d'Adrien Greenberg est prévue pour le soir même.

Le plan est simple et brutal : pénétrer avec le sarcophage dans la résidence pendant la cérémonie de transfert de Gauntley et libérer l'esprit du géant. Selon toute vraisemblance, cette force primordiale devrait tout balayer autour d'elle, y compris la créature cosmique qui possède Gauntley. Les PJ disposeront donc de très peu de temps pour récupérer Madame Greenberg, ses enfants et s'enfuir. Une fois l'entité qui habite Gauntley détruite, François-Xavier bannira le géant dans le monde des esprits. Les PJ seront épaulés dans cette mission par une vingtaine de membres de Sœurs de Marie aguerris et équipés d'armes de guerre dernier cri. Les PJ devraient être impressionnés par l'arsenal dont dispose la secte vaudou. Fusils d'assaut, explosifs, gilets pare-balles, lunettes à vision nocturne, rien ne manque. Les activités de « *mécène* » de Baptiste ne se limitent clairement pas au domaine spirituel. Aux yeux des Sœurs de Marie, tant pis si tout le monde doit mourir à plusieurs centaines de mètres alentours, y compris les enfants Greenberg et les PJ… Questor n'est pas loin d'être du même avis, mais uniquement en tant que dernier recours.

Pour accroître leurs maigres chances de survie, Fletcher a développé un dérivé très allégé du « *sang* » du géant. Celui-ci devrait temporairement augmenter l'endurance de ceux qui en reçoivent une dose mais, surtout, il devrait les immuniser contre les effets du froid glacial qui régnera à proximité du géant. Au cours d'une cérémonie improvisée par FX, Fletcher inocule à chacun une dose de sa mixture. À ceux qui posent la question, la réponse de Marisa est « O*ui. Je l'ai testé une fois sur moi. J'ai survécu mais je ne pense pas que l'on puisse survivre à une*

Le sérum allégé du sang de géant

Et si un PJ refuse l'injection ?

Il serait compréhensible qu'un des PJ soit réticent à l'idée de se voir inoculer le sérum. Sans la protection du sérum, ses chances de survie sont virtuellement nulles. S'il souhaite rester en vie, il lui faudra demeurer en retrait de l'opération, avec Fletcher. Il est peu probable qu'un PJ aille malgré tout au suicide mais si tel est son choix, il faudra le respecter. Il y a alors peu de chance qu'il survive aux événements qui concluent cette histoire.

Comment fonctionne le sérum ?

Le sérum met quelques heures avant de se faire sentir et s'accompagne de divers effets secondaires. Certains sont familiers, comme des nausées, une migraine, de la fièvre, ou encore des vertiges. D'autres sont inédits :

D'une part, la sensation heureusement temporaire d'être affranchi de tout principe, de toute morale. Toutes ces considérations leur semblent soudain insignifiantes, comparées à l'accomplissement de leur véritable nature… S'agit-il finalement vraiment de corruption ? N'est-ce pas plutôt la liberté et la force de l'exercer que ce sang offre ? La morale humaine ne serait-elle pas qu'une trivialité, une hypocrisie, un grotesque carcan destiné à retenir la masse des esclaves tandis que les puissants jouissent de tous les droits ?

D'autre part, une sensation de froid glacial accompagnée d'un ralentissement du fonctionnement des organes, y compris du cœur. Passés ces effets, les PJ se sentiront plus alertes, plus vifs, plus forts, et tel sera effectivement le cas.

En termes de jeu, les PJ doublent leurs PV maximum, ils gagnent aussi un bonus de +2 en Init, aux DM au contact, en DEF, à tous les tests de Carac. physiques et aux tests d'attaque. Ils sont de plus immunisés aux effets du froid jusqu'au lendemain matin.

Est-ce qu'il existe un effet secondaire permanent ?

A priori, il ne doit pas y avoir d'effet secondaire durable. Mais ce sérum n'a jamais été utilisé sur des humains auparavant. Les PJ peuvent toutefois s'attendre à traverser une période de grande fatigue, de nuits faites de rêves étranges, et à une sensation de manque. En effet, le sang du géant est aussi toxique qu'addictif, même à de très faibles doses. De plus, chaque PJ ayant subi des contrecoups voit l'effet de ces derniers redoubler d'intensité pendant les semaines qui suivent.

Demandez à chaque PJ un test de Choc difficulté 15. S'il est réussi, la durée des effets secondaires est de 1d2 jours. S'il est raté, il est de 1d2+2 jours. Durant cette période, le personnage est affaibli.

Une dose pour Madame Greenberg et ses enfants ?

Si les PJ suggèrent à Fletcher de leur confier des doses pour immuniser Mme Greenberg et ses enfants, elle leur rappelle que les effets ne se feront pas sentir assez vite et qu'elle ne saurait de toute façon trouver le bon dosage sur des enfants sans les examiner préalablement.

seconde dose. Je resterai donc en retrait pendant l'opération de ce soir. Je ne suis pas une femme d'action, de toute façon. »

Il neige sur Haïti

La résidence que les PJ s'apprêtent à prendre d'assaut est bien celle où les PJ ont rencontré Madame Greenberg et Gauntley durant la cérémonie vaudou. La connaissance des lieux et peut-être en déduire qu'ils trouveront les protagonistes aux mêmes endroits leur confèrent un avantage certain.

Un va-et-vient régulier de voitures charrie nombre de visiteurs dans la plantation. La plupart sont des invités

Ultime vision ?

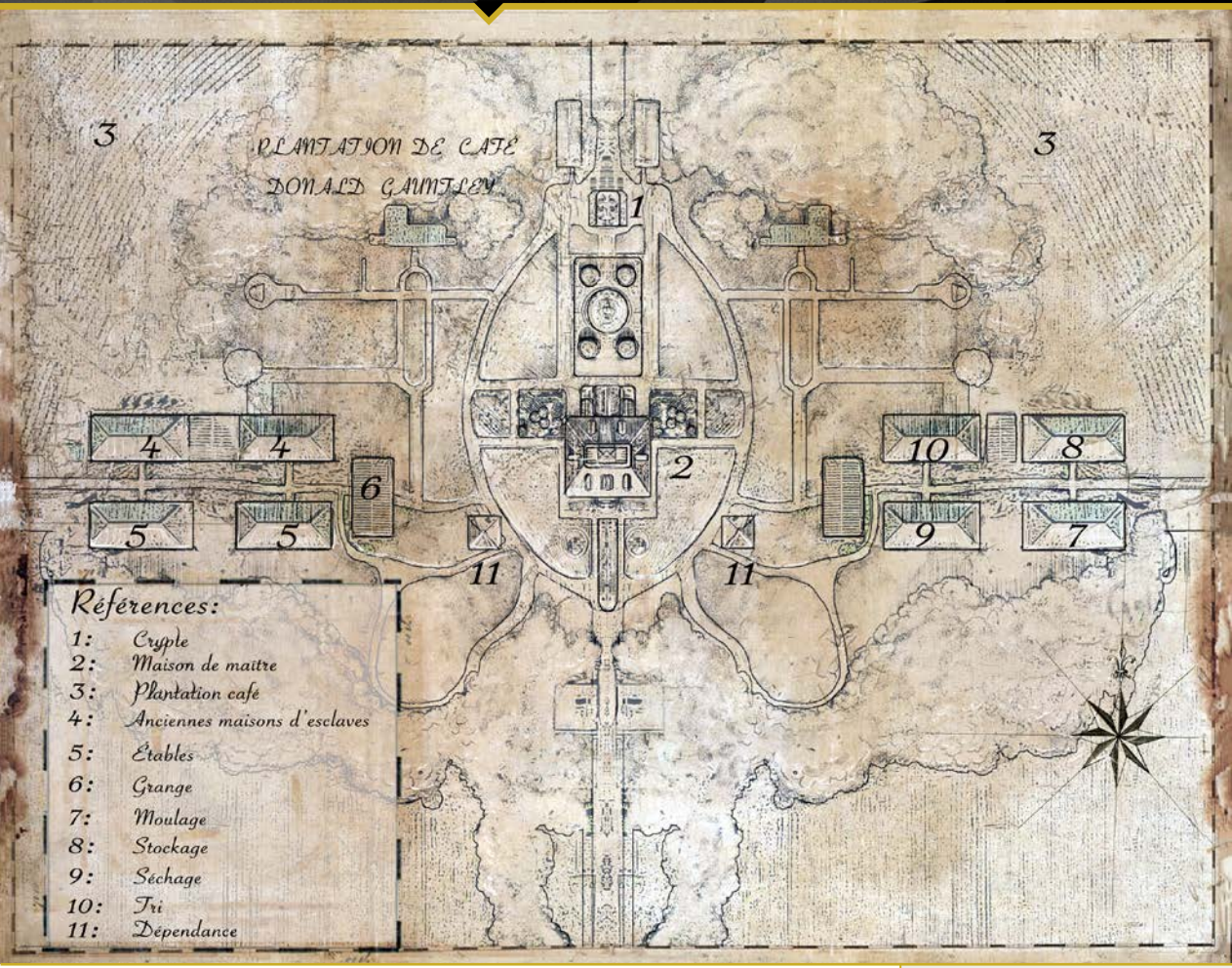
Le retour de Milberger

Pendant qu'ils luttent contre les effets secondaires du sang du géant, Milberger apparaît aux PJ. Les parois de la pièce dans laquelle ils se trouvent se fissurent peu à peu avant de se désintégrer. Les PJ sont alors projetés par un vent glacial dans des abysses étoilées où se profilent les silhouettes démentielles d'entités dont la définition dépasse l'entendement. Les murs de leur perception sont tombés. Ce soir, les PJ joueront un rôle décisif dans un jeu de pouvoir opposant des êtres dont l'origine remonte à la nuit des temps. Finalement, l'image de Milberger faiblit et disparaît... à jamais.

À l'UMC de la Nouvelle-Orléans, le cœur de Milberger a cessé de battre.

Contrecoup : Seul le PJ qui a déjà été le plus lourdement victime des contrecoups lors du scénario est soumis à un jet de dés caché (les autres reprennent tranquillement conscience). En cas d'échec, le PJ voit ses amis disparaître tandis que la silhouette massive d'une entité venue du fond des temps jette son dévolu sur lui. Une gueule gigantesque constellée de milliards d'aiguilles acérées se referme alors sur le PJ. Soudain, une douleur aiguë puis le néant. Dans le monde réel, le PJ pousse un cri déchirant et son cœur cesse aussitôt de battre. Par chance, la demeure est équipée d'un défibrillateur. Pendant que ses amis font tout pour le ranimer dans les plus brefs délais, le PJ, dont l'écho du cri résonne alentour, ouvre les yeux.

Le PJ se tient debout dans la pénombre d'une étroite allée. En guise de murs, des étagères de bibliothèque, chargées de dossiers numérotés et estampillés « *FBI Confidential* », s'étirent de part et d'autre sur quelques mètres avant de former un coude. Au-dessus, le plafond se perd dans les ténèbres rompues de loin en loin par des suspensions qui diffusent une lumière glauque. Alentour, des bruits de pas se font entendre, mais impossible d'en situer précisément l'origine. Si le PJ prend le temps de s'examiner, il constate d'abord qu'il porte un costume et un badge du FBI qui lui semblent étranger. Le badge porte un nom, Torv, et la photo d'une femme blonde qu'il ne reconnaît pas. Le PJ réalise alors que le corps qu'il occupe n'est pas le sien mais celui d'une jeune femme de type caucasien, d'âge et de corpulence moyen. La jeune femme tient entre ses mains un épais document intitulé « *Dossier X* ». Son contenu semble contenir des informations sur Eos, l'organisation à laquelle appartient Questor, mais il faudrait des heures pour en connaître la teneur. S'il commence à explorer l'étrange bibliothèque, le PJ réalise bien vite que celle-ci a la forme d'un dédale dont chaque coude est marqué d'une lettre de l'alphabet. À en croire la signalétique, il se trouve dans l'allée X. Tôt ou tard, les pas cessent subitement et le PJ sent une présence derrière lui. Le PJ ne ressent pas de peur, mais le corps qu'il occupe semble glacé d'effroi. Un homme en costume cravate, un dossier à la main, le contemple un court instant avant de lui dire : « *Qui êtes-vous ? Comment êtes-vous arrivé là ?* » Sur ce, permettez au défibrillateur de finalement faire effet et ramenez le PJ à la vie. Si celui-ci a eu l'occasion au cours de cette campagne de voir une photo du directeur adjoint Clyde Tolson, il reconnaît l'homme qui vient de l'invectiver. Autour du PJ, nul ne sait qu'il vient de faire un bref passage par la bibliothèque fantôme de Tolson. Et seule la mystérieuse jeune femme dans laquelle le PJ s'est temporairement incarné pourrait expliquer comment et pourquoi il s'y est retrouvé. Une seule certitude : il lui a fallu mourir un court instant pour y parvenir.



de marque originaires d'Haïti, mais aussi de l'étranger, venus assister à la cérémonie. D'autres sont là pour officier. En effet, le maître de cérémonie n'est autre que Papa Latombe, le chef du gang des Zombies. Son arrivée, à bord d'une limousine blanche aux nombreuses finitions plaquées or, ne passe pas inaperçue. La cérémonie doit avoir lieu dans la salle des fêtes de la résidence, transformée pour l'occasion en un temple sinistre. Deux autels sont placés au centre de la pièce, auxquels seront attachés le vieux Gauntley et le jeune Greenberg. La créature sortira de la bouche du premier corps pour glisser lentement vers le second. La phase de transfert doit durer une dizaine de minutes. Ce n'est qu'une fois entrée dans le corps du jeune garçon qu'elle dévorera son esprit. Quant au service de sécurité, il est assuré par une cinquantaine de Zombies dont les PJ ne reconnaissent que trop bien les codes vestimentaires. Et ceux de Haïti ont l'air encore plus sanguinaires que leurs cousins de Louisiane.

Idéalement, il s'agit d'intervenir pendant la cérémonie. Laissez les PJ décider

Papa Latombe, sur son trône

avec Questor et son équipe comment ils souhaitent procéder pour récupérer les Greenberg et s'ils souhaitent constituer une seule ou plusieurs équipes.

Ils peuvent entrer en force au moment de l'assaut global. Simple et efficace. Plus risqué pour l'exfiltration des Greenberg.

Ils peuvent infiltrer les lieux en usurpant l'identité d'invités dont ils peuvent intercepter le convoi à l'aéroport ou sur la route de la plantation. Cette option est sans doute la plus ludique donc, dans la discussion, c'est celle vers laquelle penchera Questor.

S'ils optent pour la dernière solution, il leur faudra faire entrer leurs armes séparément car les véhicules des invités sont fouillés à l'entrée et les armes de poing des gardes du corps sont confisqués. Le plus simple serait d'attendre le déclenchement de l'assaut pour récupérer des armes auprès des Sœurs de Marie. Alternativement, ils peuvent voir avec ces derniers s'il est possible d'en dissimuler parmi les ustensiles et les provisions livrées par le traiteur qui doit livrer le buffet dans l'après-midi qui précède la cérémonie.

Justement ! Le hasard veut qu'un petit groupe d'invités accompagnés de leurs deux gardes du corps corresponde à peu près au profil des PJ : monsieur et madame Carmichael.

Les Carmichael

Très croyants et ultra-conservateurs, les Carmichael sont les fondateurs et dirigeants de God's Vision, une ONG évangéliste originaire de la Caroline du Nord.

Les Carmichael et leur église doivent leur fortune aux dons généreux de leurs ouailles. Leurs messes, diffusées sur leur chaîne de télévision privée ainsi que via les réseaux sociaux, sont suivies par des dizaines de milliers de personnes aux États-Unis et au-delà. En particulier, God's Vision est très active sur Haïti depuis la fin des années 90. Les ambitions des Carmichael sont telles qu'ils en sont venus conclure une alliance contre nature avec Papa Latombe par l'entremise de Donal Gauntley afin de détruire l'influence du vaudou en Haïti. Qu'importe la nature de leurs alliés et leurs rites diaboliques. Il sera toujours temps de reconsidérer ce pacte dès lors que leurs concurrents évangélistes auront été écartés et que les Haïtiens auront été remis dans le droit chemin. Les Carmichael sont accompagnés de leur directeur financier, de leur directeur des opérations à Haïti et de deux gardes du corps à la gâchette sensible.

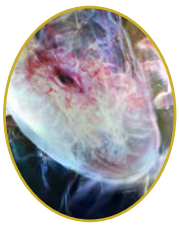
L'opération indépendamment des PJ

Sauf contre-ordre de la part des PJ qui parviendrait à convaincre tout le monde du génie de leur plan, voici un plan par défaut. Celui que pourra soutenir Questor dans la discussion.

1. Dès le début de la cérémonie, une vingtaine de membres des Sœurs de Marie armés jusqu'aux dents et dévoués jusqu'à la mort entreprennent d'envahir la résidence par tous les côtés pour faire diversion. Les Zombies sont vite dépassés et de féroces affrontements éclatent bientôt à travers la propriété.
2. Lorsque la confusion est à son comble, un fourgon blindé fonce sur les grilles de la porte et va aussi loin que possible sous le feu nourri des Zombies. Il s'arrête presque devant le porche de la magnifique maison coloniale. À l'intérieur, FX est à l'œuvre. Le sarcophage du géant du givre gronde déjà et du givre s'accumule sur le véhicule.
3. À ce stade, Questor et les PJ doivent être en mesure de retrouver et d'exfiltrer les Greenberg sans tarder. S'ils pensent aller à la crypte, ils y trouvent Mme Greenberg réfugiée avec sa fille près de la sépulture de son mari. Prise de folie, elle ne se laissera pas faire et défendra sa fille bec et ongles.

Que font les adversaires ?

Gauntley



Pendant les préparatifs, Gauntley et Adrien Greenberg se trouvent quant à eux à l'étage dans le grand fumoir où les PJ les ont déjà « *rencontrés* ». Laissez les PJ décider comment s'y rendre. Passer par la porte principale est la solution la plus simple, mais ils y rencontreront de la résistance. Dans la maison, la panique gagne vite les invités et leurs gardes du corps, qui cherchent à fuir les lieux dès que possible. Les fusillades qui s'ensuivent font nombre de victimes collatérales. Tant qu'elle occupe son hôte, l'entité confère au corps de Gauntley une invincibilité effrayante. Ce dernier se régénère à vue d'œil s'il est blessé et sa force est sans pareille (voir son profil technique dans l'aide de jeu p. 196).

Papa Latombe

Si les PJ approchent Papa Latombe à moins de 20 mètres, celui sentira leur présence. Le tort que ces derniers ont causé à son organisation et à ses « *enfants* » en Louisiane l'amènera à délaisser ses occupations pour n'avoir plus à l'esprit que le désir de les châtier.

Type de scène d'action

Assaut/exfiltration avec soutien

Le soutien pour les PJ est particulièrement important (voir les règles dans le préambule de la campagne p. 12). Ils peuvent notamment compter sur des pouvoirs de PNJ alliés puissants en dépensant des points de soutien. Sinon, l'intérêt de ce nouvel assaut repose sur trois piliers. Un, il s'agit d'une exfiltration pour sauver Madame Greenberg et ses enfants. Voilà ce qui guide les PJ qui doivent donc localiser le plus vite possible leur cible. Deux, il faut absolument que les PJ croisent leurs adversaires principaux et remarquables (Gauntley et Papa Latombe surtout). Trois, amenez le final et l'éveil des puissances au bon moment, quand la situation paraît particulièrement dramatique pour les PJ.

Le souci avec Papa Latombe est qu'il ne craint pas le froid puisqu'il est mort. Il faudra donc que les PJ parviennent à se débarrasser de lui par eux-mêmes. Ironiquement, comme dans les films de zombies, il faudra lui fracasser le crâne pour le neutraliser (voir son profil technique dans l'aide de jeu p. 195). Pour autant, son « *cœur* » sera resté à l'abri. Un jour prochain, les PJ seront peut-être amenés à l'affronter de nouveau sous d'autres traits.

L'éveil du géant

Dans tous les cas, faites perdre un maximum de temps aux PJ jusqu'à ce qu'ils comprennent qu'il est trop tard pour le plan initial. Les PJ n'auront pas le temps d'exfiltrer les Greenberg avant la libération du géant. Ces derniers peuvent éventuellement voir FX sauter du fourgon blindé et s'éloigner en courant. Le prêtre vaudou a éveillé le géant du givre. Grindberg s'éveille. Le sarcophage craque dans un bruit d'os brisés qui résonne dans la nuit et, soudain, un blizzard d'une violence extraordinaire éventre le camion et se déchaîne sur les environs. Le rugissement assourdissant du géant – ou bien est-ce le vent ? – retentit dans les airs. Les vitres volent en éclat et le toit de la vaste maison se désintègre. Meubles et invités sont progressivement emportés. Mais surtout, un froid glacial proche du zéro absolu gèle tout sur son passage et tue tous ceux que le sérum n'a pas immunisés. Papa Latombe et Gauntley, tant que le ver l'habite, sont capables de résister. La crypte et le sous-sol de la maison sont les refuges les plus sûrs pendant la tempête.

Le final

Laissez les PJ mettre Adrien et Carole Greenberg à l'abri tandis que l'entité s'extirpe de Gauntley dans un cri de douleur strident. Les deux enfants sont anormalement calmes. Un des PJ peut même entendre Carole regarder Adrien et murmurer « *il est là* ». L'espace d'un instant, un ou plusieurs PJ croient entrevoir deux silhouettes dont la taille dépasse l'entendement. Dans le chaos du blizzard, un géant du givre broie un Ver Cosmique entre ses puissants bras. Mais sans doute les PJ délirent-ils déjà. Bientôt, Une tempête de neige recouvre tout, y compris les esprits des PJ qui sombrent dans un inconscient fait de blanc.

Laisser la poussière retomber

L'enquête est terminée. La scène apocalyptique aussi. Le calme est revenu. Il est temps de clore cette campagne.

Le réveil

Lorsque Questor et les PJ reprennent leurs esprits (s'ils ont survécu), un mètre de neige recouvre les lieux à des centaines de mètres alentour. Rien ni personne, à part eux, n'a été épargné par le froid et la tempête. Comme prévu, le géant s'est déchaîné et, comme espéré, FX le prêtre vaudou est parvenu à le chasser après que l'entité qui occupait le corps de Gauntley ait péri. Non loin des PJ, Madame Greenberg gît, tuée par le froid. Restent Adrien et Carole Greenberg, indemnes (alors qu'ils n'avaient pas reçu de sérum) et toujours aussi calmes, même si les PJ ne les ont pas suffisamment protégés. Nul besoin, il faut dire. Les deux enfants portent déjà en eux le sang du géant. S'ils y prêtent attention, les PJ remarquent que les enfants semblent se sentir particulièrement proche de

La dernière tentation

Il se peut que qu'un ou plusieurs PJ (voire tous) envisagent de supprimer Adrien et Carole Greenberg ou de ne pas leur venir en aide tant ils craignent de sauver de futurs monstres. Laissez les PJ en débattre entre eux si ce sujet surgit et si les circonstances s'y prêtent. À vous de décider si vous souhaitez laisser faire les PJ ou pas. Le fait est que les enfants n'ont pas vraiment besoin d'aide. Si les PJ choisissent de demeurer passifs et de ne pas les aider, ils sortiront indemnes de ce final pourtant cataclysmique. Cela ne rassurera sans doute pas les PJ, d'ailleurs. En revanche, le dénouement risque d'être beaucoup plus dramatique si les PJ tentent de faire du mal aux enfants.

Face à une tentative d'agression, Adrien et Carole seront sans défense et réagiront comme n'importe quel enfant le ferait en se débattant, criant et appelant au secours. Si surnaturel soit le sang qui coule dans leurs veines, ils ne sont pas encore corrompus comme le furent leurs aïeux.

Les PJ, en particulier celui ou ceux qui ont eu des visions, pourront ressentir cela. De plus, le sang du géant que les PJ se sont inoculés tente de les empêcher de s'en prendre à eux. Il faudra réussir un test de CHA (volonté) difficulté 20 pour lever la main sur Adrien et Carole et un réussir de CON difficulté 15 pour ne pas perdre connaissance suite à l'hémorragie cérébrale que cette tentative provoquera. Non seulement un échec empêchera le PJ de les blesser, mais le sang du géant qui coule dans ses veines prendra le dessus et le contraindra à prendre la défense des enfants au péril de sa vie, quitte à se retourner contre ses compagnons d'aventure. Dans tous les cas, le PJ réalisera, submergé par une sensation de chute vertigineuse et sans fin, qu'on ne peut pas s'opposer à l'univers sans que cette force supérieure ne déchire son âme.

À vous de voir avec votre joueur s'il est préférable que vous preniez le contrôle de son personnage ou s'il est disposé à interpréter un personnage qui se retourne contre les siens.

Enfin, si Questor est témoin de cette agression, il tentera logiquement d'empêcher quiconque de blesser les enfants.

celui ou celle d'entre eux qui a été l'objet du plus grand nombre de visions (ou de toutes les visions) pendant la campagne. Tout se passe comme s'ils sentaient quelque chose en lui de familier, qui les mettait en confiance. Enfin, Fletcher et Baptiste viennent à leur secours. Un avion les attend. Il s'agit de ne pas traîner à Haïti.

Le testament Greenberg

À leur retour à la Nouvelle Orléans, les PJ retrouvent leurs postes au FBI à la condition que certaines de leurs actions « *hors cadre légal* » ne les aient pas publiquement compromis. Il leur reste alors gérer les bouleversements que les récents événements ont pu causer dans leurs vies personnelles et professionnelles respectives, sans compter l'impact des retombées médiatiques de leurs enquêtes. À défaut de pouvoir retrouver une vie normale, une nouvelle carrière dans la clandestinité les attend désormais au sein de la cellule de Questor. Quoi qu'il en soit, la perception rationnelle que les PJ avaient de ce monde est à jamais altérée.

Conséquences médiatiques

Dans les médias, les images d'une exceptionnelle et inexplicable tempête de neige en Haïti font les gros titres. Quelle extraordinaire vision que celle d'haïtiens qui font des bonhommes de neige au milieu des palmiers. Les météorologues se livrent à un impressionnant grand écart scientifique pour tenter d'expliquer rationnellement ce phénomène hors norme. On parle d'une dépression

soudaine et rarissime par son ampleur, symptomatique du réchauffement climatique. Au moins, pendant quelques jours, la neige semble avoir effacé le spectacle de désolation que les médias sont habitués à diffuser de ce si beau mais si malheureux pays…

Conséquences biologiques

L'autre nouvelle majeure bientôt reprise dans les médias concerne le décès de Greenberg Senior à la suite d'une subite dégradation de sa santé. Son corps n'avait aucune chance de survivre longtemps sans la précieuse sève du géant. D'autres décès d'illustres membres du Cajun Club suivent bientôt. Libre à vous de développer plus amplement un épilogue fait de révélations fracassantes et de perquisitions, notamment au Cajun Club dont l'influence est affaiblie par le trépas de Greenberg Senior. Sur leur lit de mort, quelques rares membres du club sevrés malgré eux du sang corrupteur du géant prennent conscience de l'horreur de leur conduite et se livrent sur leurs pratiques sexuelles perverses et les atrocités commises au sein du club.

Conséquences politiques

Quant au scandale du financement illégal de la campagne présidentielle de Donal Trump par les Greenberg, divers documents découverts dans le coffre-fort du bureau de Greenberg Senior au Cajun Club permettent de comprendre les méthodes employées pour gonfler artificiellement le montant des fonds levés par le défunt sénateur Greenberg. Entre autres, une liste révèle comment les montants versés par les donateurs du Cajun Club étaient systématiquement augmentés de sommes considérables. Par ailleurs, un dossier contient une liste d'associations créées durant le temps de la campagne électorale. Un relevé détaillé révèle que celles-ci furent financées par des fonds provenant de comptes en banque situés dans des paradis fiscaux situés dans les caraïbes. À la Maison Blanche, on parle déjà de complot démocrate et de fausses informations. À vous de voir jusqu'où vous souhaitez pousser cette affaire. A minima, Terrence Dempsey « *démissionne* » de son poste suite au scandale tandis que Greenberg Senior et son fils servent de boucs émissaires. Si l'affaire prend de plus amples proportions, les PJ risquent de très vite se retrouver exposés à un maelström politique incontrôlable impliquant commission d'enquête parlementaire, procureur et médias. Il y a là de quoi attirer l'attention de redoutables adversaires avec le risque de voir passées au crible leur vie privée et les moindres actions accomplies au cours de leur courte carrière professionnelle, sans parler du risque de voir exposé leur récente affiliation à Eos…

Questions en suspens

Quid de Allred et Chessel ?

Restent Allred et Chessel, à moins que les PJ ne les aient neutralisés auparavant. D'une part, Allred trouve la force de survivre au sevrage du sang du géant, non sans traverser une période d'atroces souffrances, grâce à ses liens avec les esprits de la corruption. D'autre part, Chessel ou, plutôt, ce qu'il en reste, est retrouvé dans la chambre froide de la cuisine du Cajun Club. Chessel a été assassiné et son corps a été soigneusement dépecé et cuisiné, non sans raffinement, par Bénédicte Jacques, le chef du restaurant. Pris de folie par manque de sang de géant, Chef Ben a dévoré Chessel dans l'espoir d'ingérer les reliquats de sang impie qui circulaient encore dans les veines de ce dernier. Bénédicte ne se laissera pas arrêter facilement. Une course-poursuite dans les cuisines est à prévoir pendant laquelle le chef fou fera preuve d'un étonnant talent au maniement d'ustensiles de cuisine assommants et tranchants.

Et le poignard en obsidienne ?

Le poignard rituel de Chessel demeurera, quant à lui, introuvable. Soit celui-ci a été dissimulé en un lieu inconnu, soit il a été subtilisé, mais par qui ? Si les PJ songent à procéder à une enquête en règle, ils pourront identifier deux suspects possibles. D'une part, deux photos accompagnées d'un post-it sur lequel est écrit « *Merci d'identifier* » sont insérées dans une enveloppe sur le bureau de Chessel. L'adresse de Poydras St est celle de Crescent Investigations, une agence de détectives privés de la Nouvelle-Orléans. Les photos montrent Angélique Dupont, la gérante d'un magasin d'antiquités, postée sur le trottoir face à la résidence de Chessel. Compte tenu de la lumière, les photos ont été prises à deux moments différents de la journée. Les détectives n'ont jamais vu ces photos. Il leur arrivait de procéder à des enquêtes « *de routine* » sur des individus à la demande de Chessel, mais rien d'illégal (selon eux).

Si les PJ remontent jusqu'à elle, Angélique Dupont reconnaît s'être arrêtée devant le domicile de Chessel après y avoir perçu une aura spirituelle intense et malfaisante. Mais elle assure ne pas connaître ses occupants et n'est jamais entrée dans le domicile. D'autre part, Madame Percival, une vieille bigote voisine de Chessel, dira avoir vu un individu afro-américain au look créole devant la résidence de Chessel. Sa description pourra aussi bien correspondre à celle d'un membre des Zombies que des Sœurs de Marie. Si les PJ lui montrent une photo de Jean-Jésus, elle affirmera aussitôt que c'est lui mais ajoutera aussitôt que « *sa vue n'est pas très bonne* » et puis que ces créoles « *se ressemblent tous avec leur look de rasta* ». Naturellement, Manon et Jean-Jésus n'admettront jamais avoir dérobé l'antique artefact. « *Pour quelle raison ferions-nous cela* » ajouteront-ils avec un sourire sibyllin ? À partir de là, en fonction notamment des réactions des PJ, il vous revient de décider ce qu'il est vraiment advenu du Poignard sacré.

L'Héritage Dunsirn

Sur les chaînes d'information en continu, les spéculations vont bon train sur le décès de Gauntley et de Madame Greenberg pendant un blizzard qui semble avoir particulièrement visé la plantation familiale d'Haïti. Quant à Adrien et Carole Greenberg, ils peuvent soit être confiés par Baptiste à l'ambassade des États-Unis à Haïti afin de ne pas impliquer les PJ dans leur récupération, soit être remis par les PJ à leur hiérarchie ou directement à Greenberg Senior si l'opération est faite assez vite avant que le vieil homme ne meure. Quoi qu'il en soit, à la mort de ce dernier, la garde des enfants est confiée à leur parrain, Sir Angus Dunsirn. C'est Fillana Dunsirn, associée principale du cabinet d'avocats Dunsirn Legal et arrière-petite-nièce de Sir Dunsirn, qui s'occupe de ce dossier. Sir Dunsirn soustrait les enfants à l'attention des médias en les emmenant chez lui, en Écosse. Le Cabinet Dunsirn Legal intervient en tant qu'exécutant testamentaire de Greenberg Senior.

En tant qu'administrateur des biens de ses filleuls, Angus acquièrt le contrôle absolu du groupe Greenberg dans l'attente de la majorité des enfants. Dans les mois qui suivront, le groupe Greenberg sera restructuré en fonction des dégâts que les PJ auront été en mesure de causer à ses activités maléfiques. Au siège de la Pentacle, Dunsirn revendique bientôt la place de Gauntley. Adrien et Carole sont les futurs héritiers d'un Empire temporairement délivrés d'un mal indicible et les PJ y sont pour beaucoup. Mais en faisant tomber Greenberg Senior et Gauntley, ils ont éliminé deux démons. Est-ce pour mieux consacrer le diable sur son trône ?

Ce sera à vous, cher MJ, d'en décider et vous trouverez un peu plus loin, p. 152 des pistes pour continuer l'aventure.

FIN

AIDES DE JEU

Des pistes pour continuer l'aventure

Si vos joueurs et vous avez envie de faire durer le plaisir pendant ou après le déroulement de L'Héritage Greenberg, plusieurs pistes connexes méritent d'être explorées. Les trois paires de synopsis que nous avons choisi de vous exposer ici, deux par territoire, peuvent être développées au gré de votre imagination ou du sens de la digression de vos joueurs. En fonction du timing et de la nature de ces enquêtes, les PJ peuvent agir en tant qu'agents du FBI ou membres d'Eos.

Pistes en Louisiane

Mortelles retombées

La famille Greenberg est peut-être tombée mais les filiales du groupe demeurent, et nombre d'entre elles continuent de répandre la corruption sous toute ses formes, sciemment ou non. Certains cadres du groupe sont déterminés à persévérer sur la voie maléfique qui leur a été tracée et ont éventuellement de bonnes raisons d'en vouloir aux PJ. Quelques PNJ, tel que Claire Delgado avec Hemobank et les Blood Vessels ou encore les Dupré avec la Pelichem, peuvent fournir autant d'amorces d'enquête. En particulier, les PJ auront maille à partir avec la directrice de Pharma Search si leurs investigations contrarient ses ambitions. Vous pouvez également développer de nouvelles pistes en vous inspirant des descriptions contenues dans l'aide de jeu relatives aux filiales de l'empire Greenberg.

Pour mettre les PJ sous pression et relancer efficacement le jeu après les émotions de la fin de la campagne, cette piste peut prendre la forme d'une course contre la montre opposant les investigateurs aux velléités des Dunsirn d'étouffer tout scandale en faisant disparaître preuves et témoins gênants. Un « *cabinet d'audit* » employant notamment un couple de tueurs à gage au profil atypique (soyez imaginatifs !) pourrait avoir été engagés par la Dunsirn Legal pour faire le ménage.

En parallèle, le vide laissé par la chute des Greenberg est propice à une impitoyable guerre des gangs si personne ne réagit. Plus particulièrement, la mafia italienne tient là une opportunité de reprendre la main. Une enquête sur cette dernière peut être l'occasion de se pencher sur l'histoire de la Nouvelle-Orléans de John Fitzgerald Kennedy et John Edgar Hoover. Au minimum, les PJ pourront établir des liens indirects (et concurrents) entre la mafia et les Greenberg via Nicola Pipistrello et la Cajun Clinic du Lac Ponchartrain. Il existe également des liens entre la mafia, la Pelican Estate et la Grind Cement, tous impliqués dans la construction des digues de la Nouvelle Orléans il y a quelques décennies. Entre les conditions d'attribution de ces marchés et la qualité de construction des mêmes digues qui se sont effondrés lors de la tempête Katrina, il y a matière à scandale. Et qui sait si la réparation des nouvelles digues et autres chantiers menés depuis 2005 ont été réalisés dans les règles de l'art ? Au moins y a-t-il de quoi établir un lien entre la Pelican Estate et le scandale de pots de vins qui a fait tomber le maire Ray Nagin.

NOLA Confidential

Au minimum, la criminalité organisée de la Nouvelle-Orléans peut constituer une intéressante digression pendant l'enquête. Derrière le kitsch flamboyant de Bourbon Street, les PJ peuvent explorer la face cachée de la ville dans une ambiance de film noir moderne. Entre jazz, strip-clubs, trafic de drogue et réseaux de prostitution, c'est une réalité des plus sordides qui resserre ses griffes sur les jeunes filles perdues de l'Amérique profonde. Ce contexte permet notamment d'exploiter les PNJ Pierce Martin, Lafayette « *Garbage Man* », James Dick et Alain Chamoun. À partir des fréquentations de Belinda et de ses amis orphelins, les PJ peuvent remonter la piste d'une juteuse opération d'esclavage sexuel de jeunes filles et hommes souvent mineurs dissimulée derrière des apparences de légalité et de prostitution « *classique* ». Ambiance chargée et particulièrement glauque. Naturellement, la drogue est omniprésente au sein de ce réseau, et les PJ assistés de la DEA auraient toutes les raisons de vouloir remonter à ses principaux fournisseurs.

Une autre piste excitante consiste à remonter la trace sanglante des victimes de Brett Kronsky. Les PJ peuvent commencer par s'intéresser à Lynette Babineaux et Emilia Dickinson avant de se pencher sur les autres indices découverts dans l'appartement de Brett. Au minimum, une enquête en règle permettra d'identifier d'autres victimes de Brett et mettre fin par une bien mauvaise nouvelle au calvaire des familles qui les cherchaient en vain depuis des mois, voire des années.

Mais peut-être que les choses ne s'arrêtent pas là. Brett a pu faire un ou une émule sur son chemin. Peut-être même qu'une de ses victimes est devenue à son tour bourreau. Aux PJ de comprendre les circonstances de la genèse, peut-être surnaturelle, de cette tueuse en série et de la traquer en remontant méthodiquement la piste de ses victimes ?

La fille sans visage

Vous pouvez par exemple développer l'enquête autour de la LSU, la prestigieuse université dont le campus est situé à Bâton Rouge, de ses fraternités et de son équipe de football américain. Sonia Rouget y est étudiante. Ses parents fortunés font en sorte qu'elle ne manque de rien, mais ils semblent totalement indifférents à leur fille. Ce n'est pas tant qu'ils la méprisent, mais il ne semble jamais avoir existé aucun lien affectif entre eux. La réalité est que sa présence les a toujours mis mal à l'aise pour une raison inexplicable, aussi l'ont-ils toujours maintenue à distance. Hélas, Sonia produit le même effet sur tous ceux qu'elle approche. C'est sans doute la raison pour laquelle elle a échoué à rejoindre la fraternité dont est issue la majorité des cheerleaders de l'équipe de football des Tigers. Sonia se sent vide, inexistante, incomplète. Elle le sait aussi sûrement que si des voix le lui avaient dit. Et elle sait aussi que cela doit cesser. Parce qu'elle ne parvient pas à intéresser les autres, elle devient obsédée par l'idée de se transformer, de devenir une autre. Après mûre réflexion, elle jette son dévolu sur la cheerleader Darnelle Fontenot, une des étudiantes les plus populaires de la LSU. Cette dernière est une brillante et jolie jeune fille, membre des Delta Zeta, la sororité de pom-pom girls qui avait décliné la candidature de Sonia.

Sonia décide de suivre discrètement Darnelle à l'occasion d'une virée des cheerleaders dans la Big Easy et profite d'une soirée alcoolisée pour la séparer de son groupe. Répondant à une irrépressible pulsion, Elle tente de l'étrangler dans une ruelle isolée lorsqu'elle est interrompue par Brett Kronsky. Ce dernier était en « *chasse* » ce soir-là et avait repéré puis suivi les deux filles.

Une fois la surprise passée, Brett offre d'aider la tueuse débutante et ramène la victime à son domicile. S'en suit une nuit d'orgie sadique à laquelle la victime succombe. Brett, qui sent les pouvoirs latents de sa jeune apprentie, l'aide à se débarrasser du cadavre en le plongeant dans un bain d'acide dans la baignoire de la maison familiale. Afin de révéler ses pouvoirs, il lui propose de l'initier dans le labyrinthe de la corruption. Sonia en ressort transformée. Plus extraordinaire encore, elle a littéralement pris l'apparence de sa victime dont elle enviait tout, de l'apparence à la vie brillante.

L'usurpatrice est désormais capable de « *changer de vie* » en prenant l'apparence de ses victimes. Sa quête de reconnaissance vire progressivement à l'obsession à mesure que, de meurtre en meurtre, elle passe d'une vie convoitée à une autre, chaque fois que la lassitude ou les doutes de son entourage grandissent… Peu de risques d'être prise tant qu'elle parviendra à faire disparaître les corps dont elle usurpe l'identité. Imaginez la surprise des enquêteurs qui identifieraient sans aucun doute possible une victime pour ensuite tomber nez à nez avec elle.

Le PJ extralucide du groupe ressentira un malaise aussi spécifique qu'une empreinte digitale chaque fois qu'il croisera le chemin de la tueuse. Sonia, quant à elle, percevra immédiatement l'aura surnaturelle du PJ. À l'occasion d'un éventuel échange, Sonia révélera au PJ qu'elle est capable de voir des êtres magnifiques, comme des « *anges* », flotter au-dessus de lui. En tout cas, la fascination grandissante de Sonia pour le PJ pourrait bien finir par faire de celui-ci sa prochaine cible… Dans ce contexte, même s'ils ne sont pas (ou plus) à la LSU, les étudiants voisins des PJ pourraient leur être utile. En effet, leur appartenance à des fraternités communes aux deux universités leur permettrait d'accéder à certaines rumeurs et confidences circulant au sein de la sororité que des agents fédéraux ne se verraient pas aisément confier dans le cadre d'un interrogatoire officiel.

Pistes au Texas et au Mexique

Diable Rouge

Allred est un dur à cuire mais il n'est pas invincible. Les PJ devraient avoir de bonnes raisons de vouloir le faire tomber une bonne fois pour toute. Le sujet est d'autant plus exploitable que l'élection de Trump a fait resurgir au grand jour le spectre suprématiste blanc.

D'une part, quelques dizaines de suivants de Fenris continuent de croire en leur guide « *spirituel* ». Ces allumés offrent l'occasion de creuser d'avantage le sujet des milices d'extrême-droite américaines. De nouvelles confrontations avec ceux d'entre eux qui ont échappé à la justice sont inévitables si les PJ persistent à poursuivre Allred. Un scénario axé sur une mission d'infiltration aurait de quoi donner des sueurs froides aux PJ. Si leurs origines ethniques le permettent, un ou plusieurs PJ pourrait infiltrer le milieu des milices et mouvements suprématistes américains pour remonter la piste des Suivants de Fenris fugitifs. En guise de point de départ, les PJ pourraient coopérer avec l'un des survivants de l'assaut du ranch en échange d'une réduction de peine.

D'autre part, les manœuvres politiques d'Allred en Louisiane, au Texas mais aussi à Washington DC constituent un sujet plus subtil mais au moins aussi passionnant. Allred perdrait tout sang-froid si les PJ révélaient à ses concurrents politiques de l'Alt Right ses plans visant à les soumettre à son autorité de gré ou de force. Et puis il y a les diffuseurs de Fake News et les hackers de l'Alt Right dont l'énigmatique @spiraldancer… L'occasion d'un périple au cœur des paysages lunaires d'Islande permettrait de faire des découvertes glaçantes sur l'organisation dont fait partie la pirate informatique surdouée d'Allred.

Narcos

Après l'assaut du ranch des suivants de Fenris, peut-être les PJ envisageront-ils de traquer Lobo. La motivation risque d'être d'autant plus grande si celui-ci a pu quitter le ranch des suivants avec la biochimiste Elena Sidorenko et des échantillons du sang du géant. Si c'est le cas, vous tenez là l'occasion de mettre en scène l'influence destructrice des narcotrafiquants des deux côtés de la frontière entre le Mexique et les États-Unis et de raconter l'irrésistible ascension de Lobo au sein du cartel Los Zetas auquel son gang est lié. Dans un premier temps, Lobo se rend à Nuevo Laredo au Mexique pour éliminer son chef et prendre la tête de son organisation. Cela fait, Lobo compte produire et commercialiser une nouvelle drogue aux effets virulents basée sur les recherches de Sidorenko. Ces actions, destinées à lui faire prendre du grade au sein des Zetas, auront pour conséquence de relancer la guerre avec le cartel de Sinaloa des deux côtés de la frontière. Un véritable chaos est à prévoir si rien n'est fait pour contrecarrer les plans de Lobo.

Si les villes frontalières aux États-Unis sont relativement sûres, les PJ se rendront vite compte qu'il en va différemment du côté mexicain. L'argent de la drogue a permis aux cartels de prendre le contrôle de l'économie et de l'administration. La Policia Federal, corrompue et violente, n'est plus rien qu'un gang avec un badge. Les rues ont été progressivement désertées par les commerces à force d'être la cible d'extorsions. Même les vendeurs à la sauvette sont rackettés. Les affrontements et les exécutions en plein jour et en pleine rue sont devenus le quotidien des habitants. S'ajoute à cela la présence massive mais inefficace de l'armée, dont les soldats désertent en masse pour gonfler les rangs des narcos. Pour ces derniers, quitte à voler, tuer ou violer, autant être bien payés.

Enfin, les migrants sont systématiquement maltraités et utilisés comme mules lorsqu'ils passent la frontière. La majorité des femmes sont violées et forcées à se prostituer. Ceux qui restent coincés à la frontière mexicaine sont réduits à une forme d'esclavage moderne dans les grandes usines de la région qui les payent 250 dollars par mois pour produire dans les pires conditions des produits destinés à garnir les rayons de chaînes de magasins américains tel que Wal-Mart.

Aux PJ de voir comment aborder cette périlleuse opération. Si l'origine ethnique d'un des PJ le permet, celui-ci pourrait se faire passer pour un migrant afin d'infiltrer un des réseaux de passeurs tenus par les narcotrafiquants. Les hoppies pourraient s'avérer une aide précieuse. Ces derniers disposent en effet de contacts au Mexique et les migrants se confient volontiers à eux. Par ailleurs, les PJ peuvent compter sur l'aide de leurs contacts au sein de la DEA de San Antonio. Un autre moyen d'infiltration pourrait consister à se faire passer pour des trafiquants de drogues.

Pistes en Haïti et dans les Caraïbes

Île bleue, Cœur noir

Papa Latombe n'est donc pas mort. Enfin si, pour la deuxième fois, de la main des PJ lors du grand final de la campagne. Et pourtant, il est encore de ce monde. Voilà bien une raison pour les PJ de retourner à Haïti afin d'aider leurs alliés à mener une véritable chasse au sorcier pour mettre un terme définitif à l'existence du bokor mort-vivant. Vous tenez là l'occasion de plonger les PJ dans l'histoire tourmentée d'une île aussi belle que meurtrie, comme abandonnée des hommes et des dieux. Esclavage, vaudou, Duvalier, tontons macoute, corruption généralisée, ingérence permanente de sectes évangélistes américaines aux motivations douteuses, misère criante… Tous les ingrédients sont réunis pour créer une atmosphère d'une noirceur glaçante dans la moiteur des Caraïbes.

Dans leur chasse au sorcier, les PJ peuvent compter sur Baptiste Levant, Earl Stevenson et François-Xavier. En particulier, Baptiste Levant est déterminé à contrer l'invasion des évangélistes américains. Ces derniers disposent de moyens financiers considérables, s'en servent volontiers pour acheter de l'influence et cherchent à détruire la culture Vaudou de l'île pour y imposer leur vision ultra-rigoriste du christianisme. Ce conflit ouvert n'a pas échappé à Papa Latombe qui a conclu une alliance de circonstance avec l'ONG évangéliste américaine God's Vision afin de prendre ses ennemis jurés en étau. Max Rosemond, pasteur américain ultra-droitier, dirige désormais l'Église des Carmichael depuis leur décès lors du blizzard Haïtien. Le pasteur ne reculera devant rien pour venger les Carmichael et transformer en réalité leur rêve d'hégémonie spirituelle sur Haïti.

Vert Paradis

Enfin, les PJ peuvent s'intéresser aux ressources de la famille Greenberg dans les paradis fiscaux des caraïbes et de Panama. Ceux-ci pourront trouver des traces de la holding dans les Panama papers et au cabinet Campos & Velasquez et, peut-être, croiser le chemin du journaliste Jean-Christophe Andrieux, dernière personne à avoir rencontré Campos avant le décès suspect de ce dernier. En élargissant leurs recherches, leur enquête leur permettra de comprendre les liens opportunistes et malsains qui unissaient autrefois les cartels de la drogue, la CIA et les Greenberg. Ce sera notamment l'occasion pour les PJ de se plonger dans le passé de Greenberg Senior. En revanche, leurs chances d'en savoir plus sur la très discrète famille Dunsirn seront sans doute contrariées par l'habilité de cette dernière à dissimuler ses activités derrière des montages d'une remarquable opacité.

Quant à se lancer sur les traces des ancêtres des Greenberg et des Dunsirn, ce serait évidemment particulièrement passionnant. Mais il s'agit là d'une autre histoire…

GALERIE DE PNJ

Cette aide de jeu détaille les PNJ, alliés, ennemis ou victimes, que les PJ sont amenés à rencontrer au cours de leurs enquêtes. Une petite minorité d'entre eux, voisins ou collègues, vous sont également proposés pour vous aider à donner de l'épaisseur à vos parties. À vous de les intégrer au quotidien des PJ pour rendre l'environnement des PJ plus crédible, donc leur expérience plus immersive.

Vous trouverez d'abord les PNJ dont vous pourrez avoir besoin toute la campagne, puis les PNJ spécifiques à chaque scénario.

Quelques règles spécifiques

Les PNJ de cette campagne proposent quelques règles spécifiques. La plupart sont des humains lambdas, et la puissance conférée par les esprits corrupteurs est gérée sous forme de pouvoirs la plupart du temps uniques. Ici, vous trouverez deux nouvelles voies pour gérer les pouvoirs vaudous, ainsi qu'une adaptation de la règle de blessure grave pour les PNJ qui ont ingéré du sang du géant.

Voies de vaudou

Les voies de vaudou utilisent la règle de points de mana présentée dans la section pulp de *COC Livre de règles* (p. 89), mais dans le cadre de cette campagne qui ne l'est pas (pulp), les points de mana ne sont récupérés qu'au rythme de 1 point par semaine, le dimanche (le samedi pour le vaudou noir).

Chaque rituel vaudou nécessite 10 minutes par rang et des composants (bougies de couleur, poupées, gri-gris, potions, argent). Le personnage doit d'abord dépenser les points de mana et faire un test d'INT (vaudou) difficulté (5 + 5 x rang). En cas d'échec, le sort n'est pas lancé, mais les PM sont perdus. La cible d'un rituel vaudou peut être présente au moment du rituel ou représentée par une poupée (aucune limite de distance), dans ce dernier cas, la difficulté du rituel augmente de 5 points.

Voie du vaudou blanc

La voie la plus commune du vaudou.

1. Connaissance du vaudou : Le personnage obtient un bonus de +2 par rang aux tests en rapport avec le vaudou (connaissance, lancer un rituel, etc.).

2. Rituel de chance : Le personnage ciblé peut relancer un dé une fois par jour. Le rituel cesse de faire effet à la prochaine nouvelle lune ou s'il a été employé 7 fois.

3. Rituel de protection : Le personnage ciblé gagne un bonus de +5 à tous les tests de résistance contre des pouvoirs surnaturels pendant (1d6 + Mod. de CHA du lanceur) jours.

4. Rituel de guérison : Le personnage ciblé lance deux d20 et garde le meilleur résultat à tous les tests de CON destiner à guérir (blessures, maladies) et aux dés de récupération de PV durant une semaine.

5. Rituel de désenvoûtement : Si le personnage ciblé est victime d'un envoûtement ou d'un pouvoir magique, le lanceur du sort peut faire un test d'attaque magique opposé contre l'auteur de l'envoûtement pour y mettre fin.

Voie du vaudou d'Ogun

Une voie spécifique à celui qui a été choisi par Ogun.

1. Son rang 1 est similaire à celui de la Voie du vaudou blanc.

2. Rituel d'insensibilité : Pendant les prochaines 24 heures, la cible augmente son seuil de blessure grave de +5. De plus, une fois durant l'effet du rituel, elle peut encore agir un tour complet si elle tombe à 0 PV.

3. Rituel de force : Le personnage ciblé augmente sa valeur de FOR de +2 pendant 24 heures (+1 au Mod.). Durant cette période, il lance 2d20 à tous les tests de FOR.

4. Rituel de protection des esprits : Durant son prochain combat, le personnage ciblé est protégé par les esprits, il gagne +5 en DEF et obtient un RD de +5 contre les armes à feu. L'effet doit être utilisé avant la prochaine nouvelle lune.

5. Rituel de rage : Durant les prochaines 24 heures, le personnage ciblé peut invoquer une fois la rage d'Ogun sur lui (action limitée). Lorsque la rage d'Ogun le submerge, il obtient l'équivalent d'un rituel d'insensibilité, de plus, il lance 2d20 à tous ses tests d'attaque et inflige un bonus de +1d4 à ses DM. Toutefois, la rage d'Ogun le rend sourd à la négociation et aveugle à la compassion, et le personnage perd 1 pv à la fin de chaque tour tant qu'il est sous les effets de la rage. La rage cesse lorsque plus aucun ennemi n'est en vue ou si le personnage réussit un test de CHA difficulté 15 (action de mouvement).

Blessures graves et sang de géant

Le sang du géant rend ceux qui en consomment plus résistants aux blessures. Les membres de la famille Greenberg et ceux qui ont ingéré du sang de géant (raffiné ou non) augmentent leur seuil de blessure grave de 5 points. Pour les PNJ, cela revient à calculer ce seuil comme suit : (15+Mod. de CON).

Les PNJ du scénario 1

Adam François Adrien Greenberg Senior, monstre à visage humain

93 ans (en paraît 65), 1,90 m, 92 kg, brun aux yeux bleus, costume en lin et borsalino en paille. Rien n'est plus important pour le vieux Greenberg que de transmettre son empire à un héritier digne de ce nom. Celui-ci a toujours su que son fils était un faible, un raté. Qu'importe ! Il n'en est pas de même de son petit-fils… Le vieil homme en fera son digne héritier dès qu'il l'aura récupéré. D'ici-là, le fluide impie du Géant le maintiendra en vie.

NC 7

FOR +2	**DEX** +1	**CON** +5*
INT +3*	**PER** +1	**CHA** +2*
DEF 11	**PV** 43	**Init** 16

Pistolet moyen (20 m) +5 **DM** 1d8+1

Voies : du discours rang 5, de l'argent rang 5

Sang du géant : Adam Greenberg Sr récupère 1 PV par tour, tant qu'il n'est pas réduit à 0 PV. De plus il obtient une action supplémentaire par tour : au choix une action de mouvement ou une action d'attaque et +3 en Init.

Chair à canon : Une fois par tour, Adam Greenberg Sr peut décider qu'une attaque qui le visait touche à la place un de ses sous-fifres situé à moins de 3 mètres et venu s'interposer (ou derrière lequel il s'est mis à couvert). Il gagne un bonus de +3 en

DEF tant que des sous-fifres sont positionnés à moins de 3 mètres de lui.

Adam André Paul Greenberg, sénateur de Louisiane

38 ans, 1,81 m 79 kg, brun aux yeux bleus. Adam Greenberg est né le 30 novembre 1972 à Lafayette, Louisiane. Fils du riche industriel d'origine cajun Greenberg Senior, il est sénateur de Louisiane depuis janvier 2010. En 2016, il participe à la collecte des fonds pour la campagne présidentielle du représentant du parti républicain, Donald J. Trump. En apparence, Greenberg est un bel homme peu charismatique. Dans le fond, c'est un individu intelligent et sensible, mais il a toujours manqué de force d'âme, notamment quand il s'agissait de s'opposer aux volontés de son père. Le récent scandale dont il se trouve être la cible l'a rendu dépressif. L'idée de devoir choisir entre trahir son « *géant* » de père ou endosser le sinistre héritage de sa famille lui est devenu insupportable. La pression politico-médiatique croissante achèvera de le pousser à bout.

NC 2

FOR +1	**DEX** +0	**CON** +2*
INT +2*	**PER** +0	**CHA** +2*
DEF 11	**PV** 15	**Init** 13

Pistolet moyen (20 m) +2 **DM** 1d8

Voie : du discours rang 5

Sang du géant : Adam Greenberg récupère 1 PV par tour, même réduit à 0 PV. De plus, il obtient une action supplémentaire par tour : au choix une action de mouvement ou une action d'attaque et +3 en Init.

Elisabeth Mary Rose Greenberg, née Gauntley

36 ans, 1,72 m, 56 kg, blonde aux yeux bleus. Mlle Gauntley est née le 14 avril 1981 à Haïti. Elle a épousé Greenberg le 12 janvier 2003. Mme Greenberg n'est pas seulement une belle femme, elle est également douée d'une grande force de caractère, et est prête à tout pour défendre ceux qu'elle aime. Malheureusement, les événements à venir l'éprouveront jusqu'à emporter sa raison. Sa plus grave erreur aura été la confiance qu'elle plaçait en son arrière-grand-père Donald Gauntley, dont elle est l'unique héritière. À sa décharge, Elisabeth ignore que celui-ci est en fait possédé par une incarnation cosmique de la Corruption et que cette créature maléfique est responsable des épreuves que traverse actuellement sa famille.

NC 1/2

FOR +0	**DEX** +1	**CON** +0
INT +3*	**PER** +1	**CHA** +2*
DEF 11	**PV** 9	**Init** 12

Pistolet moyen (20 m) +5 **DM** 1d8+1

Voie : du discours rang 5

Sang du géant : Elisabeth Greenberg récupère 1 PV par tour, même réduite à 0 PV. De plus, elle obtient une action supplémentaire par tour : au choix une action de mouvement ou une action d'attaque.

Adrien Paul Adam Greenberg et Carole Virginie Anne Greenberg

Ils sont le fils et la fille des époux Greenberg, nés respectivement le 27 février 2007 et le 11 mars 2010 à la Nouvelle Orléans, Louisiane. Tous deux sont blonds aux yeux bleus. En eux coule, avec une force exceptionnelle, le sang de leurs ancêtres et de Grind, le géant des glaces. Impossible de savoir quelles pensées traversent les esprits de ces deux enfants discrets et bien élevés. Et peut-être ne vaut-il mieux pas…

Le bureau du FBI à la Nouvelle-Orléans

Terence Dempsey, directeur de département à Washington

49 ans, 1,81 m, 78 kg. Le terrain n'a jamais été le milieu de prédilection de cet homme en costume cravate propre sur lui. Terrence est un animal politique. Washington lui va comme un gant et sa position actuelle est le fruit d'années de manœuvres politiques en interne. Terrence est le dévoué serviteur de ceux qui sont susceptibles de bénéficier à sa carrière. Patiemment, il accumule informations sur les uns et poignées de mains avec les autres. Rien pour lui ne serait pire qu'une disgrâce publique. Les responsables de son déshonneur gagneraient un redoutable ennemi.

NC 1

FOR +1	**DEX** +0	**CON** +0
INT +2*	**PER** +1	**CHA** +3*
DEF 10	**PV** 12	**Init** 10

Pistolet moyen (20 m) +5 **DM** 1d8+1

Voies : du discours rang 4, des corporation rang 5, des armes à feu rang 2

Marcus Questor, agent spécial en charge

32 ans, 1,78 m, 75 kg, cheveux bruns coupés court, les yeux bleus, en costume strict quelle que soit la température. Questor est un homme charismatique, calme et fiable mais froid et dépourvu de tout sens de l'humour. Son apparence conservatrice et coincée dissimule habilement un homme dont l'intelligence n'a d'égale que son ouverture d'esprit. Son manque d'empathie et ses ambitions personnelles sont ses seuls défauts notables. Cela fait trois ans déjà que Questor dirige une cellule d'Eos, une task force confidentielle qui s'intéresse aux phénomènes paranormaux. Celui-ci prend très à cœur de cartographier les phénomènes paranormaux et tente d'identifier un dessein global derrière ceux-ci. Pour cet homme élevé dans la foi, il ne peut pas y avoir de hasard, même dans le mal. Les PJ pourront compter sur lui pour les protéger de toute pression ou tentative d'interférence lorsque les enquêtes prendront de l'ampleur. Questor dirige la cellule antigang depuis l'internement de son prédécesseur, Lawrence Milberger. Les PJ trouveront sans doute étonnant qu'un homme, si compétent soit-il, parvienne aussi jeune à un tel niveau hiérarchique. En réalité, Questor doit sa fulgurante ascension à l'influence de sa maîtresse et mentor, Cynthia Forrest.

Celle-ci, âgée de 38 ans, est assistante directrice adjointe au J. Edgar Hoover Building, à Washington DC. Cynthia est également l'unique contact et superviseur de Questor au sein d'Eos.

NC 3

FOR +1	**DEX** +1	**CON** +1
INT +2*	**PER** +0	**CHA** +1
DEF 11	**PV** 20	**Init** 12

Pistolet moyen (20 m) +5 **DM** 1d8+1

Voies : des armes à feu rang 3, de l'investigation rang 4

Denis Clarks, agent de l'ATF attaché au FBI

35 ans, 1,83 m, 88 kg, tout en muscles, cheveux blonds, gominés et tirés en arrière en queue de cheval, porte des chemises hawaïennes démodées et kitsch, même sous ses costumes. C'est à se demander comment il fait pour ne pas prendre de poids compte tenu de la fréquence avec laquelle il engloutit les menus XXL de Big Burger. Ce californien passionné de surf est sympathique, sociable, déconneur, peu soucieux du règlement, paresseux, et assez peu efficace dans l'ensemble. Il plaira certainement aux PJ qu'il est chargé de superviser. Il leur laissera une grande liberté dans leurs enquêtes tant qu'ils accepteront d'écumer avec lui les clubs de jazz et les strip-clubs de la ville. Du jazz à la musique Cajun, la culture musicale de Denis est d'ailleurs étonnante. Hélas, tout cela n'est qu'une façade. En réalité, Clarks est un être corrompu, vendu tout entier à la cause des Greenberg. Denis Clarks est issu d'une famille à problèmes de la banlieue de Los Angeles. Au cours de son adolescence, Clarks a rejoint un groupe de surfeurs néonazis adeptes de sciences occultes. Adulte, il est entré dans la police de Los Angeles, puis à l'ATF par le biais de concours internes. C'est au cours d'une mission d'infiltration pour l'ATF au Texas qu'il s'est lié d'amitié avec des membres de l'église des Suivants de Fenris. Ces derniers décidèrent de l'initier. Clarks a passé plusieurs jours dans le labyrinthe noir des Kronsky, y a survécu et en est ressorti prêt à servir les forces du mal. Depuis qu'il a obtenu d'être attaché au FBI de la Nouvelle-Orléans, Clarks sert les Greenberg en tant qu'informateur. Si Clarks se savait démasqué et ne parvenait pas à fuir, l'esprit corrupteur qui le possède depuis son initiation dans le labyrinthe des Kronsky le pousserait à se supprimer par tous les moyens.

NC 4

FOR +3	**DEX** +2	**CON** +2
INT +0	**PER** +0*	**CHA** +1
DEF 12	**PV** 20	**Init** 15

Pistolet moyen (20 m) +6 **DM** 1d8+2

Voies : des armes à feu rang 2, des exploits physiques rang 3 (surf), de l'investigation rang 2

Hausser le ton : Lorsqu'il passe sous la moitié de ses PV maximum, Denis gagne un bonus de +3 à ses tests d'attaque, de +1d6 aux DM et il réduit tous les DM subis de 5 points par attaque (RD 5).

Marta « *Marty* » Herodes, Agent spécial

31 ans, 1,69 m 58 kg, brune aux yeux marrons, généralement vêtue d'un tailleur. Marta est une femme aimable mais effacée et dépourvue de charisme. Elle est dévouée à sa mission et à Questor. Hélas, son manque d'assurance la rend sensible aux manipulations de Clarks. Elle est divorcée et rien ne compte plus pour elle que Camilo et Maria, ses enfants de 6 et 4 ans qu'elle élève désormais seule. Apparemment,

le comportement violent de son ex-mari tenu à distance par la Justice l'a beaucoup marquée. On lui connaît peu d'amis et elle se sent plus dans son élément en face d'un ordinateur que sur le terrain.

NC 1

FOR +0	**DEX** +1	**CON** +0
INT +3	**PER** +0	**CHA** +0
DEF 11	**PV** 12	**Init** 13

Pistolet moyen (20 m) +2 **DM** 1d8

Voies : des armes à feu rang 1, de l'investigation rang 3

André Barthelemy, chef du laboratoire du FBI

43 ans, 1,66 m pour 79 kg, les cheveux cendrés, un accent qui trahit ses origines cajuns, le regard perçant. Méfiant et grincheux, Barthelemy est proche de l'archétype du vieux professeur misanthrope. Il faudra déployer des trésors de diplomatie pour gagner son estime. Mais ces apparences dissimulent un bon fond. Questor mis à part, Barthelemy est une des rares personnes en laquelle les PJ peuvent avoir une confiance totale. Lorsqu'il ne travaille pas, André se retire sur son bateau de 10 mètres amarré à la Marina de Bridge Side sur Grand Isle, pour se ressourcer et pêcher. S'ils parviennent à l'amadouer, il invitera les PJ à venir s'y détendre.

NC 1/2

FOR -1	**DEX** +0	**CON** +0
INT +3*	**PER** +1*	**CHA** +0
DEF 10	**PV** 9	**Init** 10

Pistolet moyen (20 m) +1 **DM** 1d8

Voies : de l'investigation rang 2, de la médecine rang 2, des sciences rang 3

Samuel *« what's in it for me »* Bradford, directeur de l'antenne du FBI à la Nouvelle Orléans

51 ans, 1,76 , 78 kg. Quelle belle carrière sans accrocs que celle du directeur Bradford. Certains doivent leur brillante trajectoire à leur compétence et leur audace, d'autres à leur prudence et leur flagornerie. Et ce sont bien ces dernères qualités ou, plutôt, ces défauts qui ont valu sa position à Bradford. La seule question que se pose Bradford lorsqu'un événement nouveau se produit est « *quel risque ou quel bénéfice cela représente-t-il pour moi ?* ». Il n'y a donc rien qui mette Bradford plus mal à l'aise qu'une enquête qui prend des proportions extraordinaires et médiatiques. Heureusement, sa lâcheté l'empêche de mettre des bâtons dans les roues de Questor dont il connaît les relations en haut lieu. À la place, il cherche à garder la situation sous contrôle avec sa hiérarchie, les médias et les politiques locaux, et à mettre la pression sur l'agent superviseur des PJ dans ses moments de panique.

NC 1

FOR +0	**DEX** +0	**CON** +1
INT +1	**PER** +0	**CHA** +2
DEF 10	**PV** 11	**Init** 10

Pistolet moyen (20 m) +2 **DM** 1d8

Voies : du discours rang 3, des corporations (FBI) rang 3

Damon Cross, agent spécial en charge et trou du cul de service

42 ans, 1,82 m, 88 kg. La modeste cellule de Damon, située au même étage que celle de Marcus Questor, se consacre aux disparitions. Les PJ auront le déplaisir de travailler avec Cross au cours de leurs investigations chaque fois qu'une de leurs enquêtes révélera des disparitions. Cross aime qu'on dépende de lui et aime encore plus le faire sentir. Pourtant, il n'y a pas de quoi pavoiser. La réponse de Cross à son palmarès peu reluisant : « *Je suis le meilleur à ce job, mais on ne peut pas retrouver ceux qui ont voulu disparaître et encore moins ceux qui l'ont bien cherché* ». Bref, Cross est une caricature de Républicain Tea Party qui s'informe exclusivement

auprès de Fox News. À l'instar de Mike Pence, il aime dire qu'il est « *Chrétien, conservateur et G-Man, dans cet ordre précis* ». Comme son idole Trump, le sujet de conversation favori de Damon est… Damon. Il vante régulièrement sa forme physique (grand bocal de compléments énergétiques à l'appui sur son bureau) et ses performances sexuelles, surtout en présence de Francesca (ou un éventuel PJ féminin suffisamment attirant). Le week-end, Cross entraîne avec les méthodes tyranniques qui le caractérisent une équipe de base-ball junior qu'il a modestement baptisé les « *crossaders* ». Cross aime aussi afficher ses opinions politiques (comprendre : réciter les positions de Fox News et les communiqués de la Maison Blanche) et adore les tweets de son POTUS adoré. À ses yeux, les musulmans sont des terroristes en puissance qu'il faudrait traiter comme les japonais pendant la seconde guerre mondiale en les enfermant dans des camps. Lorsqu'Abdulaye passe faire le ménage, on peut entendre Cross traiter ce dernier de terroriste tout en prétendant plaisanter. Enfin, il jalouse Questor et sa cellule qu'il qualifie de losers et moque volontiers le style vestimentaire de Clarks. Mais son souffre-douleur favori est sous sa responsabilité. Il s'agit de Jim « *Mulder* » Fox qu'il rabaisse en public chaque fois qu'il en a l'occasion.

NC 2

FOR +2	**DEX** -1	**CON** +1
INT +0	**PER** +0	**CHA** +0
DEF 9	**PV** 17	**Init** 8

Pistolet moyen (20 m) +2 **DM** 1d8

Voies : des armes à feu rang 2, des exploits physiques rang 2

Jim Fox dit « *Mulder* », agent spécial spécialiste des plaintes inclassables

58 ans, 1,88 m, 86 kg, cheveux poivre et sel, yeux en amandes, tenue soignée. Fox est un homme cultivé et expérimenté mais désabusé. Il cultive aussi un sens de l'humour très second degré. Jim est cet infortuné collègue en fin de carrière affecté depuis trois ans à la cellule des disparitions de Cross. Tout le monde au bureau le surnomme « *Mulder* » à cause de son nom de famille. Le poster « *I believe* » punaisé au mur de son petit bureau est un cadeau de ses collègues taquins. Si les PJ ont envie d'entendre des histoires rocambolesques ou d'en savoir plus sur la Nouvelle-Orléans pendant les années 60 et 70 (Hoover, la mafia italienne et bien d'autres sujets), Jim est l'homme de la situation. À part ça, Jim est un grand dandy séducteur qui multiplie les conquêtes sans avoir l'air d'y toucher. Les femmes les plus inaccessibles sont celles qui l'attirent le plus, et ça lui réussit. Il est probablement le seul agent du Bureau à avoir couché avec Francesca. Celle-ci regrette d'ailleurs un peu que leur relation ait été aussi brève. Le regard qu'elle lui porte trahit parfois ses sentiments. La dernière conquête de Jim ? L'épouse du superviseur Cross ! Gretta est une jolie blonde mère au foyer de trois gamins que son odieux époux brime constamment. Pour Jim, cette relation est avant tout une façon très particulière de se venger de Cross, qui le rabaisse publiquement depuis des années. Au fond, cela ne déplaîrait pas à Jim si cette relation devait éclater au grand jour. Infliger une telle humiliation à son superviseur vaudrait toutes les représailles du monde…

NC 1

FOR +1	**DEX** +1	**CON** +0
INT +2	**PER** +0	**CHA** +2
DEF 11	**PV** 14	**Init** 12

Pistolet moyen (20 m) +3 **DM** 1d8

Voies : des armes à feu rang 2, de l'investigation rang 2, des arts rang 2

Francesca Buniatishvili, assistante principale à l'étage où travaillent les PJ

26 ans, 1,78 m, 62 kg, cheveux bruns, yeux bleus, silhouette de rêve. Francesca est une très belle femme d'origine Italo-Georgienne. Difficile pour les PJ de ne pas remarquer Francesca lorsqu'ils sont au bureau. Peut-être même une relation complice naîtra-t-elle entre elle et un des PJ ? La personnalité sociable et le professionnalisme de Francesca en font une excellente assistante, toujours prête à rendre service. Bien qu'elle aime son travail, Francesca n'envisage pas de faire ça toute sa vie. Passionnée de cuisine, elle emploie son temps libre à aider ses parents dans leur petit restaurant italien « *Il Piccolo Torino* » bien noté sur Tripadvisor dans le quartier bobo d'Algiers. Elle prévoit d'intégrer une école de cuisine l'année prochaine afin de devenir cheffe et d'ouvrir son propre restaurant. D'ordinaire discrète, elle peut devenir très bavarde pour peu que le sujet culinaire vienne à être abordé et elle est de très bon conseil si les PJ cherchent un bon restaurant. Francesca s'entend bien avec ses collègues, à l'exception de Damon Cross et de Denis Clarks qui semblent tous les deux la révulser. Le comportement de Cross peut aisément expliquer cette antipathie, mais rien d'autre que son instinct ne justifie son aversion pour Clarks.

NC 1

FOR +0	**DEX** +1	**CON** +0
INT +2	**PER** +0	**CHA** +2
DEF 11	**PV** 14	**Init** 12

Pistolet moyen (20 m) +3 **DM** 1d8

Voies : des armes à feu rang 2de l'investigation rang 2, des langues rang 2

Abdulaye Waail, réfugié somalien, homme de ménage et poète

62 ans, 1,85 m, 75 kg. Le vieil homme de ménage est arrivé aux États-Unis avec son épouse et ses deux enfants il y a dix-sept ans, C'est un musulman pratiquant discret et poli qui en a trop vu et veut juste une vie tranquille. Il fréquente la salle de prière de son quartier métissé dans la périphérie populaire de la Nouvelle-Orléans. À moins de l'amadouer, Abdulaye restera évasif et courtois. Et pourtant, il aurait beaucoup à dire. Dans son pays, Abdulaye était professeur d'école. Il enseignait notamment la poésie Arabe et perse mais également occidentale et japonaise. Il dispose chez lui d'une impressionnante collection de livres de poésie et de littérature, et garde toujours sous la main un livre de poèmes. Il ne faudrait pas que Cross fouille ses affaires et découvre un de ses livres de poésie arabe. Qui sait quelle serait sa réaction ?

NC 0

FOR +0	**DEX** +0	**CON** +0
INT +2*	**PER** +1	**CHA** +0
DEF 10	**PV** 6	**Init** 10

Voies : des arts rang 4, des langue rang 3

Le voisinage des PJ

Les PNJ décrits ci-dessous sont tous de proches voisins des PJ. Ils résident donc dans des maisons situées sur Madrid St entre St Roch Avenue et Franklin Avenue à votre convenance.

Claire Delgado, médecin urgentiste à l'University Medical Center (UMC)

36 ans, 1,67 , 61 kg. Jolie hispanique brune sportive, amatrice d'équitation et d'aviron. Diplômée de médecine il y a deux ans, Claire est une habituée des horaires décalés à cause de ses gardes. Elle a eu l'occasion de s'occuper de Milberger pendant ses gardes. Il se peut qu'elle croise les PJ à l'hôpital, voire qu'elle s'occupe d'eux. Elle peut également les retrouver à des heures incongrues dans les rayons du Franklin Discount de Karim. Claire s'intéresse aux « *Blood Vessels* », les camionnettes de don de sang d'Hemobank depuis

qu'un patient lui a été présenté pendant une de ses gardes. Celui-ci, ouvrier du bâtiment, était victime d'une inexplicable crise de démence alors que qu'il n'avait aucun antécédent psychiatrique. Constatant une réaction cutanée à l'endroit d'une piqûre au bras suite à un récent don de sang à l'occasion du passage d'un van d'Hemobank sur le chantier, elle a prélevé un échantillon et a découvert un agent potentiellement psychotrope d'un type inconnu dans le sang du patient. De quoi se poser quelques questions, mais à qui en parler ?

NC 0

FOR +0	**DEX** +0	**CON** +0
INT +2*	**PER** +1	**CHA** +2
DEF 10	**PV** 6	**Init** 10

Voie : de la médecine rang 4

Doug, Michelle, Paul, Laura et Todd, étudiants à l'UNO (l'Université de la Nouvelle-Orléans)

Entre 20 et 22 ans, Michelle et Doug sont afro-américains. Laura est d'origine chinoise. Tous sont fins et de taille moyenne, à l'exception de Doug, dont la taille atteint les 2,10 m, et Paul dont la carrure est particulièrement imposante. Tous sont bons vivants et sociables, à l'exception de Todd, aspirant jazzman renfermé sur lui-même. Tous sont originaires du Midwest à part Todd qui est de Bâton Rouge.

Doug joue au basket-ball dans l'équipe des Privateers. Doug et Paul sont membres de la fraternité des Lambda Chi Alpha. Paul fut un impressionnant attaquant lorsqu'il jouait au sein de l'équipe des Tigers à la LSU. Un scandale de dopage aux anabolisants survenu suite à des épisodes de violence lui a malheureusement valu une exclusion des Tigers et de la LSU. Il ronge depuis son frein à l'UNO et entraîne de jeunes délinquants au football au sein d'une association locale. Cette vocation nouvelle n'est d'ailleurs pas un choix, mais le résultat d'une âpre négociation entre l'avocat de sa riche et influente famille et le juge fédéral chargé de son cas.

Michelle et Doug sont en couple depuis deux ans et filent le parfait amour. On ne peut pas en dire autant du couple plus récent que forment Laura et Paul. Ceux-ci se chamaillent régulièrement. Peut-être que certains « *produits* » que Paul utilise toujours pour soulager des douleurs aux genoux ont-ils quelque chose à voir avec ses sautes d'humeur…

Michelle et Laura sont très proches et sont membres de la sororité des Delta Zeta. Laura est une excellente élève et ses parents lui mettent une pression considérable pour qu'elle finisse major de sa promotion. Comme Paul, elle prend régulièrement des « *stimulants* » pour lutter contre la fatigue. Tous deux ont d'ailleurs le même fournisseur : Todd.

Quand il ne se trouve pas dans un des clubs de jazz de la ville, en tant que spectateur ou musicien, Todd se procure en stupéfiants divers et variés auprès d'un certain « *Benji* ». Ce dernier est un jeune coursier membre des Zombies qui traîne souvent autour de l'université avec sa moto-cross.

À part ça, cinq étudiants qui partagent une maison voisine d'une de celles des PJ, cela fait forcément du bruit, une à deux fois par semaine. De quoi jouer avec les nerfs de PJ en manque de sommeil. D'autant que Michelle, Laura et Todd, qui jouent déjà du cuivre dans la fanfare de l'université, ont formé un groupe de jazz expérimental et se produisent volontiers dans les groupes qui animent les parades de la ville pendant le carnaval et en d'autres occasions… Peut-être se trouveront-ils parmi les musiciens du cortège attaqué par les Youngbloods ?

Doug et Paul

NC 1/2

FOR +3*	**DEX** +0	**CON** +2
INT +0	**PER** +0	**CHA** +1
DEF 10	**PV** 10	**Init** 10

Voie : des exploits physiques rang 2

Michelle et Laura

NC 0

FOR +0	**DEX** +0	**CON** +0
INT +2*	**PER** +1	**CHA** +1
DEF 10	**PV** 6	**Init** 10

Voie : de la médecine rang 4

Todd

NC 0

FOR +0	**DEX** +0	**CON** +0
INT +2	**PER** +1	**CHA** -1
DEF 10	**PV** 6	**Init** 10

Voie : des arts rang 2

Olivia McDermot et Desiree Lambreaux, couple hétéroclite d'universitaires à l'UNO

Olivia a 39 ans et Desiree 45 ans, Toutes deux ont la même date d'anniversaire. Olivia fait 1,64 m pour 54 kg tandis que Desiree fait 1,70 pour 73 kg. A priori, rien ne semble réunir ce couple d'universitaires voisin des PJ. Olivia est une jolie intello bobo, tatouée et végane originaire de Boston (dont elle a conservé l'accent populaire). Elle enseigne l'anthropologie et est férue de culture créole et vaudou au point d'assister régulièrement à des cérémonies vaudou et d'avoir quelques relations en commun avec Manon, la prêtresse des Sœurs de Marie. Il se peut même que les PJ la croisent lors de la cérémonie vaudou à laquelle ils seront conviés. Quand elle n'est pas à l'Université, Olivia est souvent fourrée à « *Umbra Antiques* », une boutique d'antiquités occultes à l'angle de Dumaine et Bourbon St dans le vieux carré. La boutique à l'atmosphère particulière est tenue par Angélique Dupont, une charismatique quinquagénaire qui semble avoir vécu plusieurs vies. Desiree, quant à elle, est d'origine créole. Cette athée convaincue enseigne la botanique et n'est sensible qu'aux raisonnements logiques. De quoi animer les conversations lors des repas dominicaux avec ses parents entre un père adepte du vaudou et une mère qui ne manque pas une messe et affectionne particulièrement le père Fraser. Au moins ont-ils pris le parti d'accepter l'homosexualité de leur fille et sa compagne. On ne peut pas en dire autant des parents d'Olivia qui ne veulent plus entendre parler de leur abomination d'enfant.

NC 0

FOR +0	**DEX** +0	**CON** +0
INT +2*	**PER** +1	**CHA** +1
DEF 10	**PV** 6	**Init** 10

Germaine Dupré, Anne Dupré et leurs trois enfants, Alcide, Coreen et Janette.

41 ans, 1,93 m et 82 kg pour Germaine, 33 ans, 1,65 m et 60 kg pour Anne. Tous les deux sont Afro-américains. Germaine est aussi calme et débonnaire qu'Anne est électrique et passionnée. Ensemble, ils ont trois enfants de 8, 6 et 3 ans, Voisins des PJ, la famille Dupré habite sur Painters Street. Germaine était expert-comptable à la Pelichem jusqu'à ce qu'il soit récemment licencié sans raison apparente par la compagnie. Son épouse et lui sont convaincus que la direction de la Pelichem a préféré se débarrasser de lui lorsqu'elle a appris qu'Anne prenait la tête du service juridique de l'ONG Environmental Defense Fund. Comme si cela ne suffisait pas, la maison de la petite famille a récemment été « *visitée* » par des inconnus. Rien n'a été dérobé, à part l'ordinateur portable de Germaine et le disque dur partagé de la famille. Anne est convaincue que la Pelichem est à l'origine de ce vol, mais son époux n'est pas de cet avis. Anne

travaille de longues heures tandis que Germaine est homme au foyer en attendant de trouver un nouveau job.

NC 0

FOR +0	**DEX** +0	**CON** +0
INT +2*	**PER** +1	**CHA** +2
DEF 10	**PV** 6	**Init** 10

Voie : de la médecine rang 4

Steve Brown, vétéran black victime de Syndrome Post-Traumatique (PTS)

45 ans, 1,81 m, 89 kg, Afro-américain. Steve était un tromboniste de jazz connu dans les cercles éclairés de la Big Easy avant que son syndrome post-traumatique ne le noie dans l'alcool et les crises d'angoisse. Voisin des PJ, Steve a fréquenté le même cercle d'alcooliques anonymes que Babbit. Il l'a même parrainé pendant quelques mois. Le fait que les deux hommes soient des vétérans abîmés par la guerre n'a pas permis à leur entente de durer. L'amertume et les réflexes racistes de Babbit ont vite eu raison de leur relation. Qu'importe. Steve a fait de son mieux. L'essentiel est surtout qu'il est « *clean* » depuis deux ans, Les sermons du père Fraser et son fidèle trombone lui ont redonné le goût de vivre. Son voisin Todd est d'ailleurs souvent fourré chez lui à jouer, discuter ou écouter crépiter quelques rares vinyles. Le reste du temps, Steve sort le moins possible de chez lui et épie la rue à travers les rideaux de ses fenêtres. L'alcool est peut-être vaincu, mais l'angoisse est toujours là.

NC 1

FOR +1	**DEX** +0	**CON** +1
INT +0	**PER** +1	**CHA** +0
DEF 10	**PV** 14	**Init** 10

Pistolet moyen (20 m) +4 **DM** 1d8+1

Kareem, gérant du Franklin Discount local

31 ans, 1,65 m, 68 kg. D'origine indienne, Karim est une pile électrique. Toujours présent lorsque les PJ passent se ravitailler, c'est à se demander s'il dort. Il dragues piètrement mais adorablement ses clientes (il a un gros faible pour Claire Delgado) lorsqu'il n'est pas occupé à remettre en ordre ses rayons tout en racontant les dernières (mauvaises) blagues qu'il a entendues. Toujours prêt à rendre service, Karim a le cœur sur la main. C'est aussi un nerd de premier ordre, amateur de jeux de rôle sur table et grand consommateur de séries TV HBO et Netflix. Le Franklin Discount de Kareem se trouve à l'angle de Franklin Av et Madrid St.

NC 0

FOR +0	**DEX** +0	**CON** +0
INT +0	**PER** +1	**CHA** +2
DEF 10	**PV** 6	**Init** 10

Angélique Dupont, gérante de la boutique Umbra Antiques

53 ans, 1,61 m, 58 kg. La gérante d'Umbra Antiques est une énigme pour ceux qui fréquentent sa boutique d'antiquités occultes. Les artefacts qu'elle vend sont majoritairement d'origine native-américaine, mais il y en a de tous les horizons. La mystérieuse antiquaire est, quant à elle, originaire de Shenandoah, une vallée des Appalaches dans l'état de Virginie. Parmi ses ancêtres se trouvent autant de colons européens que de natifs de la tribu des Senedos. Ceux-ci accordaient une grande importance à la transmission d'un savoir bien particulier. Certains parleraient de chamanisme, d'autres de sorcellerie. Qu'importe l'intitulé. Angélique est liée à ses ancêtres. Elle partage avec eux ses expériences sensorielles et émotionnelles tandis qu'ils partagent avec elle leurs souvenirs et leurs visions extra-sensorielles… Ce n'est pas un hasard si Angélique s'intéresse aux artefacts antiques. Elle est capable de percevoir si ces derniers sont liés au monde des Esprits, voire de deviner

leur nature et leur fonction en déchiffrant leur aura. Ce n'est pas non plus par hasard si Angélique s'est installée à la Nouvelle-Orléans il y a trois ans de cela. Ses ancêtres lui ont parlé dans ses rêves. La ville s'est progressivement nimbée d'une aura maléfique depuis Katrina. Mais, surtout, il y a cette vision d'un arbre millénaire chargé d'une énergie aveuglante et ce poignard étrange, couvert de runes nordiques, qui ne cesse de revenir en songe. Si seulement Angélique savait où trouver le poignard.

NC 1

FOR +0	**DEX** +0	**CON** +0
INT +2*	**PER** +1	**CHA** +2
DEF 10	**PV** 14	**Init** 10

Voie : de l'occulte rang 4

Esprit des ancêtres : Angélique peut parler avec les esprits de ses ancêtres et accéder à leurs visions et leur sagesse. Cela lui permet d'appliquer son bonus de capacité sciences occultes (rang 1 de la Voie de l'occulte, chapitre épouvante) à de nombreux domaines et de percevoir et de décrypter l'aura des artefacts liés au monde des esprits.

Les médias locaux

Daisy Efron, journaliste et caméraman de la WWL TV

29 ans, 1,72 m, 58 kg. Daisy est une rousse photogénique à l'apparence soignée, voire même un peu trop maquillée. Il le faut bien quand on passe à la TV. Le rêve de Daisy était d'être journaliste animalier ou exploratrice. À défaut, elle filme d'autres animaux. Ceux de son espèce. Et pour ce qui est de l'exploration, elle s'en sort bien aussi. Toujours le nez là où il ne faut pas et déterminée à obtenir ce qu'elle veut. Point d'homme chez elle, mais des chiens, et pas des moindres. Deux impressionnants dobermans qui lui obéissent au doigt et à l'œil. Et si cela ne suffit pas, il lui reste sa ceinture noire de Krav Maga.

NC 0

FOR +0	**DEX** +2*	**CON** +0
INT +2	**PER** +1	**CHA** +2*
DEF 11	**PV** 8	**Init** 10

Voie : du discours rang 3

Jean-François « *Jeff* » Batiste, caméraman de la WWL TV

29 ans, 1,98 m, 130 kg. Avec sa barbe et ses chemises de bûcheron, Jeff fait penser à un nounours Hipster. Mais sa gaucherie relève plutôt de l'éléphant dans un magasin de porcelaine. Jeff habite quasiment dans son van de production et ça se voit, entre les emballages de barres chocolatées qui jonchent le sol et son sac de couchage. Jeff forme une paire hétéroclite mais étonnamment productive avec Daisy. On pourrait croire que la stature de Jeff en fait le protecteur de Daisy. Ce serait plutôt le contraire. Jeff a même une peur panique des souris. Un éléphant on vous dit.

NC 0

FOR +2*	**DEX** -2	**CON** +2
INT +1	**PER** +3	**CHA** +0
DEF 8	**PV** 10	**Init** 10

Voie : de la médecine rang 4

Les PNJ du scénario 2

Lawrence Milberger, ex-agent spécial en charge du FBI

Lawrence Milberger fut un plutôt bel homme de 53 ans aux cheveux blonds et aux yeux bleus. Aujourd'hui, il ne pèse plus que 40 kg pour ses 1,83 m.

Ses proches le décrivent unanimement comme un homme cultivé et intellectuellement brillant, mais froid et distant. Tout juste sorti de Quantico, Milberger intégra l'équipe en charge de la lutte contre le crime organisé (dont la mafia italienne de la Nouvelle-Orléans). Il connut très jeune son heure de gloire avec l'arrestation en 1990 de Hulon Mitchell Jr dit Yahweh Ben Yahweh, leader du culte séparatiste noir connu sous le nom de Yahweh Nation. Sa cellule fut dissoute en 2004, officiellement parce que le crime organisé ne présentait plus aucune menace. Toutefois, lorsque celle-ci fut reconstituée en 2014 suite à la résurgence de la Mafia locale, Milberger en prit la tête. Durant la période qui précéda sa disparition, Milberger montrait des signes préoccupants de nervosité et d'agressivité. Il tenait des propos de plus en plus incohérents. Le directeur Bradford l'avait convaincu, non sans peine, de prendre quelques jours de congés juste avant qu'il ne soit enlevé. Le fait est que Lawrence n'était pas seulement un excellent agent du FBI. C'était aussi un membre d'Eos. Questor lui a succédé et aimerait comprendre ce qui est arrivé à son prédécesseur. Hélas, mis à part un précieux document retraçant la généalogie des Grind que Milberger déroba à Greenberg Senior peu avant sa disparition, Questor dispose de fort peu d'indices pour identifier les responsables de son enlèvement.

Compte tenu de son état de santé, ses caractéristiques sont superflues.

William Babbit, vétéran alcoolique

49 ans, 1,78 m, 112 kg, brun aux yeux bleus. Obèse, le visage cardinalisé par l'abus d'alcool. William Babbit est un vétéran abîmé par la guerre. Excessif dans son comportement, aigri et solitaire, les seuls compagnons qui lui restent sont son épouse et sa paranoïa. Son bref passage par les alcooliques anonymes a été infructueux. Ses conversations tournent systématiquement autour de son obsession pour le gang des Zombies, les flics corrompus, les juifs, les homosexuels, le grand complot de l'État fédéral contre les valeurs de l'Amérique et les droits constitutionnels de ses citoyens et enfin, plus récemment, les musulmans. Quand il ne boit pas devant Fox News en maugréant, il est quelque part dans le quartier en vadrouille au volant de sa vieille Buick défaillante, caméra à la main.

NC 1/2

FOR +0	**DEX** -1	**CON** +0
INT +0	**PER** +0	**CHA** -1
DEF 9	**PV** 14	**Init** 9

Pistolet moyen (20 m) +2 **DM** 1d8

Vanessa Babbit, cadavre en attente d'autopsie

43 ans, 1,67 m, 125 kg, brune aux yeux marrons. Quelques portraits de famille dans la maison de Vanessa témoignent de jours heureux révolus depuis que son mari est revenu changé de la guerre. À défaut d'enfants, elle aurait aimé avoir un chien mais les allergies de son époux (feintes ou réelles) ont contrarié ce projet. À défaut, Vanessa travaille à mi-temps dans un salon de beauté pour chiens et chats. Cela suffit à mettre un peu de joie dans son quotidien devenu si triste par ailleurs.

NC 0

FOR +0	**DEX** -1	**CON** +0
INT +0	**PER** +0	**CHA** +0
DEF 9	**PV** 6	**Init** 9

Duane Philips, avocat véreux et vulgaire attitré des Zombies

37 ans, 1,65 m, 77 kg. Un sourire grimaçant surmonté d'un regard perçant. Les cheveux gras et pelliculés. Un costume-cravate mal taillé complété par une chemise jaunie par l'usure et la sueur. De grosses bagues dorées

ornent des doigts boudinés aux ongles rongés. Duane entame presque toutes ses phrases par « *Écoutez* ». Il se fait une spécialité d'avoir l'air bête, mais ce n'est qu'une façade dont il joue pour pousser à la faute. L'avocat des Zombies et autres crapules locales connaît le code de procédure pénale par cœur et sait le tourner à l'avantage de ses clients.

NC 0

FOR +0	**DEX** +0	**CON** +0
INT +2	**PER** +0	**CHA** +2
DEF 10	**PV** 6	**Init** 10

Voies : du discours rang 3, des corporation rang 3 (lois)

Jeremiah Etimovitch, Flora Karcharias et Irina Akolanova, avocats de la firme Dunsirn Legal

Les requins ne nagent pas que dans les océans. En fait, ils apprécient tant les eaux troubles du cabinet d'avocats Dunsirn Legal qu'ils s'y déplacent en banc. Etimovitch, Karcharias et Akolanova ont beaucoup en commun, à croire que la firme produit des clones dans un laboratoire secret. Tous les trois ont entre 40 et 50 ans, un compte en banque bien rempli, une belle maison, une famille qui ne les voit presque jamais et une hygiène de vie faite de régimes alimentaires stricts et de sport. Tous les trois sont diplômés des plus prestigieuses universités américaines et sont aujourd'hui associés chez Dunsirn Legal. Et tous les trois travaillent sans relâche pour leur principal client, le groupe Greenberg. Quiconque s'en prendra aux intérêts de ce dernier et de ses partenaires aura vite une idée de ce peut ressentir une personne attaquée par trois squales au langage policé et à la tenue irréprochable. Recourez à un ou plusieurs d'entre eux chaque fois qu'un des associés de Greenberg Senior ou une de ses entreprises est potentiellement compromise par une enquête des PJ.

NC 0

FOR +0	**DEX** +1	**CON** +1
INT +2*	**PER** +0	**CHA** +2
DEF 11	**PV** 7	**Init** 11

Voies : du discours rang 3, des corporation rang 4 (lois)

Les victimes de Brett Kronsky

Lynette Babineaux, victime de Brett Kronsky

19 ans, 1,64 m, 50 kg. Lynette Babineaux était une junkie qui se prostituait dans le quartier Treme. Brett était un de ses habitués. Lynette quitte le domicile parental de Bâton-Rouge pour les lumières de la Nouvelle-Orléans dès l'âge de 15 ans pour échapper à un père abusif. Vite repérée par le producteur de film X James Dick, Lynette enchaîne les tournages. Entre traitements dégradants sur le plateau, goûts tordus du producteur et drogue à volonté, l'amour propre de Lynette ne va pas en s'améliorant. Elle n'est plus que l'ombre d'elle-même lorsque Dick la vire sans scrupules dès la fin du tournage de son dernier film « *Entretien avec une Vampire nymphomane III* ». Lynette est mûre pour la rue. Son passage par le X et les coups de poing de son mac, Lafayette Lambert, achèvent de la rendre docile. Elle seule accepte les sévices que Brett lui inflige régulièrement. Ce dernier finit par l'emmener passer un week-end dans sa maison de famille. Même la mort de Lynette aura été un calvaire.

Emilia Dickinson, victime de Brett Kronsky

24 ans, 1,72 m, 65 kg. Emilia Dickinson était une jolie Afro-américaine au grand sourire originaire de Memphis, Tennessee. Elle rêvait de devenir chanteuse de blues et partageait son temps entre 2 ou 3 bars du carré français en tant que barmaid en attendant que la

célébrité frappe à sa porte. Le timbre de velours de sa voix et son énergie communicative lui valaient déjà une petite notoriété et de nombreux amis sur ses pages Facebook et Instagram. Certains d'entre eux sont d'ailleurs très inquiets depuis sa disparition. Un de ses anciens patrons, plusieurs amis et même quelques fans ont lancé un avis de recherche sans succès. Ils ne cessent de harceler le NOPD et le FBI à ce sujet. Le portrait-robot d'un homme ressemblant vaguement à Brett Kronsky circule même sur Facebook. Dans ses derniers statuts, Emilia paraissait aux anges. Elle exhibait fièrement un tatouage récent sur son épaule droite, cadeau d'un mystérieux prince charmant : un ange enflammé réalisé par un certain Pierce au fameux atelier d'Algiers « *Tattoos by Taz* ». Le commentaire de l'agent Cross sur ce dossier est lapidaire : « *La Nouvelle-Orléans est pleine de ces jeunes idiotes instables. Elle est sans doute partie refaire sa vie ailleurs après une déception sentimentale.* »

Darnelle Fontenot, victime de Brett Kronsky

21 ans, 1,68 m, 56 kg. Issue d'une famille conservatrice et aisée de Lafayette, Darnelle Fontenot avait tout pour elle, y compris un brillant avenir. Jeune, jolie, intelligente, intègre, l'étudiante à la Louisiana State University (LSU) de Bâton-Rouge devait aussi sa popularité au couple qu'elle formait avec un des receveurs star de l'équipe universitaire des Tigers et à ses performances remarquées de Pom-Pom girl. Darnelle savait partager son temps efficacement entre ses études, ses activités sportives et caritatives et sa sororité, les Delta Zeta. Pour autant, lorsque l'occasion se présentait, Darnelle savait aussi décompresser et faire la fête. Ses amies et elles n'en étaient pas à leur première virée festive dans la Big Easy. L'une d'entre elle sera la dernière de sa courte vie lorsqu'elle croise le chemin de Sonia Rouget et Brett Kronsky. Après un interminable calvaire, son corps finira dissout dans la baignoire familiale installée dans la cuisine. Seul son fémur rongé surnagera au milieu des détritus qui y sont entassés. D'autres traces de son ADN pourront également être retrouvés dans la Jeep Cherokee de Brett Kronsky.

Wallace Eckerman, victime du labyrinthe des Kronsky

53 ans, 1,76 m, 81 kg. Costume impeccable aux couleurs vives et sourire ultra-bright, Wallace Eckerman est un promoteur immobilier fortuné de la Pelican Estate. Wallace adore se mettre en scène dans des films publicitaires kitsch diffusés sur les TV locales. Eckerman s'est récemment porté candidat à la mairie de Prairieville. Il n'apprécierait rien moins que des fouineurs au beau milieu de sa campagne électorale. De là à ce qu'il fasse appel à une agence de détective privé pour fouiller dans la vie des PJ ou à quelques gros bras pour les décourager s'ils persistent à l'importuner, il n'y a qu'un pas que son manque d'intelligence et de sang-froid notoire lui fera franchir sans tarder. Il faut dire que ce cher Wallace a beaucoup à cacher derrière son grand sourire. En particulier, il est à la tête d'un réseau de trafic d'influence qui lui a permis de coiffer au poteau plus d'un de ses concurrents lors d'attribution de marchés publics particulièrement juteux.

NC 1

FOR +1	**DEX** +0	**CON** +0
INT +1	**PER** +0	**CHA** +2
DEF 10	**PV** 13	**Init** 10

Marque de l'Esprit corrupteur : A priori, l'attitude arrogante et passablement vulgaire de Wallace devrait agacer. Pourtant, c'est l'inverse qui se produit. Wallace inspire une étrange sympathie à ceux qui le rencontre. En pratique, sur un échec à un jet test de CHA difficulté 15, on est convaincu qu'Eckerman est un type bien. Cette

sympathie peut aller jusqu'à la pitié si celui-ci est manifestement compromis. En cas d'échec critique (marge d'échec de 10 points), la personne concernée fera tout ce qu'elle peut (dans les limites de sa moralité et de son respect des lois) pour aider Eckerman à se sortir de sa situation.

Sookie Loranger, victime du labyrinthe des Kronsky

38 ans, 1,53 m, 62 kg. Sookie Loranger est shérif-adjointe de la paroisse de Terrebonne. D'un naturel particulièrement stoïque, ce petit bout de femme rondelet, mère de quatre enfants, n'aurait jamais dû survivre à son passage par le labyrinthe des Kronsky. La sinistre famille de sociopathes l'avait kidnappé parce qu'elle s'intéressait à eux de trop près. Comme tant d'autres victimes avant elle, Sookie aurait dû supplier et endurer les pires tourments jusqu'à ce que folie et mort s'en suivent. Mais à la stupéfaction de Ma' Kronsky, il n'en fut rien. Non seulement Sookie conserva son calme, mais un esprit du chaos qui errait dans le labyrinthe finit par la « *choisir* ». L'entité surnaturelle avait compris que l'impressionnante placidité de la shérif-adjointe était dû au fait qu'elle était une psychopathe…

Sookie n'est pas un monstre, mais elle ne ressent aucune émotion. Elle n'en a jamais été capable. Depuis sa sortie du labyrinthe, Sookie se sent bien. À sa place, n'importe qui aurait perdu la raison, mais pas elle. Le petit bout de femme partage désormais son enveloppe charnelle avec un esprit surnaturel. Sa vie a même pris un tournant positif. Elle est devenue une sorte de Sherlock Holmes local, capable de résoudre toutes les affaires, petites ou grandes, qui lui sont confiées. C'est à l'esprit avec lequel elle cohabite que la Shérif-adjointe doit son étonnante perspicacité. Par son entremise, Sookie voit la corruption, reconnaît les mensonges, perçoit les intentions.

Depuis quelques temps, elle parvient même à faire avouer leurs secrets les plus noirs à ceux qu'elle interroge. Certaines personnes commencent même à se confier spontanément à elle. Bientôt, ceux qui la côtoient de près ou de loin ne parviendront plus à dissimuler ni leurs méfaits, ni leurs pensées les plus sombres. Lentement mais sûrement, les habitants de la paroisse finiront par en savoir bien plus qu'ils ne peuvent le supporter. Autour de Sookie, les aveux dévastateurs se multiplieront et les règlements de compte s'enchaîneront jusqu'à briser des vies et plonger la paroisse dans un chaos sanglant. Si des PJ l'interrogent au sujet des Kronsky, elle leur explique stoïquement que ceux-ci l'ont enlevé parce qu'elle les soupçonnait de trafic d'armes. Elle ignorait tout du reste. Les PJ ne pourront que s'étonner de son indifférence à cet événement et au fait qu'elle n'ait pas porté plainte. Alors Sookie commencera à poser des questions à son tour et les PJ se rendront compte qu'ils ont bien du mal à lui cacher quoi que ce soit…

NC 3

FOR +0	**DEX** +0	**CON** +1
INT +2	**PER** +4*	**CHA** +0
DEF 10	**PV** 18	**Init** 10

Fusil à pompe +3 **DM** 1d10+4
Pistolet moyen (20 m) +3 **DM** 1d8+4

Marque de l'Esprit corrupteur : Sookie peut progressivement amener ceux qu'elle interroge à se confier à elle sans aucune retenue. Un test de CHA est nécessaire si on ne souhaite pas répondre à sa question, et le niveau de difficulté (au début difficulté 5) augmente à chaque question. En cas d'échec critique, la personne confie spontanément ses secrets les plus intimes à la shérif-adjointe de Terrebonne.

Pierce Martin, tatoueur et indic

31 ans, 1,78 m, 80 kg. Le corps et le crâne rasé et couverts de tatouages. Pierce est tatoueur chez Taz, sur Texas Dr dans le quartier d'Algiers. Pierce

tatoue surtout des bobos aujourd'hui, mais dans une autre vie et un autre quartier, il tatouait les gangs de la Nouvelle-Orléans. Aujourd'hui encore, c'est une mine d'information en la matière. Il est capable d'identifier un corps rien qu'à ses tatouages, pour peu qu'il soit du coin. Et comme il habite encore son quartier d'origine, il sait ce qui s'y passe. Jim Reyes n'hésite pas à faire appel à lui à l'occasion. Pierce n'a pas vraiment d'autre choix que de coopérer. Il est en probation et Jim en sait trop long sur les petits trafics de came auquel il se livre pour arrondir ses fins de mois. Un des clients réguliers de Pierce n'est autre que Brett Kronsky. Celui-ci amène parfois ses conquêtes présentables pour leur offrir un tatouage. À condition de lui forcer un peu la main, Pierce saurait confirmer que Brett avait payé pour le dernier tatouage d'Emilia Dickinson.

NC 0

FOR +1	**DEX** +0	**CON** +1
INT +0	**PER** +0	**CHA** +0
DEF 10	**PV** 7	**Init** 10

Lafayette « *Garbage Man* » Lambert, proxénète violent

41 ans, 1,87 m, 92 kg. Afro-américain. Un corps musculeux, bien sapé et parfumé à outrance à l'Acqua di Gio. Une coiffure permanentée et gominée. La spécialité de Lafayette ? Récupérer les filles dont personne ne veut plus et en tirer le maximum avant que la maladie ou une overdose ne les emporte. Et pour obtenir des résultats, Lafayette n'y va pas de main morte. Au sens propre comme au figuré. Dans son milieu, on surnomme Lafayette le « *Garbage Man* ». Reste à savoir si c'est à ses filles ou à lui que les autres macs pensent lorsqu'ils l'appellent ainsi.

NC 1

FOR +3	**DEX** +0	**CON** +3
INT +0	**PER** +1	**CHA** +0*
DEF 10	**PV** 14	**Init** 10

Mains nues +5 **DM** 1d4+3
Couteau +5 **DM** 1d4+3
Pistolet lourd (20 m) +3 **DM** 1d10

Zombie, membre de gang de base

Adolescents et jeunes adultes en majorité de type créole ou afro-américain au maquillage néo-vaudou. Ceux-ci sont armés de battes de base-ball, de machettes, de crans d'arrêt, d'armes de poing… et plus encore si cela s'avère opportun. Servez-vous des Zombies chaque fois que vous aurez besoin de PNJ physiques de base.

NC 1

FOR +2	**DEX** +0*	**CON** +1
INT -1	**PER** +1	**CHA** +0
DEF 10	**PV** 12	**Init** 10

Mains nues +4 **DM** 1d4+2
Couteau ou batte +4 **DM** 1d4+2
Pistolet lourd (20 m) +3 **DM** 1d10

Tobias « *Ingram* » LeBlanc, orphelin et jeune recrue des Zombies

17 ans, 1,77 m, 68 kg. Afro-américain. Un look Zombie travaillé combiné à un Jersey de foot des Saints trop grand pour lui. Le Jersey porte le numéro 28 du fameux running back Mark Ingram II. Des parents aimants, un frère ou une sœur ou les deux, une jolie maison et une voiture, une chambre à lui… Cette vie normale, Tobias en a sans doute rêvé très fort depuis l'orphelinat de son enfance. Après maintes tentatives de placement en famille d'accueil, il a fini par comprendre qu'il n'y aurait jamais

droit. En ce monde, il était un moins que rien jusqu'à sa rencontre avec les Zombies. Aujourd'hui, il a des frères, une famille, un toit, une place, un rôle à jouer. Peut-être que ce qu'il fait est illégal mais, au moins, il fait partie de quelque chose. Il est enfin quelqu'un. On le traite de criminel ? Pourquoi se soucierait-il du mal qu'il pourrait causer à ce monde qui le traite comme un moins que rien depuis sa naissance ?

NC 1

FOR +2	**DEX** +0*	**CON** +1
INT +0	**PER** +1	**CHA** +0
DEF 10	**PV** 12	**Init** 10

Mains nues +4 **DM** 1d4+2
Couteau ou batte +4 **DM** 1d4+2
Pistolet lourd (20 m) +3 **DM** 1d10

François Vautour, lieutenant Zombie

32 ans, 1,68 m, 75 kg. Créole. François est un des « *fixers* » du gang des zombies. Besoin d'équipement spécial ou d'embaucher des « *experts* » dans un domaine ou un autre ? Demandez à François. C'est François qui a présenté les Kronsky aux Zombies, il y a quelques années. Une collaboration des plus bénéfiques pour les deux camps. Seul François a aujourd'hui des raisons de le regretter. Car François a appris à connaître les Kronsky… et à en avoir peur.

NC 2

FOR +1	**DEX** +0	**CON** +1
INT +1	**PER** +1	**CHA** +2
DEF 10	**PV** 17	**Init** 10

Mains nues +4 **DM** 1d4+1
Couteau ou batte +4 **DM** 1d4+1
Pistolet lourd (20 m) +4 **DM** 1d10

Les Kronsky

Les Kronsky constituent une branche cajun dégénérée de la grande famille des Greenberg. La famille vit à l'écart de tout dans le Little Bayou Chevreau au sud-est de la Nouvelle-Orléans. Ils sont ce que les Greenberg seraient devenus s'ils avaient poursuivi avec la même intensité sur la voie de l'inceste. Le principal centre d'intérêt des Kronsky est le trafic d'armes qu'ils ont organisé avec diverses milices et sectes majoritairement néofascistes et anti-fédérales, éparpillées sur tout le territoire des États-Unis. En particulier, les Kronsky entretiennent des liens avec la puissante église des Suivants de Fenris, dirigée par le richissime gourou néonazi Robert Allred. Les Kronsky approvisionnent également les Zombies en armes que ceux-ci utilisent ou revendent.

Brett Kronsky, tueur psychopathe

34 ans, 1,92 m, 95 kg, blond aux yeux bleus, le corps couvert de tatouages pictes, bel homme à la silhouette athlétique, toujours sur son trente et un. L'apparence de Brett contraste avec le reste de sa famille. Brett prend grand soin de lui. En dehors de sa famille, Brett n'a que deux « *amis* » : un tatoueur branché du quartier bobo d'Algiers et son coiffeur / esthéticien. Ce dernier est situé à deux pas du joli pied à terre que Brett loue sur Burgundy St dans le vieux carré de la Nouvelle Orléans. Brett y dispose d'une salle de bain réaménagée en Spa personnel, d'une impressionnante garde-robe et de plusieurs appareils de musculation. Les murs sont couverts d'autoportraits sur lesquels il arbore fièrement ses tatouages, et son lit est cerné de miroirs… C'est dans cette

garçonnière qu'il ramène ses nombreuses conquêtes séduites sur Tinder ou dans les bars de la ville. Son iPhone contient une exhaustive galerie de photos plus ou moins intimes de ces dernières. La plupart du temps, Brett se contente de coup d'un soir dont ses partenaires ressortent brutalisées et dégoûtées mais inconscientes de leur chance. Plus malheureuses sont celles qui croient filer le parfait amour jusqu'à ce que Brett les invite à passer un week-end en amoureux dans la maison de campagne familiale. Ma Kronsky a beau lui défendre de ramener ces catins à la maison, Brett continue de défier l'autorité parentale. Qu'à cela ne tienne : tout ce qui dérange se mange…

NC 7

FOR +5*	**DEX** +0	**CON** +3
INT +0	**PER** +0	**CHA** +2
DEF 10	**PV** 40	**Init** 10

Mains nues +8 **DM** 1d4+5
Pistolet lourd (20 m) +5 **DM** 1d10+2

Hausser le ton : Lorsqu'il passe sous la moitié de ses PV maximum, Brett gagne un bonus de +3 à ses tests d'attaque et +1d6 aux DM et il réduit tous les DM subis de 5 points par attaque (RD 5).

Pouvoir de Terreur : En plus de sa force surhumaine, Brett peut prendre une forme monstrueuse et terrifiante. Son visage se déforme affreusement et ses membres se tordent de manière obscène. Cette forme paralyse ses victimes. Les personnes ainsi *« terrorisées »* ne se souviennent pas de ce qu'elles ont vu et sont mentalement affaiblies. Peut-être qu'une thérapie pourrait combler ce trou de mémoire, non sans danger de séquelles psychologiques. Un test de Choc difficulté 20 permet de résister. Dans ce cas, la personne peut seulement fuir et se souviendra de ce qu'elle a vu, mais elle paiera de sa santé mentale (gain d'un point de Folie).

Abe Kronsky, pyromane

38 ans, 1,60 m, 67 kg, blond aux yeux bleus, toujours vêtu d'un uniforme

militaire, hideux. Abe est aux anges depuis qu'il a découvert le méthanol. Il aime le feu plus que tout. Il lui parle, y est immunisé et peut lui donner vie et le contrôler à distance. Eh oui, Abe est pyrokinésiste !

NC 4

FOR +0	**DEX** +3	**CON** +1
INT +0	**PER** +1	**CHA** +0
DEF 13	**PV** 25	**Init** 17

Mains nues +6 **DM** 1d4+2 +1d6 de feu
Pistolet moyen (20 m) +5 **DM** 1d8+1d4 de feu

Pouvoir : Pyrokinésie. Abe peut occasionner des dommages de feu (+1d6) à mains nues mais aussi jusqu'à 30 mètres de distance. Abe ne subit aucun DM de feu.

Bubba Kronsky, simple d'esprit

27 ans, 1,82 m, 83 kg, blond aux yeux bleus, malformé, l'air débile, salopette crade et casquette « *Grind Oil : For a better future* ». Bubba est le membre le moins dangereux de la famille, mais le croire inoffensif serait une erreur fatale. Son fusil à pompe rate rarement sa cible. Bubba est passionné de chasse et de taxidermie. Il ne revient jamais bredouille, et tant pis si c'est un bipède.

NC 3

FOR +2	**DEX** +2	**CON** +1
INT -2	**PER** +2	**CHA** -2
DEF 12	**PV** 18	**Init** 14

Fusil à pompe (40 m) +7 **DM** 1d10+2

Instinct du chasseur (L) : Bubba réalise une attaque à distance en lançant deux d20 et garde le meilleur résultat.

Clarissa Kronsky, passionnée d'armes blanches

31 ans, 1,71 m, 67 kg, blonde aux yeux bleus, traits disgracieux. Clarissa aime tout ce qui coupe, tranche, hache ou scie, et elle ne s'en sert pas que pour égorger des poulets. Clarissa est une passionnée de cuisine et ne manque aucune émission TV sur le sujet. Elle a développé un tel talent qu'elle est capable de rendre appétissant même un cadavre putréfié. Tout est question de préparation et d'accompagnement, dit-elle. Clarissa se frotte les mains chaque fois que son frérot adoré qui sent si bon débarque à la maison avec son dernier amour.

NC 4

FOR +1	**DEX** +3*	**CON** +1
INT +0	**PER** +0	**CHA** +0
DEF 13	**PV** 22	**Init** 17

Couteaux +8 (2 attaques) **DM** 1d4+3 (critique sur 19-20)

Riposte : Clarissa peut effectuer une attaque au contact en action gratuite contre chaque adversaire qui l'attaque à l'exception de celui qu'elle a elle-même choisi d'attaquer à son tour.

Pa Kronsky

61 ans, 1,87 m, 89 kg, chauve aux yeux bleus, visage dur et buriné. Pa sait faire un drôle de truc : cracher des mollards d'acide sulfurique géants jusqu'à dix mètres de distance. De plus, les fusils d'assaut n'ont aucun secret pour lui. Accessoirement, Pa est le bricoleur et le mécano de la maison. Un homme dévoué à son foyer et sa famille, assurément.

NC 3

FOR +2	**DEX** +0	**CON** +1
INT +0	**PER** +1	**CHA** -1
DEF 10	**PV** 23	**Init** 10

Fusil d'assaut (80 m) +4 **DM** 2d8
Crachat acide (10 m) +5 **DM** 1d4 + 1/tour

Hausser le ton : Lorsqu'il passe sous la moitié de ses PV maximum, Pa gagne un bonus de +3 à ses tests d'attaque et +1d6 aux DM et il réduit tous les DM subis de 5 points par attaque (RD 5).

Pouvoir : Crachat acide. 1 point de DM par tour jusqu'à ce que la blessure soit lavée.

Ma Kronsky

55 ans, 1,60 m, 121 kg, cheveux blancs, yeux vitreux, peau verdâtre, sale gueule. Son obésité la cloue

devant sa TV la plupart du temps, mais il ne faudrait pas sous-estimer sa forme physique quand elle est motivée. C'est elle qui s'occupe des « *invités* » du Labyrinthe. Ma est morte noyée il y a deux ans, mais ça n'a pas l'air de la gêner. Au moins, les mouches se régalent ! Quant à l'odeur, elle est consciente du problème et se parfume au pétrole.

NC 4

FOR +2	**DEX** +0	**CON** +5*
INT +0	**PER** +0	**CHA** -2
DEF 10	**PV** 24 (RD5/10)	**Init** 10

Couteau +4 **DM** 1d4+2
Canon scié (20 m) +2 **DM** 1d10

Morte-vivante : La plupart des armes ne font pas grand effet sur Ma… puisqu'elle est déjà morte. Elle obtient une RD de 5 points contre les armes de contact et une RD de 10 points contre les armes à feu ! Si elle est *« achevée »* par les PJ, le légiste les informera que l'état des tissus indique qu'elle est morte depuis plusieurs semaines (en réalité c'est beaucoup plus !).

PNJ du scénario 3

Alexander Chessel, directeur de *« Hemobank Laboratories, inc. »*

52 ans, 1,76 m, 80 kg, brun aux yeux bleus. Membre du Cajun Club depuis plus de dix ans, Chessel est un homme médiocre et corrompu, complètement soumis à Greenberg Senior. Mais il a un sourire arrogant, un sang-froid impressionnant et des moyens de défense redoutables grâce aux avocats de la firme Dunsirn Legal. Accessoirement, Chessel est le grand prêtre en charge de prélever le sang du géant avec le poignard rituel qui lui a été confié par Greenberg Senior. Il conduit aussi les cérémonies occultes qui se déroulent à l'occasion au Cajun Club.

Poignard rituel : Ce poignard de style Viking est une relique qui date du 9e siècle. Il fut conçu par le chaman d'une tribu lapone à la demande des Grind pour prélever le sang du géant en lacérant l'écorce du fragment de tronc d'arbre qui le retient prisonnier. Le poignard semble être fait d'une seule pièce taillée dans un os ou un ivoire d'un genre inconnu avant d'être poli, aiguisé et recouvert de runes vikings dont la signification s'est perdue dans le temps. Cette action requiert l'accomplissement d'un rituel précis que Greenberg Senior a enseigné à Chessel. Chaque fois qu'il est utilisé, le poignard prend son « *tribut de sang* » au passage. Qui sait ce qui se passerait si poignard était utilisé sur un humain au lieu du tronc qui renferme le géant. Chessel conserve le poignard dans un coffre-fort particulièrement bien dissimulé à son domicile.

NC 3

FOR +1	**DEX** +0	**CON** +4*
INT +1	**PER** +0	**CHA** +2
DEF 10	**PV** 20	**Init** 10

Pistolet léger (10 m) +4 **DM** 1d6

Marque de l'Esprit corrupteur : Depuis son passage par le labyrinthe des Kronsky, Chessel parle la langue des *« dieux »*. Il peut les entendre. Il peut les comprendre. L'un de ces esprits n'est autre que le géant des glaces. Chessel aime à se rendre auprès du sarcophage mythique qui le retient prisonnier afin de lui arracher ses secrets. À l'insu de Greenberg Senior, Chessel use et abuse du poignard sacré pour lui infliger d'insupportables souffrances. C'est l'esprit du labyrinthe qui a soufflé cette idée à Chessel. Ce dernier ignore pourquoi, mais peu lui importe. Il comprend bien que cela pourrait servir ses intérêts, voire lui donner un ascendant sur Greenberg Senior. Sous la torture, le géant des glaces lui a déjà confié contre son gré quelques secrets extraordinaires que Chessel a pris le temps de consigner dans un carnet rédigé dans la langue des esprits. En retour, la colère que le géant ressent est incommensurable. Qui sait à quel point le géant se déchaînerait s'il venait à être libéré de son carcan ?

Eric Lacombe, vice-président du Cajun Club et membre du conseil d'administration de Pelichem Corp.

39 ans, 1,87 m, 86 kg, blond aux yeux bleus. Lacombe gère les affaires du Cajun Club au quotidien. Cet homme dans la force de l'âge dispose d'un grand sourire et d'une batterie d'avocats menaçants mais aussi, par l'intermédiaire de Greenberg Senior, de relations très haut placées, notamment au sein du FBI. Accessoirement, Lacombe assiste Chessel lors des cérémonies impies qui ont régulièrement lieu au Cajun Club. Eric a fait ses classes en la matière lors de son passage par le labyrinthe des Kronsky. C'est là que les Esprits lui ont « *parlé* » pour la première fois. Lacombe en est convaincu. Un jour viendra où il sera lui aussi choisi par les esprits pour devenir Prêtre. Peut-être même lui demanderont-ils de prendre la place de Chessel, dont il jalouse tant la position.

NC 2

FOR +2	**DEX** +0	**CON** +4*
INT +3	**PER** +0	**CHA** +1*
DEF 10	**PV** 20	**Init** 10

Pistolet moyen (20 m) +3 **DM** 1d8

Marque de l'Esprit corrupteur : L'esprit qui a choisi Eric est le même que celui qui a choisi Chessel. Cet esprit corrupteur n'a pas encore fait bénéficier Lacombe de ses pouvoirs, mais il lui parle régulièrement et le prépare à prendre la relève de Chessel si celui-ci venait à le décevoir…

Robert Avery, gérant du club Apollonius

51 ans, 1,67 m, 63 kg. Avant son passage par le labyrinthe des Kronsky, Robert était un libertin et gérant de club coquin comme un autre. C'est l'appât du gain et, surtout, une santé déclinante après avoir contracté le virus du sida qui l'ont amené à conclure un pacte de servitude avec le diable Greenberg. Une servitude dont Robert ne regrette rien puisqu'il mène désormais la belle vie. Ses pratiques sexuelles n'ont toutefois plus rien de banal depuis que son sang et son esprit ont été corrompus.

NC 1

FOR +0	**DEX** +0	**CON** +3
INT +2	**PER** +0	**CHA** +2
DEF 10	**PV** 11	**Init** 10

Pistolet moyen (20 m) +2 **DM** 1d8

Première Marque de l'Esprit corrupteur : Par de simples caresses, Avery a le pouvoir d'amplifier la libido de sa victime jusqu'à lui faire perdre tout contrôle d'elle-même. Dès lors, il est très facile de résister à une première caresse (CHA difficulté 6), mais le niveau de difficulté augmente de 2 points par caresse. Un échec critique provoque un pic de libido tel que la victime s'effondre, terrassée par une douleur insupportable et la sensation qu'elle perd la raison.

Seconde Marque de l'esprit corrupteur : Pire encore que le contrôle de la libido, une relation sexuelle avec Avery permet à ce dernier de transmettre à sa victime 1d6 maladies sexuellement transmissibles de son choix. En cas d'échec critique à un test de résistance à la maladie en question (CON difficulté 10), la victime est foudroyée par les pires symptômes de la MST en à peine 1d6 jours.

Lyland Anderson, directeur de l'orphelinat des Filles de la Charité

47 ans, 1,78 m, 69 kg, brun aux yeux verts. Tout comme d'autres membres de l'administration des orphelinats de la Nouvelle-Orléans, Lyland est un rabatteur au service du Cajun Club. Il sélectionne ses proies parmi ses pensionnaires en fonction de leur faiblesse psychologique et des goûts des membres du club.

NC 0

FOR +1	**DEX** +0	**CON** +0
INT +0	**PER** +0	**CHA** +2*
DEF 10	**PV** 6	**Init** 10

Pistolet léger (10 m) +4 **DM** 1d6

Belinda Avril, orpheline rebelle

16 ans, 1,62 m, 50 kg, les cheveux teints en rose et les yeux bleus, vêtue de cuir. Belinda aurait été une gamine comme les autres si la vie l'avait un peu épargnée. Abandonnée peu après sa naissance par une fille-mère, l'enfance de la jeune fille se résume à un humiliant va-et-vient entre orphelinat et familles d'accueil. Ses fréquentes fugues attirent l'attention de ceux qui deviendront ses bourreaux. Entre ce qu'elle a vu et ce qu'elle a subi, Belinda aurait de quoi compromettre les membres du Cajun Club. Hélas, elle ne vivra pas assez longtemps pour témoigner des monstruosités qui y sont commises. Elle rêvait de paradis et était bien décidé à s'en sortir par elle-même. Hélas, l'enfer l'avait choisi.

NC 0

FOR -1	**DEX** +1	**CON** +0
INT +0	**PER** +0	**CHA** +3*
DEF 11	**PV** 5	**Init** 12

Rudolf Garcia, biker hors-la-loi

38 ans, 1,82 m, 85 kg. « *Born to be wild* ». Les Youngbloods sont un gang de bikers, criminels endurcis, vêtus de cuir, avec des Harley-Davidson et des gros flingues. Rudolf Garcia est le leader des Youngbloods depuis bientôt 12 ans, Le gang de motards doit sa liberté à son activité de grossiste du crime. En particulier, ils convoient, achètent et revendent drogues et armes en gros. Rudolf a commencé à se lasser de ce train de vie depuis deux ans, Pour corser l'affaire, les plus jeunes commencent à contester son autorité. C'est con, mais depuis qu'il a rencontré Belinda, Rudolf a envie de se ranger. Une maison, un chien, des enfants. La vie normale quoi. Belinda en a envie aussi, mais pas tout de suite. Pour repousser cette échéance, elle cherche un moyen de rendre à Rudolf cette force brute qu'elle avait trouvé si attirante en lui.

NC 2

FOR +3*	**DEX** +2	**CON** +1
INT +0	**PER** +1	**CHA** +1
DEF 12	**PV** 18	**Init** 13

Couteau ou batte +5 **DM** 1d4+3
Pistolet lourd (20 m) +4 **DM** 1d10
Fusil à pompe volé (40 m) +4 **DM** 1d10

Sang impie : Tant que les Yougs Blood sont sous l'effet du sang du géant, ils divisent par 2 tous les DM reçus et ils gagnent un bonus de +3 en attaque et en initiative. Toutefois, après quelques tours de combat, lancer 1d6 à chaque tour. Sur un résultat de 1 au dé, le biker meurt subitement…

Youngblood, biker hors-la-loi

NC 1

FOR +3*	**DEX** +2	**CON** +1
INT +0	**PER** +1	**CHA** +1
DEF 12	**PV** 18	**Init** 13

Couteau ou batte +4 **DM** 1d4+2
Pistolet lourd (20 m) +3 **DM** 1d10
Fusil à pompe volé (40 m) +3 **DM** 1d10

Sang impie : Tant que les Yougs Blood sont sous l'effet du sang du géant, ils divisent par 2 tous les DM reçus, ils gagnent un bonus de +3 en attaque et en initiative et +5 au seuil de blessure grave. Toutefois, après quelques tours de combat, lancer

1d6 à chaque tour. Sur un résultat de 1 au dé, le biker meurt subitement…

Brian Hershey, juge fédéral corrompu

87 ans, 1,76 m, 79 , cheveux blancs, yeux gris, toujours élégamment vêtu. Le juge Hershey est un être vil qui doit le décollage fulgurant de sa carrière de magistrat corrompu à la mafia et son parrain Carlos Marcello, dans les années soixante. Il est aujourd'hui totalement acquis aux Greenberg. Membre du Cajun Club et président d'honneur de la Cajun Club Foundation, il supervise personnellement l'aide aux orphelinats de la ville et aux prisons de l'État. À ce titre, il use de son pouvoir de magistrat pour couvrir les agissements des Zombies et éloigner les curieux de la gestion des orphelinats. En plus des distractions offertes par le Cajun Club, le juge Hershey possède son petit cercle de relations sadomasochistes. Ses membres se retrouvent chaque vendredi soir à l'Apollonius, un club sadomasochiste privé, situé sur Louisa Street, non loin du vieux carré. Le juge Hershey connaissait personnellement J. Edgar Hoover de son vivant. Ce dernier figure même sur le registre des membres défunts du Cajun Club.

NC 1

FOR +1	**DEX** +0	**CON** +4
INT +3*	**PER** +0	**CHA** +4*
DEF 10	**PV** 18	**Init** 10

Voie : des corporation (justice) rang 5

James Dick, acteur et producteur de film X

36 ans, 1,75 m, 79 kg. James Dick – de son nom d'artiste – promet monts et merveilles aux jeunes filles perdues qui ont le malheur de croiser son chemin. Une fois tombées entre ses griffes, James les détruit méthodiquement avant de les jeter à la rue tel des déchets. Ce pervers narcissique se moque totalement de savoir pourquoi il en veut autant aux femmes. Et gare à quiconque oserait suggérer que cela pourrait être lié à sa relation conflictuelle et tordue avec sa maman ! Il fut un temps où il exerçait sa perversion sur ses petites amies. Ils se réjouissait alors de les pousser au désespoir, voire au suicide. Désormais, James dispose d'un moyen légal de se faire une tonne de fric en assouvissant ses pulsions les plus sordides grâce à sa société de production de films X. À sa demande, Alain Chamoun, un faussaire du faubourg Marigny, fournit aux trop jeunes comédiennes les documents permettant de les faire passer pour majeures. En cas de souci, James peut ainsi prétendre qu'il a été trompé en toute bonne foi par les permis de conduire bidons fournis par ces jeunes filles délurées et prêtes à tout. À l'occasion, le producteur arrondit ses fins de mois déjà bien grasses en prêtant ses filles à son ami Robert Avery. Celui-ci a régulièrement besoin de chair fraîche et docile pour certaines parties fines du Club Apollonius. Et quand certaines filles lui reviennent en piteux état, James aime penser qu'elles l'ont bien mérité.

NC 0

FOR +2	**DEX** +0	**CON** +1
INT +0	**PER** +0	**CHA** +2
DEF 10	**PV** 9	**Init** 10

Alain Chamoun, faussaire bobo

43 ans, 1,70 m, 76 kg. Alain est un artiste. En tout cas, il fait de la photographie. Hélas, ses œuvres, techniquement

parfaites mais insipides, n'intéressent personne. Du coup, il s'agissait de trouver une autre source de revenus à Alain, surtout compte tenu du train de vie bobo branché qu'il souhaitait maintenir. L'idée de devenir faussaire lui est venu lorsqu'il traînait dans les bars et strip-clubs de la Big Easy. Il commence d'abord par se servir de ses compétences pour aider tous ces étudiants de moins de 21 ans à entrer dans les bars. Puis le bouche-à-oreille commence à porter ses fruits. Dans le milieu, Alain est aujourd'hui reconnu comme un véritable artiste et ses œuvres sont prisées. Comme quoi, tout vient à point à qui sait tourner son talent dans la bonne direction.

NC 0

FOR +0	**DEX** +0	**CON** -1
INT +1	**PER** +2	**CHA** +2
DEF 10	**PV** 5	**Init** 10

PNJ du Scénario 4

PNJ du commissariat du 3ème District de la NOPD

Wallace Garfield, détective toxicomane

46 ans, 1,79 m, 81 kg, blond aux yeux verts. Flic depuis vingt-trois ans, Garfield s'est mis à la came il y a trois ans pour se consoler de son divorce. Il y a claqué tout son fric et s'est même endetté pour se payer ses doses. Il n'aurait pas dû essayer de faite chanter les Zombies pour obtenir de la came en échange de son silence et de la vidéo de Babbit.

NC 1

FOR +0	**DEX** +2	**CON** +0
INT +0	**PER** +1	**CHA** +0
DEF 12	**PV** 14	**Init** 15

Matraque +1 **DM** 1d4+1
Pistolet moyen (20 m) +3 **DM** 1d8+1

Nicolette Dixon, détective proche de la retraite

57 ans, 1,65 m pour 67 kg, cheveux gris et yeux marrons. Cela fait longtemps que l'un après l'autre, les enfants et l'époux de Nicolette ont quitté le domicile familial sans donner d'adresse. Même son chien s'est récemment barré sans laisser de traces. Pourtant, cela n'a pas l'air d'affecter Nicolette outre mesure. Chacun de ceux qui la connaissent dira que l'inspectrice Dixon est une femme sans histoire qui ne veut pas d'histoire. Elle est si peu loquace qu'elle met fin à toute tentative de conversation avec elle en poussant invariablement le même soupir ennuyé. Impoli mais efficace. Aussi, quand Hendricks a besoin d'étouffer une affaire, il « *convainc* » son commandant de la confier à Nicolette. La dernière chose dont Nicolette a besoin, c'est d'une affaire qui ferait du bruit à moins de trois ans de sa retraite et, par-dessus tout, d'importuns qui viendraient lui poser des questions.

NC 1

FOR +0	**DEX** +2	**CON** +0
INT +1	**PER** +1	**CHA** -2
DEF 12	**PV** 14	**Init** 15

Matraque +1 **DM** 1d4+1
Pistolet moyen (20 m) +3 **DM** 1d8+1

Malcom McIntire, détective à tendances pédophiles

41 ans, 1,78 m, 97 kg. Afro-américain légèrement bedonnant. Marié, trois enfants. McIntire est un bon père de famille, un collègue sympathique et un voisin aimable. Dommage qu'il ait le défaut de collectionner des photos et des vidéos de trop jeunes filles dénudées sur un disque dur portable planqué au fond d'une caisse à outils dans son garage. Depuis quelques mois, McIntire cherche à passer du virtuel au réel. Ses pulsions le rendent de moins en moins prudent.

NC 2

FOR +2	**DEX** +1	**CON** +2
INT +0	**PER** +1	**CHA** +0
DEF 11	**PV** 18	**Init** 12

Matraque +4 **DM** 1d4+3
Pistolet moyen (20 m) +3 **DM** 1d8+1

Elvis Demest, officier de police corrompu et Klansman

28 ans, 1,75 m, 83 kg. Accent Cajun. Elvis prétend qu'il parle français et Cajun couramment. C'est un mensonge parmi bien d'autres. Elvis est mythomane, et quiconque le connaît assez bien peut comprendre pourquoi. Enrôlé au KKK avant d'avoir l'âge de comprendre ce dont il s'agissait, Elvis devient très vite la cible favorite des pulsions pédophiles du prêtre (Kludd) de son Klan. C'est Nicholas, alors jeune adolescent, qui le sauve des griffes du Kludd pervers d'un coup de ciseaux dans la gorge de ce dernier. Quelques années plus tard, c'est encore Nicholas qui pousse Elvis à lâcher la drogue et rejoindre le NOPD. Elvis peut se montrer aussi vicieux et violent qu'il peut être lâche. Quant à ses préférences sexuelles, seul Nicholas sait qu'il peut le trouver au « *White Howler* », un bar gay du Faubourg Marigny lorsqu'il n'est pas en service. Nicholas n'aime pas les « *pédés* » mais son ami et collègue, c'est différent… tant que ses partenaires sont blancs et que le sujet n'est pas abordé.

NC 1

FOR +1	**DEX** +2	**CON** +0
INT +0	**PER** +1	**CHA** +0
DEF 12	**PV** 14	**Init** 15

Matraque +2 **DM** 1d4+2
Pistolet moyen (20 m) +3 **DM** 1d8+1

Nicholas Phipps, officier de police corrompu et Nighthawk du KKK

32 ans, 1,88 m, 105 kg (surtout du muscle). Heureusement pour lui, ses organes internes n'ont pas besoin qu'il pense pour les faire fonctionner. Il déteste les complications. Si c'est simple et brutal, il est content. Mais attention, il sait se tenir quand il le faut. À moins de trouver un moyen de le chauffer… Sa femme Marta n'a même pas besoin de le provoquer pour en savoir quelque chose. Son visage régulièrement tuméfié témoigne de l'amertume violente de son époux qui lui reproche d'être incapable de lui donner des enfants. Peu importe si le rapport du médecin pointe l'infertilité de l'officier Phipps. D'apparence joviale, Nicholas dit volontiers avoir tout pour être heureux. Une jolie maison, une épouse obéissante, un job qu'il aime, un boss qu'il admire et deux amis fidèles : Elvis Demest et l'alcool.

NC 2

FOR +3*	**DEX** +0	**CON** +2
INT +0	**PER** +0	**CHA** +0
DEF 10	**PV** 20	**Init** 10

Matraque +5 **DM** 1d4+3
Pistolet moyen (20 m) +3 **DM** 1d8

Anaïs Gehbauer, détective intègre

29 ans, 1,76 m, 62 kg. Afro-américaine. Anaïs est une femme intelligente, jolie et sportive. Compétente et moralement irréprochable, elle est également bourrée de principes, ambitieuse et psychorigide. Protestante pratiquante, il lui arrive régulièrement d'assister aux prêches du Père Fraser. Son mari Victor, charpentier de son métier, est un blanc d'origine cajun. Tous deux ont le bonheur d'avoir eu Abigaïl, une charmante petite fille de 3 ans, Une belle carrière attendrait Anaïs si elle était tombée dans un commissariat de district moins corrompu et, accessoirement, si son assassinat imminent n'avait pas été commandité par un Hendricks irrité par tout ce qu'elle représente.

NC 2

FOR +1	**DEX** +2	**CON** +1
INT +3	**PER** +1*	**CHA** +2
DEF 12	**PV** 18	**Init** 15

Pistolet moyen (20 m) +4 **DM** 1d8+1

Jim Reyes, détective et partenaire loyal (ou presque)

35 ans, 1,76 m, 74 kg. Hélas, tout le monde n'a pas une âme de justicier capable de soulever des montagnes pour mener à bien une enquête. Peut-être aurait-il mieux valu qu'un autre que Jim soit désigné partenaire de Gehbauer. C'était l'idée d'Hendricks, et le commandant a approuvé. Sans doute avaient-ils leurs raisons… Conscient de ses lacunes, Jim compense par sa loyauté. Gare à celui qui s'en prendrait au détective Gehbauer.

NC 1/2

FOR +1	**DEX** +1	**CON** +1
INT +0	**PER** +1	**CHA** +0
DEF 12	**PV** 9	**Init** 13

Pistolet moyen (20 m) +3 **DM** 1d8+1

Ernesto Ruiz, sergent en charge des scellés

47 ans, 1,72 m, 90 kg. Hispanique originaire de Puerto Rico. Ernesto est accro aux tripots clandestins de la région et a été banni d'une bonne partie d'entre eux. Il n'a aucune vie par ailleurs. Son appartement triste et dépourvu de meubles en est une preuve flagrante.

NC 1/2

FOR +1	**DEX** +0	**CON** +0
INT +0	**PER** -1	**CHA** -1
DEF 10	**PV** 8	**Init** 10

Pistolet moyen (20 m) +2 **DM** 1d8

Horace Hendricks, Lieutenant maléfique

41 ans, 1,82 m, 85 kg. Cheveux bruns coupés au carré, les yeux bleus, une courte moustache bien coupée. Horace est un bel homme propre sur lui au verbe clair et autoritaire. Il n'a pas seulement l'air martial. Il fait tout pour l'être. Ce cher Hendricks est un amateur éclairé d'armes à feu et il est intarissable sur l'histoire… du troisième Reich. Horace est actuellement officier de la SS au chapitre de Louisiane du National Socialist Movement (NSM), le parti néo-nazi américain. C'est à

l'occasion d'une réunion annuelle du NSM qu'il fait la rencontre d'un certain Robert Allred. La fascination d'Hendricks pour le nazisme remonte à son adolescence solitaire lorsqu'il se découvre un grand père officier allemand ayant combattu pendant la seconde guerre mondiale. Fier de ses « *origines aryennes* » et de ses idées, Hendricks est toutefois assez intelligent pour ne rien laisser transparaître.

NC 4

FOR +2	**DEX** +1	**CON** +1
INT +0	**PER** +1	**CHA** +2*
DEF 11	**PV** 25	**Init** 13

Pistolet moyen (20 m) +5 **DM** 1d8+2

Pouvoir de Suggestion : Hendricks se sert de ce pouvoir avec prudence et discrétion. Il l'a acquis en dévorant une phalange de l'index de la main gauche d'Allred. Son talent ne sera jamais comparable à celui d'Allred, mais il lui permet de convaincre ses interlocuteurs de l'épargner et le laisser partir si ceux-ci s'en prennent à lui ou tentent de l'arrêter (test de CHA difficulté 15 pour résister et, même en cas de réussite, un PJ qui veut ouvrir le feu sur Hendricks le fait avec un d12). Encore faut-il qu'il ait le temps d'ouvrir la bouche…

Joséphine Lapointe dite Maman créole, femme à poigne

53 ans, 1,70 m, 138 kg. L'archétype (volontaire) de la maman créole bonne vivante, si ce n'est ce tatouage de serpent enlacé autour de son bras droit. Une voix qui porte, une force physique et une étonnante habileté au maniement du hachoir. Si les Zombies ont un chef et représentant de Papa Latombe à la Nouvelle-Orléans, c'est Maman Créole. Son surnom est aussi celui de son modeste restaurant haïtien situé au 4418 Downman Rd dans le quartier de Pines Village. Sa bonhomie, son rire facile et ses bons petits plats pourraient presque faire oublier à ceux qui la connaissent vraiment qu'elle dirige ce gang redoutable d'une main de fer et qu'elle ne se sert pas de son hachoir que pour cuisiner. Les doigts et, parfois, les mains amputées de ceux qui l'ont déçu en disent assez. S'agissant des activités des zombies, rien ne se fait sans que Maman Créole n'en soit informée. Celle-ci rend compte à Papa Latombe et prend ses ordres de lui par la bouche de La Brebis.

NC 4

FOR +2	**DEX** +0	**CON** +1
INT +2	**PER** +1	**CHA** +2
DEF 10	**PV** 19	**Init** 10

Hachoir +6 **DM** 1d6+4 (critique sur 18-20)
Pistolet lourd (20 m) +5 **DM** 1d10+2

Maman : Maman donne un bonus de +2 en initiative, en attaque et aux DM à tous les zombies sous ses ordres à portée de vue. Une fois par tour, si un zombie est situé à moins de 3 mètres d'elle, il peut subir les DM d'une attaque qui la visait à sa place.

La Brebis, prêtre vaudou fou et enchaîné

49 ans, 1,62 m, 48 kg. Dans le sous-sol sans lumière du restaurant de Maman Créole, le corps décharné et enchaîné de La Brebis gît au milieu de ses excréments et d'os de poulet. Une odeur pestilentielle règne dans cette pièce recouverte de symboles vaudou du sol au plafond et dissimulée derrière une cloison en pierre amovible. Nul ne sait qui fut l'homme que l'on appelle désormais La Brebis. Tout juste sait-on qu'il déçut un jour Papa Latombe et que, depuis, il paye son offense en vivant dans l'oubli et en servant son

maître. La torture l'a conduit au-delà de la folie jusqu'au monde des esprits. Maman Créole se sert de La Brebis pour lancer ses mauvais sorts, mais aussi pour communiquer avec Papa Latombe, qui s'exprime alors par la voix de son esclave. Quiconque aurait l'idée de libérer La Brebis de ses chaînes comprendrait vite son erreur. Les entrailles de la Brebis brûlent d'une inextinguible soif de sang que celui-ci tentera d'assouvir dans une rage meurtrière incontrôlable.

NC 3

FOR +0	**DEX** +3*	**CON** +1
INT +2	**PER** +1	**CHA** -2
DEF 13	**PV** 25	**Init** 10

Couteau +6 **DM** 1d6 (2 attaques)

Mauvais sort : Une fois par jour, la brebis peut lancer le mauvais sort sur une personne dont il possède un échantillon corporel (généralement une mèche de cheveux) ou une image. La victime doit faire un test de CHA difficulté 15 s'il possède un échantillon ou difficulté 10 s'il s'agit seulement d'une image. Une fois par jour, au moment opportun choisi par le MJ, la victime remplace le résultat d'un test raté par un échec critique, avec toutes ses conséquences (se tirer une balle dans le pied ou dans le dos d'un ami, commettre un impair avec une personne haut placée, etc.). La malédiction dure pendant 2d6 jours ou jusqu'à ce que Maman demande à la Brebis d'y mettre fin.

Benjamin *« Benji »* Freeman, coursier en motocross à la solde des Zombies

17 ans, 1,79 m, 68 kg. La vie n'a pas été tendre avec ce jeune garçon issu des quartiers difficiles de la Nouvelle-Orléans. Un père qui quitte le domicile familial alors qu'il n'a que 5 ans, Une mère qui ne s'en sort pas et devient accro au crack. Cela fait déjà 3 ans que les Zombies ont approché Benjamin pour l'intégrer au gang. Benjamin ne veut pas devenir un criminel et encore moins vendre la drogue qui a détruit sa mère, mais il a besoin d'argent. Alors Benjamin fait le coursier sur sa moto-cross. À l'occasion, il transporte des membres du gang ou des « *colis* » et connaît les moindres ruelles de la ville. Sa moto est son outil de travail mais aussi sa passion. Il participe régulièrement à des compétitions et en a déjà remporté quelques-unes. Avec l'argent qu'il met de côté, il rêve d'intégrer l'UNO et traîne souvent près du campus, notamment pour approvisionner un étudiant dealer du nom de Todd. Pourvu que les Zombies ne gâchent pas tout…

NC 0

FOR +1	**DEX** +2*	**CON** +1
INT +1	**PER** +1	**CHA** +0
DEF 12	**PV** 9	**Init** 12

Albert *« Big Chief »* Goodman, gérant de l'entrepôt de véhicules de chantier de la Pelican Estate

47 ans, 2,07 m, 122 kg, d'origine afro-américaine. Une salopette bleue sur un t-shirt tâché de graisse noire et des chaussures de chantier à bouts renforcés. Big Chief est sourd-muet. Quand bien même il aurait pu parler, il n'aurait pas été homme disert. Big Chief sait ce qu'il a à faire : Gérer l'entrepôt de la Pelican Estate au 5800 Morisson Rd dont le bâtiment délabré lui sert autant de bureau que de logement, entretenir les véhicules de chantier et regarder ailleurs quand les Zombies sont de passage. Bref, Big Chief ne sait rien et n'a rien à dire. Et ce ne sont pas les menaces de prison qui risquent de l'intimider. Il a déjà fait son temps après avoir tué un homme d'un revers de la main. Big Chief doit son surnom à sa participation régulière au Mardi-Gras indien depuis de nombreuses années. Big Chief parade en tête du défilé de la tribu des Choctaw Hunters. Et un black de deux mètres de haut en costume de chef indien, ça ne passe pas inaperçu.

NC 2

FOR +4*	**DEX** +0	**CON** +3
INT +0	**PER** +0	**CHA** -2
DEF 10	**PV** 19	**Init** 10

Clef anglaise +6 **DM** 1d6+4

PNJ du scénario 5

Père Fraser, pasteur à la Pentecost Baptist Church et membre du mouvement *« Black Lives Matter »*

48 ans, 1,70 m, 68 kg. Un regard bienveillant. Une voix douce. Une oreille à l'écoute. Martin Luther King est son modèle. Sa détermination à montrer le chemin de l'amour de son prochain au sein de sa paroisse compense largement les moyens limités dont il dispose. Il a obtenu des résultats et apaisé plus d'une âme tentée par l'insurrection violente contre certains abus policiers au cours des trois dernières années et cela n'a pas plu à Hendricks. Le père Fraser se sait menacée. Cela a commencé par des appels téléphoniques anonymes. Désormais, ce sont des actes. Il y a deux semaines, son vieux chat a été retrouvé crucifié à la porte de sa petite maison. Plus récemment, sa voiture a été incendiée. Son épouse, Ira, ne prend pas les choses avec autant de sérénité que lui.

NC 0

FOR +0	**DEX** +0	**CON** +0
INT +2	**PER** +1	**CHA** +2*
DEF 10	**PV** 6	**Init** 10

Vicky Jenkins, détective au Public Integrity Bureau (PIB) de la Nouvelle-Orléans

31 ans, 1,65 m, 65 kg. Vicky est une blonde aux yeux verts et au visage peu gracieux que son strabisme contraint à porter des lunettes. Elle est polie et porte toujours un tailleur impeccable. Serviable mais territoriale, elle n'aime pas qu'on mette son nez dans ses affaires. Et pour cause… Elle est loin d'être irréprochable. Au besoin, l'agent Jenkins sait très bien se servir de son arme de service.

NC 0

FOR +1	**DEX** +1	**CON** +0
INT +0	**PER** -1	**CHA** +1
DEF 11	**PV** 12	**Init** 12

Pistolet moyen (20 m) +4 **DM** 1d8

Mason Jordan, partenaire désabusé et alcoolique de Vicky Jenkins au PIB

59 ans, 1,87 m, 79 kg. Veuf. Le visage marqué par l'abus d'alcool et le chagrin qui a suivi la perte de sa famille. Mason est un homme peu disert, aux gestes lents mais assurés. Passées ces apparences qui n'inspirent guère le respect, un sens minimum de l'observation permet de remarquer un regard d'une intelligence perçante pourvu que l'on parvienne à piquer son intérêt.

NC 1

FOR +1	**DEX** +0	**CON** +0
INT +2	**PER** +1*	**CHA** +0
DEF 10	**PV** 12	**Init** 10

Pistolet moyen (20 m) +3 **DM** 1d8

Henri Jeansonne, sous-directeur de la Chevrette

38 ans, 1,70 m, 75 kg. Henri est le logisticien des opérations de trafic de la Chevrette. Du fait de sa stature peu imposante, il pense devoir se conduire comme une petite teigne avec ses hommes. Droit dans ses bottes en

caoutchouc, il porte toujours une cravache avec lui et s'en sert volontiers. Il aime chiquer. Il chique tout le temps. Et il crache partout. Les quais de la chevrette sont constellés de tâches sombres répugnantes.

NC 1/2

FOR +0	**DEX** +0	**CON** +0
INT +0	**PER** +0	**CHA** +0
DEF 10	**PV** 8	**Init** 10

Cravache +1 **DM** 1d4
Pistolet moyen (20 m) +2 **DM** 1d8

David Robichaux, employé de la Grind Cement corrompu

41 ans, 1,84 m, 85 kg. Des lunettes de vue démodées et une apparence qui ne laisse rien deviner de sa forme physique. David aime boire des coups avec son pote Vincent et aller à la pêche. Ce serait un homme vraiment tranquille s'il ne récoltait pas les cargaisons de drogue pour les Zombies auprès de Buck et Marge. Et il ne s'agit pas de petits colis. Il y en a pour plusieurs kilos à chaque fois. En contrepartie, David touche beaucoup d'argent et a presque tout redistribué à sa famille et ses amis. Ce n'est pas parce qu'on participe à un trafic de drogue qu'on est forcément un flambeur égoïste. S'il est démasqué, David a prévu de se réfugier dans une petite cabane dans les bayous près de laquelle il a l'habitude de pêcher. Vu le stock de bières qu'il s'y est constitué, il a de quoi tenir plusieurs mois.

NC 1/2

FOR +2	**DEX** +0	**CON** +2*
INT +0	**PER** +0	**CHA** -1
DEF 10	**PV** 10	**Init** 10

Pistolet moyen (20 m) +2 **DM** 1d8

Buck et Marge Lambreaux, pilotes de barge et trafiquants de drogue

52 ans, 1,62 m et 80 kg pour Buck. 47 ans, 1,73 m et 92 kg pour Marge. Couple débonnaire en bleu de travail et aux joues cardinalisées. Buck et Marge sont des gens simples qui rêvaient d'une vie moins modeste. Alors, lorsque les Zombies les ont contactés par l'intermédiaire de leur délinquant de neveu pour leur proposer un deal « *sans aucun risque* » susceptible de mettre du beurre dans leurs fades épinards, ils n'ont pas hésité bien longtemps. Une fois confondus, ils n'hésiteront pas longtemps non plus avant de balancer leur neveu adoré, actuellement en probation et employé de caisse dans un Big burger de la périphérie de la Nouvelle-Orléans. Buck et Marge vivent dans une petite maison proprette dotée d'un généreux garage à Kenner au 2651, 32nd St.

NC 0

FOR +0	**DEX** +0	**CON** +0
INT -1	**PER** +0	**CHA** +0
DEF 10	**PV** 6	**Init** 10

Roberto Lamias dit « *Big Bob* », propriétaire du bar « *True Blood* »

47 ans, 1,98 m, 89 kg. Big Bob n'est pas « *big* » du tout. Ou, plutôt, il ne l'est plus depuis qu'il s'est fait poser un anneau gastrique. D'un caractère peu loquace, il a les bras recouverts de tatouages et le look résolument biker. Les murs de son bar sont chargés de photos et de souvenirs accumulés pendant sa vie passée de biker. Personne ne met les pieds dans son bar par hasard. Aujourd'hui, le True Blood sert de base arrière à quelques gangs de motards, dont les Youngbloods.

NC 1

FOR +3	**DEX** +0	**CON** +2
INT +0	**PER** +0	**CHA** -1
DEF 10	**PV** 17	**Init** 10

Canon scié (20 m) +3 **DM** 1d10

Trevor « *Chuck* » Barclay, agent superviseur de la DEA à San Antonio

45 ans, 1,81 m, 87 kg. La barbe soignée. Ceux qui ont à l'esprit une idée archétypale des texans ont parfois raison. Le Stetson et les santiags mis à part, Barclay est un texan pur et dur. Ses collègues le surnomment même Chuck (Norris) tant Trevor leur fait penser à la star de film d'action. Et gare à ceux qui s'en prendraient à un de ses hommes. Ils auraient bien vite l'occasion de se rendre compte que l'homme est du genre déterminé et que ses coups de pieds retournés (comme Chuck) ne sont pas du cinéma.

NC 4

FOR +2	**DEX** +2*	**CON** +2
INT +0	**PER** +0	**CHA** -1
DEF 12	**PV** 24	**Init** 15

Pistolet moyen (20 m) +4 **DM** 1d8
Mains nues +6 **DM** 1d8+2

Imparable (L) : Réaliser une attaque au contact en lançant deux d20 et garder le meilleur résultat. Si Trevor obtient 15-20 au d20 d'un test d'attaque (même sans utiliser Imparable), il inflige +1d6 DM et l'attaque est automatiquement réussie (quelle que soit la DEF de son adversaire).

William Beauregard, agent du bureau de la DEA à San Antonio

30 ans, 1,78 m, 82 kg. William est fils de bonne famille. Ses parents sont des médecins aisés et réputés à San Antonio. Bon collègue, bien noté par sa hiérarchie, cultivé, amateur de bon vin et excellent joueur de golf. L'appartement de Beauregard lui ressemble : un design sophistiqué et dénuée d'aspérité. Beauregard a tout du gendre idéal, sauf qu'il est gay. Son destin tragique met un terme à une carrière prometteuse. Dommage car, après des années de rencontres sans lendemain, Beauregard avait trouvé l'âme sœur : l'agent Jonas Chong, un de ses collègues à la DEA de San Antonio.

Jonas Chong, agent de la DEA et amant de Beauregard

32 ans, 1,81 m, 78 kg. D'origine chinoise et irlandaise, Chong aurait pu envisager une carrière de mannequin. Chong n'a rien du raffinement intellectuel de Beauregard. Et pourtant, les deux hommes entretiennent une très discrète relation amoureuse depuis bientôt deux ans. Si quoi que ce soit devait arriver à Beauregard, Chong serait dévasté. Pourtant, il masquerait ses sentiments et n'aurait de cesse de traquer et châtier les bourreaux de son amant. Seul le respect qu'il voue à Barclay l'empêcherait de passer de l'autre côté de la loi.

NC 1

FOR +2	**DEX** +0	**CON** +1
INT +0	**PER** +0	**CHA** +3
DEF 10	**PV** 15	**Init** 10

Pistolet moyen (20 m) +4 **DM** 1d8+1

Buck Stanford, agent de l'US Border Patrol (USBP) et membre des Suivants de Fenris

29 ans, 1,71 m, 80 kg. Stanford est un individu médiocre. Il l'a toujours été. Il a d'ailleurs eu les plus grandes difficultés à intégrer l'USBP du Texas comme il en rêvait. Pourtant, la plus grande fierté de sa vie est d'avoir été accepté au sein des Suivants de Fenris. Stanford avait d'autant moins de chance d'être accepté qu'il est mexicain par sa mère, une réalité dont il a particulièrement honte au point de penser le plus grand mal de la vertu de sa génitrice. Mais qu'importe que ce soit un « *bâtard* ». Pour les Suivants de Fenris, l'occasion de disposer d'une taupe au sein des garde-frontières était trop belle.

NC 1/2

FOR +1	**DEX** +0	**CON** +0
INT +0	**PER** +0	**CHA** -1
DEF 10	**PV** 8	**Init** 10

Pistolet moyen (20 m) +3 **DM** 1d8

Giacomo Fumasoli, Hoppie newyorkais

24 ans, 1,96 m, 79 kg. Cheveux noirs, longs et bouclés. Atteint d'un léger bégaiement, le geste mal assuré et de grands yeux bleus, il passe sa jeunesse à Brooklyn à se chercher avant de trouver sa place au ranch « *A New Hope* », une ferme néo-hippie du sud du Texas. Une réalité violente et impitoyable mettra un terme prématuré à ses rêves d'un monde meilleur… et à sa vie.

Travis Garth, garagiste de Laredo membre des Suivants de Fenris

56 ans, 1,86 m, 96 kg. Imposant blond à la peau rougie par le soleil. Le « *Garthrage & Sons* » est tombé en désuétude depuis que Travis, son propriétaire, a été réduit à l'état de légume par une balle trop bien placée. Ses deux fils ont délaissé depuis longtemps leurs parents et le garage au profit de leurs activités au sein de l'Église des Suivants de Fenris.

Mitch et Jeb Garth

31 ans tous les deux. 1,87 m, 97 kg pour Mitch. 1,94 m, 103 kg pour Jeb. Faux jumeaux, vrais cons. Mais trop musclés et méchants pour que qui que ce soit se risque à le leur dire. L'un et l'autre préfèrent l'argent facile et la compagnie d'individus aussi peu recommandables qu'eux.

NC 2

FOR +3*	**DEX** +0	**CON** +1
INT +0	**PER** +0	**CHA** -1
DEF 10	**PV** 17	**Init** 10

Pistolet lourd (20 m) +1 **DM** 1d10
Batte de base-ball +4 **DM** 1d6+3

Aymeric Blain, gourou libertaire et fondateur de la ferme autonome « *A New Hope* »

61 ans, 1,67 m, 65 kg. Posé, cool, sympa, fumeur de marijuana, californien, néo hippie, la peau parcheminée mais le teint halé. Aymeric veut répandre la paix chez lui et en dehors. Mais en douceur alors, car la paix, ça ne s'impose pas. Ça se répand. Un peu comme les malwares que les programmes antivirus de sa petite société californienne combattaient avant qu'il ne la cède à un concurrent pour une quarantaine de millions de dollars.

NC 0

FOR +0	**DEX** +0	**CON** +1
INT +1*	**PER** +0	**CHA** +2*
DEF 10	**PV** 7	**Init** 10

Gustavo Frutos, membre de la Movida

28 ans, 1,72 m, 74 kg. D'origine mexicaine. Vif d'esprit. Un bon fond. Il aurait sans doute été un type sympa s'il avait grandi dans un autre environnement que les quartiers défavorisés de Laredo. Gustavo aime les voitures multicolores et customisées à l'excès. Il en a trois, et ce n'est que le début de sa collection. Mais pour ça il faut beaucoup d'argent. Gustavo aime l'argent et déteste la violence… à moins qu'on lui propose suffisamment d'argent.

NC 1

FOR +0	**DEX** +2	**CON** +1
INT +0	**PER** +1	**CHA** +0
DEF 12	**PV** 12	**Init** 10

Pistolet moyen (20 m) +4 **DM** 1d8+1

Lobo, lieutenant des Siete Viejo

24 ans, 1,81 m, 85 kg. Lobo est trop jeune pour être lieutenant du gang dominant de la région. Mais il est

également trop méchant pour ne pas l'être. Il en a vu et vécu plus que quiconque ne devrait, surtout à son âge. Cela se lit dans son regard. Et aussi dans son attitude froide et posée. Certains trouvent excessive l'image du chef de gang sanguinaire au visage recouvert de tatouages de têtes de mort. Un truc de film hollywoodien pensent-ils. Pas Lobo qui y croit dur comme fer. Et il se fait fort d'y ressembler. Mais cela ne l'empêche pas de penser. Et il pense d'autant plus vite et d'autant mieux quand il y a de l'argent, du pouvoir et de la violence au bout du compte.

NC 3

FOR +2	**DEX** +1	**CON** +1
INT +2	**PER** +0	**CHA** +2
DEF 11	**PV** 24	**Init** 12

Pistolet lourd (20 m) +5 **DM** 1d10+2
Machette +4 **DM** 1d8+2

Lieutenant : Une fois par tour, Lobo peut donner une action supplémentaire à n'importe quel allié sous ces ordres à portée de vue (attaque ou mouvement). Une fois par combat, une attaque qui aurait dû l'amener à 0 PV est ignorée (esquivée).

Jason Barnett, facho intégriste

31 ans, 1,92 m, 79 kg. Blond aux yeux bleus. Divers tatouages néo-nazis dont une croix gammée sur le torse et un portrait d'Adolf Hitler sur chaque genou. Une barbe fournie complète une chevelure hirsute et une tenue de camouflage puante. Le regard à l'affût d'une bête traquée. Jason était un enfant mal aimé de la périphérie désargentée de Dayton, Ohio. Un de ces innombrables petits blancs oubliés de l'Amérique post-industrielle. Le jour de son seizième anniversaire, Jason quitte un environnement familial dévasté par la drogue et la violence domestique. Il se forge une expérience dans la construction en errant de chantier en chantier, de la « *Rust belt* » du nord au états pauvres du sud. Au fond, Jason voudrait compter pour quelque chose et être respecté. Il trouve sa « *voie* » lorsqu'il fait la connaissance de Nigel Carpenter à la suite d'un concert des « *Heil 88* ». Nigel est alors un skinhead violent qui partage sa vie entre écriture de chansons haineuses, beuverie et agressions racistes. Celui-ci prend Jason sous son aile pendant quelques années et le convertit à l'idéologie néo-nazie. Lorsque Nigel le présente aux Suivants de Fenris, Jason pense avoir trouvé sa « *vraie* » famille et sa place. Ses compétences dans le bâtiment le rendent précieux lors de la construction du ranch de Laredo. Mais tout s'effondre lorsque Devon White lui révèle que l'Église dissimule un trafic de drogue à grande échelle. Les souvenirs d'une enfance détruite par les opioïdes refont surface. Jason n'accepte pas ce qu'il considère comme une trahison de son idéal. Il en fait part à Nigel Carpenter. Entretemps, ce dernier s'est repenti de son passé de haine. Nigel l'envoie trouver refuge à Elohim City, hors de portée de la vindicte de Devon White. Jason finit par utiliser ses économies pour acheter et fortifier une ferme à l'abandon au cœur des Ozark. Depuis, sa paranoïa grandissante l'a amené à vivre en quasi-autarcie, attendant de pied ferme quiconque viendrait s'en prendre à lui.

NC 2

FOR +2	**DEX** +1	**CON** +3*
INT +0	**PER** +1	**CHA** -2
DEF 11	**PV** 22	**Init** 13 (18 en nature)

Pistolet lourd (20 m) +4 **DM** 1d10+1
Fusil de précision (100 m) +4 **DM** (3)d6+1
Poignard +4 **DM** 1d4+2

Pièges : Test de PER (survie) difficulté 15 pour le repérer. 3d6 DM, test de DEX difficulté 15 pour demi DM. En cas de blessure grave, le personnage est mutilé et sa vitesse de déplacement est divisée par 2 (test de CON difficulté 10 ou la séquelle est permanente).

Dr Elena Sidorenko, biochimiste néo-nazie

54 ans, 1,48 m, 45 kg. Elena échange avec Devon White pour la première fois en février 2015 sur un forum d'extrême droite du Darknet consacré au Crystal Meth. À cette époque, Allred nourrit déjà l'ambition d'améliorer la qualité de son produit, notamment à l'aide du sang du géant. Il souhaite produire une version synthétique de ce dernier afin de s'affranchir de sa dépendance vis-à-vis de Greenberg Senior. Il met en place un laboratoire dédié et charge Devon de se mettre en quête d'un expert qui partage leur idéologie. Elena, qui vit seule, est alors employée dans un laboratoire pharmaceutique en tant que biochimiste. En parallèle, elle produit de la méthamphétamine depuis son domicile dans la lointaine banlieue de Kiev pour ses compatriotes ultra-nationalistes qui combattent l'ennemi russe dans le Donbass. Malgré un engagement idéologique revendiqué, la biochimiste lâche tout pour migrer clandestinement aux États-Unis dès que Devon lui propose de travailler pour les Suivants de Fenris. Depuis, elle remplit sa mission avec un zèle digne du docteur Mengele. C'est donc sur une ressource inestimable que les Siete Viejo mettront la main si les PJ ne parviennent pas à les empêcher d'emmener la biochimiste avec eux. Si ce sont les PJ qui mettent la main sur Elena, celle-ci jurera ses grands dieux qu'elle n'a rien d'une néo-nazie. Elle assurera avoir été séquestrée pendant un voyage touristique aux États-Unis après que ses geôliers aient appris au détour d'une conversation anodine qu'elle était biochimiste. Elle aurait alors été contrainte à produire du Crystal Meth et à procéder à d'ignobles expériences sur de pauvres migrants. Elle insistera sur le fait qu'elle n'avait pas le choix, lorsque les survivants l'accuseront d'être un monstre. Elle dénoncera volontiers White mais prétendra ne pas connaître Allred. Si elle parvient à endormir les soupçons, Elena tentera de disparaître dans la nature à la première occasion.

NC 1/2

FOR -2	**DEX** +1	**CON** +0
INT +3*	**PER** +1	**CHA** +0
DEF 11	**PV** 9	**Init** 12

Devon White, homme de confiance de Robert Allred et Grand prêtre de l'Église des Suivants de Fenris

53 ans, 1,69 m, 75 kg. Cheveux blancs. Yeux noirs. Lèvres fines traversées par une vieille cicatrice verticale sur la joue droite. Il est difficile de ne pas éprouver une sensation de malaise au contact de ce cannibale à moitié dément qui a fait creuser un antre du mal sous le ranch des Suivants de Fenris.

NC 3

FOR +0	**DEX** +0	**CON** +1*
INT +2	**PER** +0	**CHA** +1
DEF 10	**PV** 20	**Init** 12

Pouvoir de dialogue : Ce pouvoir permet à Devon de contacter et d'échanger avec les Esprits de la Corruption. Il a hérité ce pouvoir en dévorant une phalange de l'index de la main gauche d'Allred. Devon y a beaucoup recouru et sa santé mentale s'en ressent aujourd'hui.

Attiser la haine : Lorsqu'il le souhaite Devon peut produire une aura de haine palpable dans un rayon de 10 m autour de lui. Toutes les créatures dans cette zone, même les chiens, doivent faire un test d'INT difficulté 10 ou devenir violent et attaquer la créature de son choix. Un nouveau test d'INT peut être réalisé à chaque tour pour mettre un terme à l'accès de violence. Si parmi les cibles, des inimité existent Devon le sent et peut en jouer pour imposer un malus de -5 aux tests de résistance.

Robert Allred, antéchrist wannabe

79 ans mais il en fait au plus 50, 1,76 m, 64 kg. Cheveux court et gris. Teint pâle. Yeux gris. Santiags aux pieds et Grand Stetson rivé sur la tête. Ceinture à grosse boucle sur laquelle est gravée

l'expression Arbeit Macht Frei sur un portique stylisé d'Auschwitz. Riche propriétaire de la chaîne de fast food Big Burger et partenaire de Greenberg via la Grind Meat. Robert Allred est un loup pour l'Homme. Il vit pour et par le mal. Pour et par la corruption. Pour et par la souffrance des autres. Le nazisme le fascine. Il en a adopté l'idéologie très jeune et rêve d'un Reich américain dont il serait le nouveau Führer. À l'origine, ce sont les avantages fiscaux accordés aux religions qui avaient amené Allred à fonder l'Église des Fils de Fenris. Avec le temps, il s'est pris au jeu et croit désormais fermement en son destin de prophète. Secrètement, Allred jalouse Greenberg Senior et déteste l'idée de dépendre de lui. C'est pourquoi, à l'instar des Greenberg, Allred a créé son propre culte, mis en place son propre système de corruption de l'humanité, appointé son propre prêtre et fait du ranch des Suivants de Fenris une version white trash du Cajun Club avec son temple et son labyrinthe de corruption. La prochaine étape pour Allred est de synthétiser le sang du géant. S'il y parvient, il deviendra autonome et « *l'élève* » dépassera le maître…

NC 3

FOR +0	**DEX** +1	**CON** +3*
INT +1	**PER** +0	**CHA** +3*
DEF 11	**PV** 27	**Init** 13

Pouvoir de suggestion : Allred a le pouvoir de contraindre ses interlocuteurs à lui obéir, même si cela va contre leurs intérêts. Il lui est facile de donner un ordre simple à effet immédiat tant que celui-ci ne met pas en danger sa ou ses cibles (test de CHA difficulté 20 pour résister). Pour une emprise durable et sans limites, il doit s'agir d'un proche. À défaut, il doit auparavant créer un lien avec sa future victime en conversant avec elle aussi longtemps que nécessaire. Plus l'ordre est complexe ou va à l'encontre des principes de sa cible, plus le lien avec cette personne doit être fort. Avec le temps, le pouvoir d'Allred s'est tellement développé qu'il n'a plus besoin d'ouvrir la bouche pour convaincre un homme qu'il connaît bien de s'auto-mutiler ou de mettre fin à ses jours. Il lui suffit de regarder sa victime dans les yeux pendant quelques instants pour la soumettre à sa volonté. La meilleure chose qui puisse donc arriver aux adversaires d'Allred est de ne jamais faire sa connaissance.

Pouvoir de dialogue : Ce pouvoir permet à Allred de contacter et d'échanger avec les Esprits de la Corruption. C'est un pouvoir dangereux pour la santé mentale, dont il se garde bien de se servir. C'est pour cette raison qu'il a délégué cette tâche à Devon White.

Pouvoir de transmission : Allred peut transmettre un de ses pouvoirs à autrui à condition que celui-ci se repaisse de sa chair. Voilà pourquoi il manque des phalanges à l'index de sa main gauche. Autant dire qu'Allred transmet son talent avec parcimonie.

PNJ du scénario 6

Amber Moore, agent de l'USSS

39 ans, 1,78 m, 68 kg, brune à la peau pâle et aux yeux verts, un peu ronde, en tailleur austère. Amber a la réputation d'être plus dure et opiniâtre que la plupart de ses collègues mâles. Et c'est vrai. Pourtant, elle est mère poule de jumelles de 5 ans qu'elle a eu suite à une procédure de GPA. Son mari est un cadre bien payé de Goldman Sachs. En plus d'un appartement à Washington DC dans le quartier prisé de Georgetown, la petite famille possède une maison à Annapolis et affectionne les sorties en voilier quand la météo et leurs emplois du temps respectifs le permettent.

NC 1

FOR +0	**DEX** +2	**CON** +1
INT +2	**PER** +2	**CHA** +0
DEF 12	**PV** 14	**Init** 14

Pistolet moyen (20 m) +4 **DM** 1d8+2

Voie : de l'investigation rang 2

Les agents de l'USSS et les hommes de Greenberg

Hommes et femmes vêtus de costumes ou de tailleurs sombres.

NC 1

FOR +1	**DEX** +1	**CON** +1
INT -1	**PER** +1	**CHA** +0
DEF 11	**PV** 12	**Init** 10

Pistolet moyen (20 m) +3 **DM** 1d8+1

Bénédicte « *Chef Ben* » Jacques, chef du restaurant du Cajun Club

38 ans, 1,77 m, 97 kg. Arrivé à Brooklyn dans le quartier de Williamsburg au début des années 2000, le jeune Chef clermontois avait tout pour devenir un chef étoilé. La consécration vint au bout d'une décennie de travail acharné. Pendant un an seulement. Très vite, le succès et la pression lui tournent la tête. La cocaïne n'aide pas. La faillite et l'agression physique d'un critique gastronomique lui valent l'ultime déchéance. Difficile de refaire sa vie une fois sorti de prison, surtout quand on ne sait rien faire d'autre que cuisiner. C'est alors qu'Alexander Chessel le contacte. Les deux hommes avaient sympathisé lorsque Chessel fréquentait son établissement newyorkais. Après un passage par le Labyrinthe des Kronsky, Jacques devient le chef du Cajun Club. Ses invités se régalent de ses petits plats. Ben redouble d'inventivité pour sublimer la saveur de la chair humaine. Quant à son addiction à la cocaïne, le chef a trouvé bien mieux avec le sang du géant des glaces.

NC 1

FOR +0	**DEX** -1	**CON** +3*
INT +0	**PER** +0	**CHA** +1
DEF 9	**PV** 11	**Init** 8

Couteaux de cuisine +4 **DM** 1d6+2

Jean-Jésus dit JJ, second de Manon

38 ans, 1,88 m, 82 kg. Haïtien aux yeux colorés de lentilles gris pâle. Toujours vêtu du même costume blanc, chemise blanche ouverte, cravate noire, ceinture noire, chaussures de cuir noires sans chaussettes et chapeau blanc cerclé d'un bandeau noir qui coiffe sa longue chevelure faites de fines nattes aux extrémités ornée de perles blanches. Un collier de perles orné d'une croix noire au cou. Rassurant, diplomate, aimable, le verbe élaboré, le rire communicatif et le sourire aux lèvres omniprésent. Un phénomène de bonne humeur et de disponibilité tant qu'on ne touche pas à Manon…

NC 2

FOR +2	**DEX** +1	**CON** +1
INT +0	**PER** +0	**CHA** +2*
DEF 11	**PV** 19	**Init** 13

Pistolet moyen (20 m) +3 **DM** 1d8

Pouvoir : JJ ne se sépare jamais d'un bracelet de perles d'os, peut-être humains, qu'il fait glisser machinalement entre ses doigts. D'apparence innocente, cet artefact, cadeau de Manon, permet de manipuler les émotions de ses interlocuteurs. Quiconque examine les perles de près constatera que celles-ci sont gravés d'étranges symboles, sans doute d'origine vaudou. Les motifs varient subtilement selon le type d'émotion que JJ souhaite manipuler. Qu'il s'agisse de joie, de peur, de tristesse ou de colère, ce dernier peut, au choix, apaiser, ou exacerber les émotions de sa cible. Un test de CHA difficulté 15 est nécessaire pour résister (inconsciemment) à ce pouvoir. De plus, l'activation de cet artefact est indétectable.

Les hommes de main des Sœurs de Marie, gang au look coloré créole vaudou

Ces hommes obéissent sans discuter aux moindres ordres de Jean-Jésus et sont prêt à mourir pour protéger Manon.

Reprenez les caractéristiques des zombies.

Manon, Prêtresse vaudou et leader des Sœurs de Marie

44 ans mais on lui en donnerait 10 de moins, 1,72 m et 58 kg. Toujours vêtue de blanc, un collier de graines multicolores au cou. Issue d'une famille de la bonne société haïtienne, elle a été choisie par les esprits dès sa plus jeune enfance et remplit aujourd'hui son rôle avec assurance et inspiration. Son autorité et son expérience sont respectées dans la région et connues jusqu'à Haïti. Les Zombies donneraient cher pour la voir disparaître. Quand elle n'est pas par monts et par vaux, Manon se détend dans sa villa au 2198 Lakeshore Drive à Mandeville.

NC 4

FOR +0	**DEX** +1	**CON** +2
INT +1	**PER** +2	**CHA** +4*
DEF 13	**PV** 24	**Init** 13

Pouvoirs vaudou : Manon est naturellement une très puissante Mambo. Choisie par Papa Legba, sa connexion privilégiée au monde des Esprits lui permet d'ouvrir celui-ci sur le monde des hommes avec beaucoup de facilité. Par conséquent, elle parvient plus facilement à s'adresser aux esprits. Pour une raison inconnue, ceux-ci lui accordent des faveurs à un moindre coût que pour les autres prêtres et prêtresses vaudou. Elle possède la Voie du vaudou blanc (Voir aide de jeu contextuelle, p. 157) au rang 5 et elle ne dépense que la moitié des points de mana requis (elle possède 10 PM) pour lancer chaque rituel.

Manon est capable de voyager dans le monde des esprits en dépensant 2 PM et elle peut dépenser 1 PM supplémentaire par « *passager* » qu'elle emmène avec elle.

Baptiste Levant, humanitaire, membre des Sœurs de Marie à Haïti et plus encore...

34 ans, 1,89 m et 82 kg. Baptiste est un métis au teint clair, aux cheveux blonds bouclés et aux yeux bleus. Issu d'une riche et ancienne famille haïtienne, Baptiste est le genre de personne qu'il vaut mieux connaître pour éviter les problèmes à Haïti ou, à défaut, s'en sortir sans encombre. Membre des sœurs de Marie, il fait volontiers bénéficier la secte de son soutien financier et de son réseau personnel. Officiellement, Baptiste est chef de mission pour « *Brothers in Fate* », une ONG spécialisée dans l'alimentaire. Celle-ci aide les locaux à améliorer leurs rendements agricoles. Elle leur fournit des outils, les forme à leur utilisation et les aide à creuser des puits et développer des systèmes d'irrigation et des réseaux d'eau courante. Avant de revenir à Haïti pour aider les siens, les pérégrinations humanitaires de Baptiste l'ont emmené du Sahel aux confins du Soudan. Baptiste revient de ce dernier voyage transformé à jamais par une rencontre avec l'indicible. Sa culture vaudou et l'intervention de membres d'une secte antédiluvienne lui valent d'être encore de ce monde. Depuis, Baptiste, qui porte en permanence un étrange pendentif représentant le symbole astronomique de Kerberos, semble mû par une mission nouvelle. Son retour à Haïti n'est d'ailleurs pas le fruit

du hasard. Gauntley et, surtout, Papa Latombe sont dans son collimateur.

NC 4

FOR +2	**DEX** +0	**CON** +1
INT +1*	**PER** +1	**CHA** +2*
DEF 18	**PV** 25	**Init** 10

Pistolet moyen (20 m) +6 **DM** 1d8+2

L'œil de Kerberos : Quiconque a connu Baptiste avant son voyage au Soudan aurait bien du mal à croire qu'il est devenu un redoutable combattant. Ce dernier fait d'ailleurs au mieux pour dissimuler au regard des autres ce talent surnaturel. Les esprits des défunts guerriers de Kerberos guident désormais Baptiste Levant à travers la brume du combat. Comme s'il avait développé un pouvoir d'anticipation, Baptiste semble devenu capable de prévoir les coups, y compris les tirs, qui lui sont destinés et a donc une très grande chance de les esquiver (+8 en DEF).

François-Xavier, Houngan des Sœurs de Marie

63 ans, 1,59 m, 62 kg. Manon a beaucoup appris de cet homme discret à la tête rasée et aux sourcils blancs. FX, comme le surnomment ses proches, est un prêtre vaudou réputé et respecté. Les esprits ont récemment confié une mission à FX : chasser les diverses missions évangélistes étrangères qui corrompent l'âme des haïtiens et profitent de leur misère et de leur naïveté. Son association aux sœurs de Marie et à Baptiste Levant n'est pas étrangère à cet agenda.

NC 4

FOR +2	**DEX** +0	**CON** +1
INT +1*	**PER** +1	**CHA** +2*
DEF 18	**PV** 25	**Init** 10

Pouvoirs : En tant que Houngan choisi par Ogoun (Voie du vaudou d'Ogun rang 5, FX n'hésite pas à user de ses connaissances pour faire du mal à autrui. Pour lui, tous les moyens sont bons dans la guerre qu'il mène contre les évangélistes et les Bokors qui corrompent le sang de la terre haïtienne.

Les Zombies de la plantation de Gauntley

NC 1

FOR +1	**DEX** +1	**CON** +1
INT -1	**PER** +1	**CHA** +0
DEF 11	**PV** 12	**Init** 10

Pistolet moyen (20 m) +3 **DM** 1d8+1
Fusil à pompe (40 m) +3 **DM** 1d10+1

Papa Latombe, cerveau des Zombies

122 ans mais une apparence de quinquagénaire, 1,93 m, 75 kg, le crâne rasé et peint de symboles ésotériques et de crânes humains stylisés, un corps rachitique au torse scarifié, le teint pâle, toujours vêtu de noir avec une chemise largement ouverte sur un torse couvert de colliers de perles noires. Chef de gang, bokor, conseiller occulte de Duvalier, trafiquant de drogues et principal allié de Donald Gauntley, Papa Latombe doit sa sinistre ascension à son inextinguible soif de pouvoir et d'immortalité. Nul ne saurait dire au bout de combien de sacrifices humains et d'occultes pratiques Papa Latombe parvint à duper la Mort. Qu'importe ! Ce dernier règne sans partage et à jamais sur le gang des Zombies depuis sa résidence fortifiée non loin de Haïti. L'homme est froid et sans cœur dans tous les sens du terme. Et pour cause. Son cœur est enfermé dans une urne dissimulée dans un lieu sacré (et tenu secret) de l'île. Trois de ses plus fidèles adeptes veillent en permanence sur son précieux organe. Le corps de Papa Latombe n'est plus que le réceptacle de

son esprit. Si celui-ci venait à être détruit, ses suivants lui en donneraient un nouveau à l'occasion d'une cérémonie rituelle des plus sinistres.

NC 7

FOR +5*	**DEX** +0	**CON** +5*
INT +2*	**PER** +1	**CHA** +3*
DEF 12	**PV** 45 (RD 5/10)	**Init** 10

Attaque au contact +7
Attaque à distance +4

Chair à canon : Une fois par tour, Papa Latombe peut décider qu'une attaque qui le visait touche à la place un de ses sous-fifres situé à moins de 3 mètres et venu s'interposer (ou derrière lequel il s'est mis à couvert). Il gagne un bonus de +3 en DEF tant que des sous-fifres sont positionnés à moins de 3 mètres de lui.

Pouvoirs : Papa Latombe est un mort-vivant. Il n'a donc pas besoin de respirer ou de dormir, est insensible aux intempéries, à la maladie et à la douleur, et est doté d'une force surhumaine. Pour neutraliser son corps, il faut détruire son cerveau. En termes de jeu, il possède une RD de 10 contre les armes à feu et une RD de 5 contre les autres armes. Il est possible d'ignorer cette RD en visant la tête et en prenant un malus en attaque de -5. Pour le tuer définitivement, il faudrait retrouver l'urne qui contient son cœur et brûler celui-ci à l'occasion d'une cérémonie vaudou dédiée.

Donald Gauntley, cadavre possédé par une Entité Cosmique de la Corruption

112 ans, 1,74 m, 68 kg, très ridé, les yeux noirs, les cheveux blancs clairsemés puant la charogne, en chaise roulante. Héritier d'une ancienne et riche famille de cultivateurs et d'industriels haïtiens blancs. Enfant, Donald Gauntley inquiétait ses parents autant qu'il hantait les rêves des Bokors d'Haïti tant il y avait en lui quelque chose que les étoiles convoitaient. Nul ne sait quelle responsabilité Gauntley eut dans la mort prématurée de ses parents puis de ses propres descendants. Nul ne sait non plus qui, de l'Entité ou de Gauntley, contacta l'autre en premier. Toujours est-il que seul un jeune bokor du nom de Papa Latombe survécut à la cérémonie qui vit l'âme de Donald Gauntley sacrifiée à l'Entité, tandis que celle-ci prenait possession de son corps. En dépit de l'énergie que lui insuffle l'Entité, le corps de Gauntley n'est pas éternel. Aujourd'hui, il est plus que temps de trouver un nouveau réceptacle capable de l'accueillir. Les précédentes tentatives de l'Entité de se transférer dans un autre corps, y compris ses propres enfants, ont toutes échouées. Un vulgaire humain ne résiste pas au transfert. Il lui faut un être « *différent* ». Un être « *choisi* » par les étoiles. Voilà pourquoi la présence d'Adrien est une opportunité unique à côté de laquelle l'Entité ne peut pas se permettre de passer.

NC 10

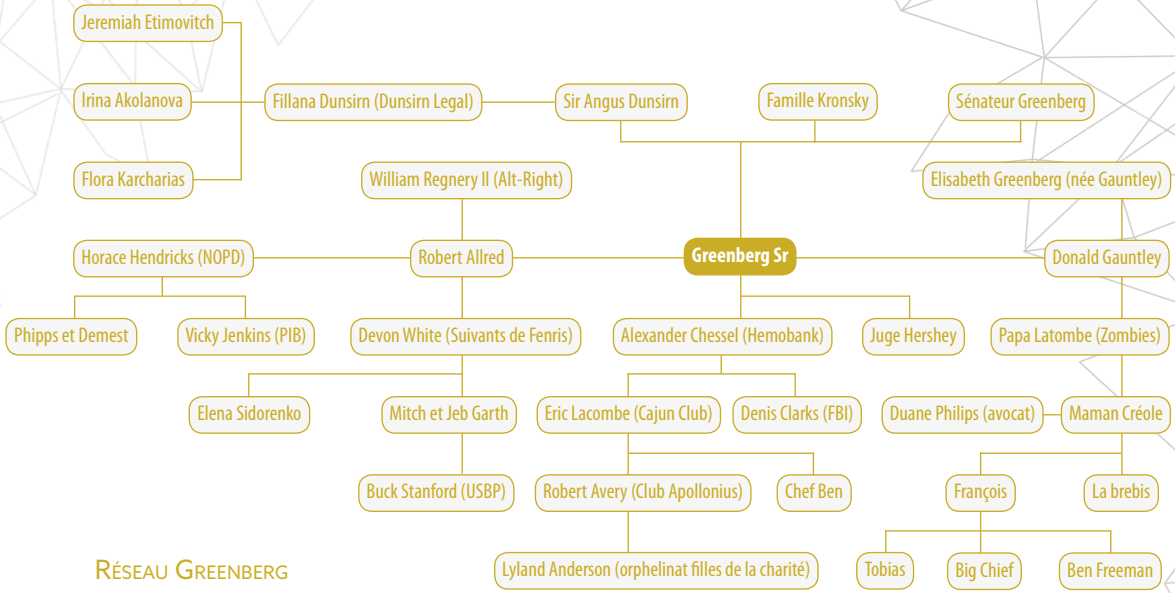
FOR +4*	**DEX** +1	**CON** +5*
INT +2*	**PER** +1	**CHA** +2*
DEF 11	**PV** 25 (RD 10)	**Init** 10

Attaque au contact +6
Attaque à distance +4

Résistance surnaturelle : L'Agent de la Corruption est invulnérable aux attaques physiques. Seul un autre esprit majeur peut le blesser. Si les PJ réussissent à blesser son réceptacle, l'Agent le régénère au rythme de 10 pv par tour, même réduit à 0 pv ou si son corps est annihilé. Les effets d'une explosion nucléaire sur la créature restent à vérifier…

Agent incarné de la Corruption

Cette créature vermiforme, douée d'une très grande intelligence, sert les desseins de sa nature cosmique en prenant le contrôle d'un corps humain. Une fois qu'elle est physiquement entrée dans l'estomac de la cible à travers son œsophage, de minuscules dendrites sortent par milliers de sa bouche et remontent jusqu'à son cerveau. En moins d'une heure, l'esprit de la victime est brisé à jamais dans d'atroces souffrances et la créature le contrôle



Réseau Greenberg

totalement. Elle peut cacher sa présence même aux proches de sa victime.

Fillana Dunsirn, associée du diable

44 ans, 1,74 m, 67 kg. La petite-nièce de Sir Angus Dunsirn dirige d'une main de fer le cabinet d'avocat Dunsirn Legal depuis bientôt dix ans, Non contente d'être une redoutable avocate d'affaire, c'est également une sorcière. C'est elle qui dirige les cérémonies impies au cours desquelles est invoque l'esprit du mensonge qui possède les nouvelles recrues de la firme. Fillana sait qu'elle a la confiance de son grand-oncle et compte bien la conserver, ne serait-ce que dans son propre intérêt.

NC 4

FOR +1	**DEX** +3*	**CON** +2
INT +3*	**PER** +1	**CHA** +3*
DEF 12	**PV** 25	**Init** 17

Attaque au contact +1
Attaque à distance +5

Voie : de l'occulte rang 5 (*COC Livre de règles* p. 78), des corporations (Loi) rang 4, du discours rang 5

Sir Angus Dunsirn, CEO de la Dunsirn Trust et parrain d'Adrien et Carole Greenberg

Âge véritable inconnu, officiellement 72 ans mais en paraît 20 de moins, 1,64 m, 62 kg. Consommer la chair de sa chair conserve, à condition de respecter les rituels appropriés. Toutes les 49 ans, Angus dévore son héritier afin de prendre son apparence et usurper son identité. Ainsi procède-t-il pour prolonger sa vie et dissimuler au monde sa longévité contre-nature. Sir Dunsirn n'a pas besoin de souhaiter devenir maître des temps sombres de demain. En son for intérieur, il sait qu'il le sera. Hier, son clan libérait les Grind depuis les profondeurs de son labyrinthe de corruption. Un jour prochain, Angus engendrera avec la jeune Carole Greenberg et dévorera leur rejeton impie. Alors, il libérera tous les hommes de leur humanité et la terre se nourrira de nouveau du sang de millions…

Caractéristiques superflues

Pouvoir : Usurper l'enveloppe corporelle d'une personne en la dévorant rituellement.

Index de la galerie de PNJ

Vous trouverez ici un récapitulatif par ordre alphabétique de tous les PNJ de la campagne, ainsi que la page à laquelle ils figurent dans la galerie des PNJ.

Nom	Prénom	rôle	Page
Agent incarné de la corruption			196
Agents de l'USSS et agents de Greenberg			193
Allred	Robert	Antéchrist wannabee	191
Anderson	Lyland	Directeur de l'orphelinat des Filles de la Charité	178
Avery	Robert	Gérant du club Appolonius	178
Avril	Belinda	Orpheline rebelle	179
Babbit	William	Vétéran alcoolique	169
Babbit	Vanessa	Cadavre en attente d'autopsie	169
Babineaux	Lynette	Victime de Brett Kronsky	170
Barclay	Trevor «Chuck»	DEA de San Antonio - agent superviseur	188
Barnett	Jason	Facho intégriste	190
Barthelemy	André	FBI Nouvelle-Orléans - chef du labo	162
Batiste	Jean-François	Voisinage des PJ - caméraman de la WWL TV	168
Beauregard	William	DEA de San Antonio - agent spécial	188
Blain	Aymeric	Gourou de la ferme «A New Hope»	189
Bradford	Samuel	FBI Nouvelle-Orléans - directeur de l'antenne	162
Brown	Steve	Voisinage des PJ - vétéran black victime de PTS	167
Buniatishvili	Francesca	FBI Nouvelle-Orléans - assistante principale	164
Chamoun	Alain	Faussaire bobo	180
Chessel	Alexander	Directeur de Hemobank Laboratories Inc	177
Chong	Jonas	DEA de San Antonio - agent, amant de Beauregard	188
Clarks	Denis	FBI Nouvelle-Orléans - agent de l'ATF attaché au FBI	161
Cross	Damon	FBI Nouvelle-Orléans - agent spécial	162
Delgado	Claire	Voisinage des PJ - médecin urgentiste à l'UMC	164
Demest	Elvis	3e district du NOPD - officier corrompu et KKK	182
Dempsey	Terrence	Directeur de département du FBI à Washington	160
Dick	James	Acteur et producteur de films X	180
Dickinson	Emilia	Victime de Brett Kronsky	170
Dixon	Nicolette	3e district du NOPD - détective proche de la retraite	181
Doug, Michelle, Paul, Laura et Todd		Voisinage des PJ - étudiants à l'UNO	165
Dunsirn	Angus	CEO Dunsirn Trust, parrain petit-enfants Greenberg	197
Dunsirn	Filana	Associée du diable	197
Dupont	Angélique	Voisinage des PJ - gérante Umbra Antiques	167
Dupré	Germaine, Anne, Alcide, Coreen et Janette	Voisinage des PJ - famille de voisins	166
Eckerman	Wallace	Victime du Labyrinthe des Kronsky	171
Efron	Daisy	Voisinage des PJ - caméraman de la WWL TV	168
Etimovitch, Karcharias et Akolanova	Jeremiah, Flora et Irina	Avocats de Dunsirn Legal	170
Fontenot	Darnelle	Victime de Brett Kronsky	171
Fox	Jim «Mulder»	FBI Nouvelle-Orléans - agent spécial	163
François-Xavier «FX»		Houngan des Sœurs de Marie	195
Fraser	Père	Pasteur et membre de Black Lives Matter	186
Freeman	Benjamin «Benji»	Gang des Zombies - coursier en motocross	185
Frutos	Gustavo	Membre de la Movida	189
Fumasoli	Giacomo	Hoppie newyorkais	189
Garcia	Rudolf	Youngbloods - biker hors-la-loi	179
Garfield	Wallace	3e district du NOPD - détective toxicomane	181
Garth	Mitch et Jeb	Suivants de Fenris	189
Garth	Travis	Suivants de Fenris - Garagiste de Laredo	189
Gauntley	Donald	Possédé par une entité cosmique de la corruption	196

Nom	Prénom	rôle	Page
Gehbauer	Anaïs	3e district du NOPD - détective intègre	183
Goodman	Albert «Big Chief»	Zombie - gérant entrepôt Pelican Estate	185
Greenberg	Adam André Paul	Sénateur de Louisiane	159
Greenberg	Adrien Paul Adam et Carole Virginie Anne	Enfants du couple Greenberg	160
Greenberg née Gauntley	Elisabeth Mary Rose	Epouse du sénateur	159
Greenberg Senior	Adam François Adrien	Monstre à visage humain	158
Hendricks	Horace	3e district du NOPD - lieutenant maléfique	183
Herodes	Marta «Marty»	FBI Nouvelle-Orléans - agent Spécial	161
Hershey	Brian	Juge fédéral corrompu	180
Hommes de main des sœurs de Marie			194
Jacques	Bénédicte	«Chef Ben» du resto du Cajun Club	193
Jean-Jésus «JJ»		Second de Manon	193
Jeansonne	Henri	Sous-directeur de la chevrette	186
Jenkins	Vicky	PIB de la Nouvelle-Orléans - détective	186
Jordan	Mason	PIB de la Nouvelle-Orléans – désabusé, alcoolique	186
Kareem		Voisinage des PJ - gérant du Franklin Discount local	167
Kronsky	Abe	Famille Kronsky - pyromane	175
Kronsky	Brett	Famille Kronsky - tueur psychopathe	174
Kronsky	Bubba	Famille Kronsky - simple d'esprit	175
Kronsky	Clarissa	Famille Kronsky - passionnée d'armes blanches	176
Kronsky	Ma	Famille Kronsky	176
Kronsky	Pa	Famille Kronsky	176
La Brebis		Gang des Zombies - prêtre vaudou fou et enchainé	184
Lacombe	Eric	Vice-président Cajun Club, siège au CA de la Pelichem	178
Lambert	Lafayette	«Garbage Man» Proxénète violent	173
Lambreaux	Buck et Marge	Pilotes de barge et trafiquants de drogue	187
Lamias	Roberto	«Big Bob» Proprio bar «True Blood»	187
Lapointe	Joséphine	«Maman Créole» Zombie - femme à poigne	184
Leblanc	Tobias «Ingram»	Zombie - orphelin et jeune recrue	173
Levant	Baptiste	Humanitaire, membre des sœurs de Marie à Haïti	194
Lobo		Lieutenant des Siete Viejo	189
Loranger	Sookie	Victime du Labyrinthe des Kronsky	172
Manon		Prêtresse vaudou, leader des Sœurs de Marie	194
Martin	Pierce	Tatoueur et indic	172
McDermot et Lambreaux	Olivia et Desiree	Voisinage des PJ - couple d'universitaires à l'UNO	166
McIntire	Malcolm	3e district du NOPD - détective à tendance pédophile	181
Milberger	Lawrence	FBI Nouvelle-Orléans - ex-agent spécial en charge	168
Moore	Amber	Agent de l'USSS	192
Papa Latombe		Cerveau des zombies	195
Philips	Duane	Avocat véreux et vulgaire attitré des Zombies	169
Phipps	Nicholas	3e dsitrict du NOPD - corrompu et Nighthawk du KKK	182
Questor	Marcus	FBI Nouvelle-Orléans - agent spécial	160
Reyes	Jim	3e district du NOPD - détective et partenaire loyal	183
Robichaux	David	Employé de la Grind Cement, corrompu	187
Ruiz	Ernesto	3e district du NOPD - sergent en charge des scellées	183
Sidorenko	Elena	Biochimiste néo-nazi	191
Stanford	Buck	Suivants de Fenris - agent de l'USBP	188
Vautour	François	Zombie - lieutenant	174
Waail	Abdulaye	FBI Nouvelle-Orléans - homme de ménage	164
White	Devon	Suivants de Fenris, grand prêtre	191
Youngblood		Membre de gang	179
Zombie		Membre de gang	173
Zombies de la plantation de Gauntley		Membre de gang	195

L'EMPIRE GREENBERG

La description des organisations ci-dessous est destinée à donner du grain à moudre au MJ face à des PJ désireux de pousser plus loin leurs investigations et de lever d'autres coins du voile d'horreur de L'Héritage Greenberg. Libre au MJ de développer et détailler à l'envie cet organigramme et ce qui se trouve au-delà. Il va sans dire que la lecture de ce qui suit est strictement réservée au MJ.

Pour découvrir quelle entreprise ou association contrôle ou est contrôlée par quelle autre, un simple jet de dés dans la compétence appropriée pour chaque entreprise ne suffit pas. Les PJ doivent le justifier en accomplissant des démarches administratives en ligne ou auprès des personnes compétentes. Par ailleurs, rien ne leur interdit de faire appel à leurs contacts dans les milieux de la finance.

Greenberg Holding

En remontant les différentes branches d'activité de l'empire Greenberg, l'enquête des PJ aboutira systématiquement à sa Holding. Qui sait ensuite quel réseau de participations et d'entreprises extérieures aux États-Unis se dissimule derrière la Holding même ? Greenberg Sr est président de son directoire avec 56 % des parts. Les quatre autres membres du directoire, Alexander Chessel, Donald Gauntley, Robert Allred et Angus Dunsirn, disposent chacun de 11 % des parts. Compte tenu du nombre d'actions qu'il détient, Greenberg dispose de la majorité simple à lui seul. Au besoin, il lui suffit de convaincre un seul de ses quatre partenaires pour disposer de la majorité qualifiée. La dépendance personnelle et « *commerciale* » vis-à-vis du sang du géant des glaces de Chessel et d'Allred constituent une garantie de fidélité. Mieux encore, Angus Dunsirn fait partie de la famille. Reste Gauntley dont Greenberg se méfie comme de la peste. Avec raison.

La Holding fut constituée au Panama en 1989 juste après la chute de Noriega. Parmi les fameuses révélations du scandale des « *Panama Papers* » figurent des documents signés de la main d'un certain Bernardo Campos, expert-comptable associé au cabinet Campos & Velasquez. Ces documents semblent attester de transferts de fonds importants vers la future Holding depuis divers comptes préexistants sous des prête-noms en provenance du Panama et d'autres paradis fiscaux caribéens. Quelques jours avant son décès en 2013 dans un inexplicable accident de la circulation, Campos était entré en contact avec Jean-Christophe Andrieux, un journaliste freelance basé à Paris. Il prétendait que les activités des Greenberg précédaient largement l'installation de la Holding au Panama et qu'il existait des liens entre Greenberg, les trafics de drogue de Noriega et la CIA… Campos affirmait également que la Holding avait aidé des proches du pouvoir chaviste à détourner plusieurs centaines de millions de pétrodollars Vénézueliens. Faute de preuve, aucun article relayant ces graves allégations n'a été publié… pour l'instant

Grind Food

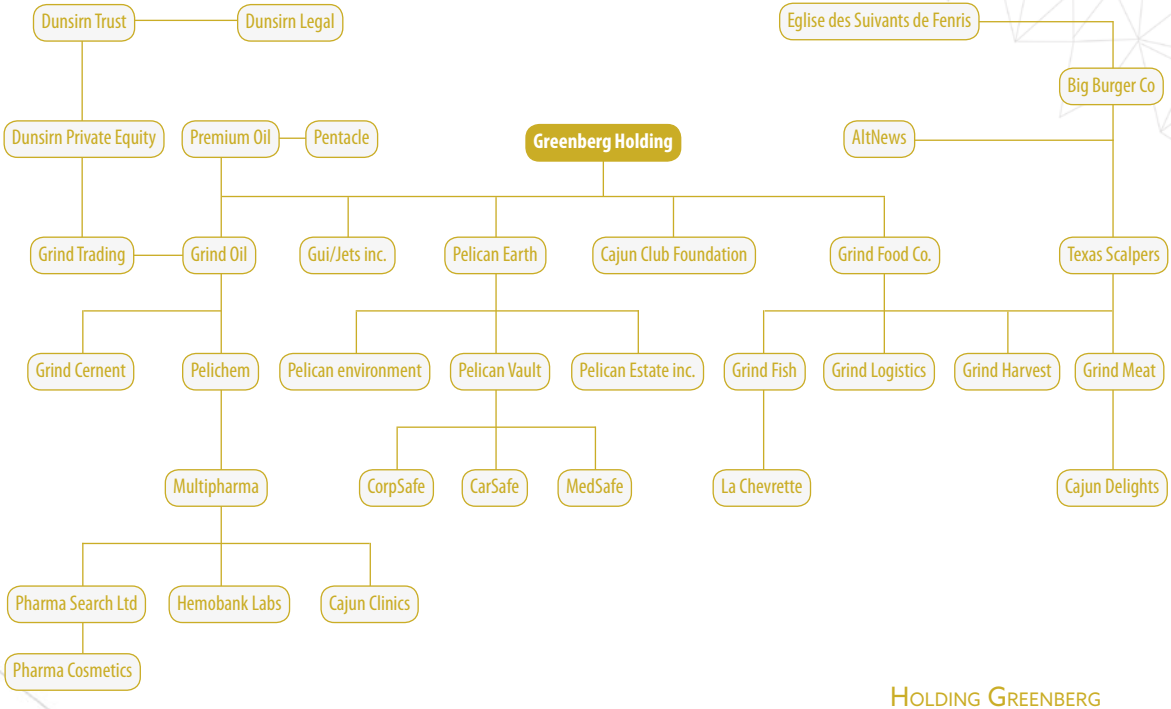
Cette compagnie rassemble aujourd'hui les premières activités des Greenberg en Louisiane dans la pêche (Grind Fish), l'agriculture (Grind Harvest) et l'élevage

bovin (Grind Meat). Les trois activités ont pour objectif de combiner maximisation du profit et destruction de l'environnement. Recours à des OGM et des engrais expérimentaux, pesticides cancérigènes, traitement du bétail et du poisson aux hormones et aux antibiotiques sont des pratiques systématiques. Surpêche et assèchement des lieux de reproduction des espèces marines ont déjà fait des ravages visibles sur les vastes domaines exploités par les Greenberg. La population locale, empoisonnée par les produits chimiques et appauvrie par la raréfaction des ressources, préfère blâmer les produits importés des pays étrangers que de demander des comptes aux vrais responsables du désastre.

L'ouragan Katrina et la catastrophe pétrolière Deepwater Horizon ont été la cerise sur le gâteau empoisonné que les Greenberg servent quotidiennement au consommateur américain. Quant aux élus locaux, de généreux soutiens financiers à leurs élections les invitent à regarder ailleurs. Reste les rares organisation environnementales actives dans la région. Notamment, Gaspard Lévrier, un scientifique de l'ONG Environmental Defense Fund originaire de La Fayette, avait réuni des preuves compromettantes sur les activités de la Chevrette, mais ce dernier a mystérieusement disparu sans laisser de trace il y a quelques mois.

Grind Logistics

Cette filiale gère l'imposante flotte de véhicules qui sert à transporter ses produits. Elle possède également cinq



Holding Greenberg

sites de silos destinés au stockage des récoltes et des pesticides astucieusement répartis à travers la Louisiane. En particulier, elle a conclu un important contrat de fourniture d'OGM et de pesticides avec Monsanto et un autre avec Multipharma pour la fourniture de doses d'hormones, de vaccins et d'antibiotiques pour les vastes élevages bovins de la Grind Cow. La Grind Logistics fournit également ses filiales en machines-outils et équipements (tracteurs, moissonneuses, etc).

Grind Meat

Grind Meat est le produit d'une joint-venture entre la Grind Food et la Texas Scalpers, filiale de la Big Burger Corp de Robert Allred (voir La Big Burger Co). Cette entreprise possède des centaines de milliers de têtes de bétail réparties entre sept ranchs en Louisiane et au Texas. La Big Burger Co

est son client principal et l'Église des Suivants de Fenris est basée dans un de ces ranchs.

La Chevrette

Cette entreprise, spécialisée dans la pêche à la chevrette (crevette en cajun), est basée le long de la rivière Atchafalaya au sud de Morgan City. Elle emploie près de trois-cents employés et une centaine de petits bateaux de pêche à la crevette capables de naviguer à travers les eaux troubles du

bayou. Pratique pour le transport discret de cargaisons légères… Depuis peu, elle développe la culture de crevettes en bassin face à la pénurie de ressources naturelles et distribue de nouvelles sortes de crevettes particulièrement grosses. C'est à se demander avec quoi elles sont nourries…

Cajun Delights

On en fait des choses avec les os, moelles et abats récupérés à vil prix auprès de la Texas Scalpers. Cajun Delights les transforme en une répugnante gélatine qui, une fois mixée à de généreuses doses de sucre, de colorants et de conservateurs, produit les bonbons acidulés « *Chevrette Cajun Delights* » moulés en forme de crevette qui font le délice des enfants.

GulfJets Inc.

Cette compagnie aérienne privée possède notamment les deux jets et l'hélicoptère privés des Greenberg. Mais l'essentiel de ses revenus provient de la location de petits avions de transport de personnes et de marchandises. Quiconque le souhaite peut louer un des petits avions de ce parc de huit appareils qui va de l'hydravion au jet Falcon 900 luxueusement aménagé. La légalité de l'usage qui est fait de ces avions est une autre question.

Pelican Earth

Cette maison-mère regroupe trois filiales :

Pelican Estate

Cette entreprise était initialement dédiée à l'investissement immobilier et à la construction de structures internes au groupe Greenberg. Pelican Estate est aujourd'hui propriétaire et gestionnaire exclusif du vaste empire foncier Greenberg. En fonction des plans de la holding, elle achète, vend, entretien ou… laisse se dégrader immeubles et terrains. Juste après Katrina, la Pelican Estate a décroché plusieurs appels d'offre publics et privés, dont certains de façon franchement douteuse. La société a d'ailleurs été citée dans le scandale de pot de vin lié aux conditions d'attribution des contrats de reconstruction de la ville. Cette affaire a valu à Clarence Ray Nagin Jr, maire de la Nouvelle Orléans jusqu'en 2010, une condamnation à 10 ans de prison en juillet 2014. Qu'importe, tant que l'argent gagné dépasse de loin celui dépensé en dessous de table et en procédures judiciaires.

Pelican Vault

C'est le service de sécurité de l'empire Greenberg. Le staff se compose notamment de repris de justice recrutés via les bonnes œuvres du Cajun Club. C'est au sein de cette équipe que Greenberg puise lorsqu'il a besoin d'exécutants dénués de scrupules et de curiosité. La Pelican Vault dispose de trois filiales. La MedSafe assure la sécurité de la division médicale de l'Empire Greenberg, dont les convois de l'Hemobank. La CarSafe fournit véhicules de sécurité et personnel à tout professionnel ou particulier qui a besoin d'une escorte, de patrouilles de sécurité ou… de procéder à une filature. Enfin, la CorpSafe propose les services de ses agents de sécurité à toutes les entreprises de Louisiane à des prix très compétitifs.

Pelican Environment

Une vaste fumisterie. Officiellement, elle est dédiée à la promotion et la préservation de l'environnement sur les terrains des entreprises Greenberg et, plus généralement, en Louisiane. En réalité, sa mission est inverse. Sur le plan politique, il s'agit pour l'équipe juridique qui la compose d'exercer un lobbying sur les élus pour retarder la mise en place de réglementations contraignantes de protection de l'environnement. Sur le plan fonctionnel, une équipe technique dévouée est

chargée de trouver et de mettre en application les méthodes les plus discrètes et efficaces pour corrompre et souiller la nature.

Grind Oil

Première compagnie pétrolière et gazière 100 % originaire de Louisiane, c'est la Grind Oil qui fit des Greenberg une des familles les plus fortunées des États-Unis. Et quelle activité idéale quand on vit et œuvre à la corruption des hommes et de la Terre qui les accueille. Rien ne pollue et ne corrompt mieux que le pétrole. Rien ne sème mieux la discorde. Rien ne pousse mieux les hommes aux pires extrémités. Le pétrole fut une bénédiction à tous les niveaux pour les Greenberg.

Récemment, la Grind Oil s'est associée à la Premium Oil de l'Empire multinational Pentacle afin de s'internationaliser. Un deal mirobolant pour Greenberg Senior, dans le cadre duquel il a cédé 33 % de la Grind Oil et 11 % de sa Holding à Gauntley, CEO de la Premium Oil et membre du directoire de la Pentacle. En échange, Greenberg a obtenu 33 % des parts de la Premium Oil et 5.5 % des parts de la Pentacle (sans droit de vote toutefois). Une transaction a priori déséquilibrée en faveur de Greenberg Sr vu le rapport de dix pour un entre les valeurs de la Pentacle International et de l'Empire Greenberg. À moins bien sûr que Gauntley n'en attende une contrepartie future dont il serait le seul à avoir connaissance…

Pelichem

Ce que Grind Oil pompe à travers toute la Louisiane, Pelichem le reçoit via ses pipelines et le raffine dans sa très polluante raffinerie implantée près des bayous le long de la côte entre la Nouvelle-Orléans et La Fayette. La petite bourgade d'Acadia se situait autrefois sur un terrain de la Pelichem. Pour des raisons sanitaires, ses habitants ont été relogés à l'extérieur du périmètre

de la propriété dans une bourgade reconstruite à l'identique aux frais de la Pelichem et appelée New Acadia. Seule une famille réside désormais sur les terres souillées de Little Bayou Chevreau, sur une petite presqu'île non loin de la ville fantôme d'Acadia. Il faut dire que les Kronsky n'y ont jamais été (à juste titre) appréciés par leurs voisins, et ces derniers sont heureux qu'ils ne les aient pas suivis. L'ancienne Acadia est située sur la rive sud du Mud lake (lac de boue) et est en partie submergée suite à l'affaissement progressif des terres du bayou tandis que la nouvelle se trouve désormais plus au nord le long de Bayou Dularge Rd.

Grind Cement

Cette filiale produit du ciment destiné au marché de la construction en Louisiane depuis les années 1940. Elle fut même impliquée dans la construction des digues qui cédèrent à cause de leur médiocre qualité pendant l'ouragan Katrina. Son principal client est aujourd'hui la Pelican Estate. Elle dispose d'une cimenterie au site 2 du Port Of South Louisiana dans le comté de St James et dispose d'un accès privilégié à la route 44 et au Mississipi. Elle est alimentée en matière première par bateau depuis des carrières appartenant à la Pelichem. Peu se doutent qu'elle sert aussi de lieu de transit de la drogue en provenance des caraïbes que les Zombies revendent dans la région.

Plus officiellement, Grind Cement s'est récemment porté volontaire pour fournir le ciment qui doit servir à construire le mur Trump le long de la frontière Mexicaine.

Multipharma

Cette maison-mère regroupe trois filiales :

Pharma Search Ltd

Pharma Search expérimente chaque jour de nouveaux produits depuis son laboratoire dernier cri d'expérimentation animale. Les résultats de ses recherches confidentielles sont ensuite archivés dans une chambre forte. Officiellement, les recherches portent sur la pharmaceutique et les cosmétiques. Pharma Search se procure régulièrement en échantillons de sang du Géant Grind pour ses expérimentations auprès d'Hemobank. Le laboratoire s'en sert pour produire diverses substances dérivées qu'elle expérimente en enduisant les seringues utilisées par les « *Blood Vessels* » d'Hemobank. La poignée de chercheurs qui travaillent au sein du laboratoire savent pourquoi Vivianne Matheson, la très froide directrice de la Pharma Search, n'a pas lésiné sur les moyens pour sécuriser l'accès à ses locaux. Les recherches, axées sur l'addiction et la santé mentale, doivent leurs rapides avancées à la relation « *privilégiée* » que Matheson entretient avec Robert Allred. En échange d'échantillons « *clandestins* » de sang du géant, le Docteur Sidorenko procède à d'inhumaines expérimentations sur les migrants cobayes pour le compte de Matheson. Le produit des expériences lui confère un précieux « *avantage compétitif* ». Les conséquences seraient naturellement désastreuses pour la société si ce noir secret était exposé.

En particulier, le laboratoire s'est lancé avec succès dans la production et la commercialisation de puissants antidouleurs dérivés d'opioïdes au début du siècle. Le produit, baptisé Oxydeine, est vanté comme un produit miracle contre toute forme de douleur chronique ou ponctuelle. Mais il a surtout pour particularité d'être puissamment addictif et de pousser ses utilisateurs vers la consommation de drogues moins coûteuses, telles que l'héroïne. Chaque année, Pharma Search dépense plusieurs millions de dollars auprès d'un influent cabinet de lobbying de Washington DC afin de déréguler plus encore la commercialisation des antidouleurs sur le marché national. Par ailleurs, des sommes considérables sont dépensées en cadeaux et invitations à des séjours-conférences dans diverses destinations de rêve auprès des médecins généralistes et spécialistes. Le but est de convaincre la communauté des praticiens de recourir aussi largement que possible à son produit miracle contre la douleur. Ironiquement, le moyen le plus efficace de corrompre et désintégrer la société par la drogue est également le plus légal de tous. Comble de l'ironie, la politique de santé publique nationale soutient activement ce raz de marée opioïde qui est en train de dévaster toutes les couches de la société américaine. Ce travail de lobbying acharné fait que le chiffre d'affaire de Pharma Search a plus que décuplé en moins de dix ans, pour récemment passer la barre des cinq milliards de dollars. La firme est encore loin derrière Purdue Pharma, le leader du marché des opioïdes médicaux, mais la directrice Matheson nourrit de grandes ambitions pour son produit-phare. Et malheur à ceux qui se mettraient en travers de son chemin…

Pharma Cosmetics

Cette filiale de Pharma Search, lancée en grande pompe marketing en 2007, produit des cosmétiques à usage domestique sur le marché d'entrée de

gamme. Après de longues et douloureuses expérimentations animales, ces produits ont passé tous les tests réglementaires et obtenu toutes les certifications témoignant de leur innocuité. Aucune inquiétude pour la santé du consommateur. Pour la santé physique du moins… Quelque part au cœur des archives de la Pharma Search Ltd, une étude ultra confidentielle réalisée en marge des expérimentations officielles témoigne d'inexplicables troubles mentaux développés par ses cobayes, y compris humains. Paranoïa, pic d'agressivité, schizophrénie, chute des capacités cognitives, trouble du jugement… Dans le meilleur des cas, de longues années s'écouleront avant qu'un lien soit établi entre ces stigmates et les produits empoisonnés de la Pharma Search. Le choix du laboratoire de développer une gamme de produits exclusivement destinée aux classes sociales les plus défavorisées n'est pas un hasard. Au fond, la seule faille du mécanisme est financière. Des pirouettes comptables entre Pharma Cormetics, Pharma Search et Multipharma dissimulent le fait que les produits sont vendus à perte… Mais dans l'immédiat, les ventes record de l'Oxydeine comblent largement le gouffre financier créé par cette sinistre entreprise.

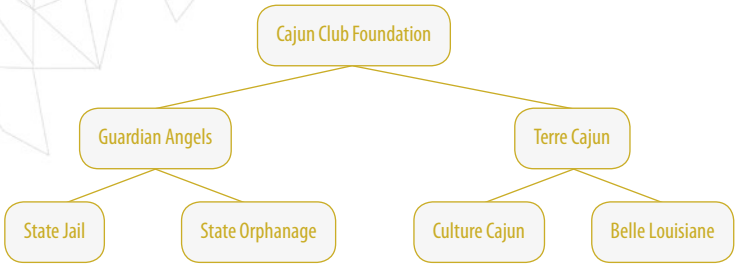
Hemobank Laboratories

Hemobank est un centre de collecte, de stockage et de distribution de sang humain dirigé par Alexander Chessel, partenaire et homme de confiance de Greenberg Sr. Son siège est situé au 3500 Prytania St dans le beau quartier de Garden District. Quiconque le souhaite peut venir donner du sang aux locaux d'Hemobank. La société lance régulièrement des campagnes de sensibilisation et de collecte en échange d'une modeste rétribution à l'aide d'une petite flotte de fourgonnettes baptisées les « *Blood Vessels* »

(vaisseaux sanguins). Celles-ci circulent principalement dans les quartiers défavorisés de la Nouvelle-Orléans. Mais qui sait si les seringues utilisées pour prélever le sang sont parfaitement stérilisées. Et si ce n'est pas le cas, qui sait quel agent les souille et dans quel but… Mais le plus grand secret d'Hemobank se trouve en dehors de ses activités officielles. Le laboratoire dissimule au sein d'une voûte fortifiée le sarcophage qui retient prisonnier l'esprit de Grind, le géant des glaces.

Cajun Clinics

Au nombre de deux, les cliniques de la Cajun sont destinées à la communauté la plus aisée de la Nouvelle Orléans. La première se situe dans une riche banlieue de la ville, à proximité du lac Pontchartrain, tandis que la seconde se trouve sur la propriété du Cajun Club. Dans les deux cas, il s'agit d'apporter des soins au cercle des privilégiés de la région et d'ailleurs. Du Spa à la chirurgie esthétique, une gamme complète de services exclusifs est proposée. L'accent est mis sur la lutte contre le vieillissement et, dans certains cas, tout indique que la clinique est capable d'accomplir des miracles. Depuis 2015, le biochimiste transfuge de Biogenesis, Nicola Pipistrello, travaille au sein de la Cajun Clinic Pontchartrain. Il continue de concocter des cocktails aussi efficaces qu'indétectables à destination d'une clientèle essentiellement



composée de sportifs de haut niveau. Le sang du géant des glaces est un des composants dont Pipistrello se sert désormais pour composer ses potions magiques. Il en ignore l'origine exacte, mais n'est pas moins effrayé par son potentiel aussi fabuleux que destructeur. Naturellement, ses remèdes sont un secret bien gardé. Pas sûr d'ailleurs que ses clients en seraient aussi friands s'ils savaient à quoi ils doivent leur jeunesse retrouvée… et la corruption progressive de leurs âmes.

Grind Trading

Produire du pétrole et du gaz c'est bien. Le transformer, c'est mieux. Le vendre soi-même, c'est idéal. La Grind Trading est donc courtière en pétrole et en gaz. Cela a commencé par la production de la Grind Oil. Mais les choses ont pris une toute autre dimension depuis que Greenberg Sr a obtenu de ses cousins de la Dunsirn que leur banque des Îles vierges britanniques investisse dans sa société de courtage. Depuis, la Grind Trading spécule sur tous les marchés de l'énergie aux États-Unis et connaît une croissance à deux chiffres, notamment grâce à quelques délits d'initiés bienvenus. Compte tenu de la faiblesse actuelle des prix du pétrole, la Grind Trading est une bouffée d'oxygène pour Greenberg Sr et, à ce train, elle sera bientôt la locomotive de son groupe.

Cajun Club Foundation

La fondation est le fruit de l'altruisme des richissimes membres du Cajun Club, vaste plantation historique transformée en club privé. Utilisez le site du Pelican Point Golf & Country Club situé au 6300 Championship Ct, à Gonzales, dans les environs de la Nouvelle-Orléans, pour situer le Cajun Club. Ce luxueux lieu de villégiature, qui se dévoile au bout d'une allée de chênes centenaires massifs et tortueux, est une antichambre du pouvoir. Tout a été fait pour le bien-être de ses hôtes au cœur d'un gigantesque parc voisin de l'aéroport régional de Louisiane : suites luxueuses, restaurant au menu raffiné concocté par un chef français étoilé, bars, salles de sport et terrain de tennis, théâtre et bibliothèque, terrain de polo, golf de 18 trous, piscine, héliport et même une des deux fameuses Cajun Clinics et son SPA haut de gamme.

Greenberg Sr a fait accrocher aux murs du fumoir au décor cossu des reproductions du célèbre « *Saturne dévorant un de ses fils* » de Goya. L'endroit est idéal pour discuter en toute quiétude entre hommes d'influence. Ici se décide le sort de l'État dans le domaine des affaires, de la politique et de la justice. Au Cajun Club, confidentialité et assouvissement de tous ses désirs sont maîtres mots, si indicibles soient ces désirs… Car en ce lieu impie s'accomplissent régulièrement rituels cannibales et actes

pervers dédiés au géant des glaces originel, dont le sang impie prolonge la vie et corrompt les âmes. Les jeunes victimes venues des orphelinats que la fondation parraine ne ressortent jamais de l'enfer qui les attend derrière les portes dissimulées du sous-sol de la clinique.

Les bonnes œuvres de la Cajun Club Foundation

Quoi de plus noble que de partager sa fortune avec ceux que la vie n'a pas épargnés ? La Cajun Club Foundation a été créée dans cette optique à l'initiative de Greenberg Sr. Ses domaines sont les suivants :

Guardian Angels

Cette branche de la fondation chapeaute deux associations :

State Jail est une association dédiée à assister les prisonniers de droit commun et leurs familles dans l'optique de la réintégration des premiers dans la société une fois leur peine purgée. Éventuellement, l'association leur trouvera des emplois au sein du groupe Greenberg et d'autres entreprises membres du club Cajun. De vrais anges gardiens donc. Ou presque. En fait, il s'agit plutôt de repérer les profils criminels potentiellement les plus prometteurs et de les amener à rejoindre le groupe. C'est ainsi que la Pelican Vault emploie une quantité impressionnante de repris de justice. Les rebus et malades mentaux légers dont les prisons sont pleines peuvent aussi servir. La Pharma Search a parfois besoin de sujets assez robustes qui ne manqueront à personne et qui sont capables de supporter ses expérimentations suffisamment longtemps.

State Orphanage, comme son nom l'indique, est une association qui se consacre à apporter un soutien financier et logistique aux orphelinats de l'Etat de Louisiane. Quel meilleur moyen de corrompre l'humanité que de prendre au berceau ses représentants les plus vulnérables ? C'est de cette source que viennent certaines des victimes des monstrueux membres du Cajun Club.

Terre Cajun

Cette branche de la fondation regroupe deux associations :

Culture Cajun est dédiée à la promotion de la culture Cajun en Louisiane et au-delà. Cette association agit à travers le web, les réseaux sociaux, mais intervient également au sein même des écoles de l'État et des écoles privées intéressées afin d'y organiser des ateliers. Maintenant que son nom dans la sphère de l'éducation est établi, l'association prévoit de créer des camps d'été dont les activités tourneront autour de la culture cajun. Des enfants de 7 à 13 ans passeront ainsi un mois magique sous la bienveillance de la fondation Cajun dans un camp aménagé à grand frais sur un site privilégié du vaste parc privé du Cajun Club…

Belle Louisiane, enfin, se consacre à la sauvegarde du patrimoine Cajun et de la Louisiane. Elle rénove demeures et monuments en péril avant de les remettre entre les mains de ses légitimes propriétaires ou gestionnaires sans plus-value aucune. Une belle opération pour ces derniers. Généralement un excellent moyen de remercier élus et notables locaux pour service rendus… La démarche n'est pas toujours subtile, tant il est parfois difficile de comprendre en quoi la résidence principale d'un élu local relève de la préservation du patrimoine…

ORGANISATIONS EXTÉRIEURES À L'EMPIRE GREENBERG

Parmi les nombreux personnages jouant un rôle de premier plan dans L'Héritage Greenberg, certains sont propriétaires ou membres d'organisations alliées ou ennemies des Greenberg. En voici la liste :

Big Burger Co

Il s'agit de la chaîne de fast food de Robert Allred dont les 120 points de vente sont surtout présents au Texas et en Louisiane. Verticalement intégrée, celle-ci élève les bovins en partenariat avec la Grind Meat. Les bovins sont ensuite transportés par les camions de la Grind Logistics vers les abattoirs de la Texas Scalpers afin d'être préparés. Pas sûr qu'ils n'écorchent que du bœuf chez les Scalpers, surtout quand la livraison vient du ranch des suivants de Fenris. Il faut bien admettre qu'il n'y a rien de tel qu'un bon vieil abattoir quand il s'agit de faire disparaître des cadavres encombrants. Des véhicules réfrigérants livrent ensuite la viande aux restaurants de la Big Burger Co où ils finissent dans l'estomac de ses clients. Grind Harvest fournit les condiments tandis que le Big Shrimp Burger doit son existence à une nouvelle variété de crevette développée par la Chevrette.

L'Église des Suivants de Fenris

Cette église a été créée par ce fou mégalomane et néonazi qu'est Robert Allred. Doué d'un pouvoir de suggestion et capable de parler avec les esprits, Allred est convaincu d'être un messie venu annoncer le renouveau de la suprématie de la race blanche sur le monde. Il est déterminé à tirer parti du phénomène croissant des milices anti-fédérales afin de renforcer le mouvement Alt-Right américain. Il a donc créé une église de toute pièce, lui a obtenu une reconnaissance légale et l'a basée dans un ranch fortifié dans le sud du Texas. Cette grotesque institution, qui rassemble une impressionnante cohorte de criminels racistes et fascistes, sert de paravent à une vaste entreprise de déchéance des races inférieures par la drogue et la violence. Ce projet fonctionne si bien que la Big Burger Co est devenue une machine à blanchir l'argent de la drogue.

AltNews

La dernière ambition en date d'Allred est de répandre sa prophétique parole via les médias et contribuer à l'avènement d'un Grand Reich américain, bras armé des Force des Ténèbres et pourfendeur de l'Islam.

Allred s'est ainsi récemment lancé dans le financement d'une cellule dédiée à la production et la diffusion de fausses rumeurs sur les plate-formes media Alt Right américaines. Il a notamment mis en place un studio luxueusement équipé à San Antonio en 2015. Ce dernier coopère notamment avec @spiraldancer, un hacker basé dans la

capitale islandaise. Le rôle de ce dernier est de diffuser les « *informations* » concoctées par Allred via les réseaux d'extrême-droite internationaux et de développer ses activités de vol de données par piratage informatique. Allred ignore tout de l'identité de ce dernier, mais leurs échanges laissent à penser que le hacker est un jeune homme sympathisant d'extrême droite. En réalité, rien ne saurait être moins vrai. En plus d'être une femme depuis son changement de sexe il y a deux ans, celle qui se cache désormais derrière l'alias @spiraldancer est membre d'un groupuscule chaotiste qui œuvre à abréger l'agonie de la société mondiale en précipitant sa chute par tous les moyens.

C'est son propre trafic d'enfants haïtiens qui a donné à Allred l'idée d'en faire une des nombreuses intox dont Hillary Clinton a été accusée pendant la campagne présidentielle américaine de 2016. Selon cette rumeur, les actions de la fondation Clinton à Haïti servaient à masquer un trafic d'enfants au bénéfice d'un réseau pédophile. Allred est extrêmement fier d'avoir ainsi contribué à la défaite électorale d'Hillary Clinton et d'avoir placé des amis au sommet du pouvoir.

Sa principale cible en 2016 ? Le parti démocrate. Ses nouvelles cibles ? Les musulmans, nouvelle lubie des Alt Right. S'y ajoutent également tous ceux qui s'opposent publiquement au nouveau gouvernement en place à la Maison Blanche, y compris les agences fédérales susceptibles de s'intéresser à ses activités. Ses hackers ont récemment piraté le site web de la DEA à San Antonio. L'attaque était maladroite et n'a pas échappé à la vigilance de l'agent Beauregard (voir l'extension 2 : Alt Nation).

Par ailleurs, Allred est désormais membre de la Charles Martel Society, une organisation semi-confidentielle fondée par William Regnery II, argentier de l'extrême droite américaine. Ensemble, ils soutiennent Richard Spencer, une des principales figures de l'Alt-Right en finançant le NPI (National Policy Institute), son Think-Thank raciste et son bureau de lobbying récemment ouvert à Washington. En dépit d'une méfiance mutuelle, il est aussi en contact avec Jared Taylor du site American Renaissance et Peter Brimelow de Vdare. Ces derniers lui ont récemment obtenu une entrevue avec Stephen Bannon, proche conseiller de Trump et ancien patron du site Breitbart. Les deux hommes ne se sont pas entendus et Allred considère désormais Bannon comme un concurrent à abattre. En effet, l'intention d'Allred est d'absorber ses « *concurrents* » afin de créer un média national Alt-Right de l'envergure de Fox News. Il compte aussi mettre en place un groupe d'influence de premier ordre à Washington dans la perspective de l'avènement de son Reich américain. Les personnages cités dans ce paragraphe étant réels, n'hésitez pas à vous documenter plus amplement à ce sujet via les aides de jeu et des recherches complémentaires sur le web.

Enfin, Allred parraine actuellement un certain John Hampden, jeune loup ultra conservateur et férocement raciste, antisémite et islamophobe. Il a l'ambition d'en faire le successeur de Greenberg au sénat dans un premier temps. Hampden, diplômé de Yale et descendant d'une grande famille de cultivateurs de coton (donc d'esclavagistes), est déjà impliqué dans la politique au sénat de Louisiane. Autant dire qu'il a toutes les qualités pour faire carrière à Washington et concrétiser les sinistres desseins politiques d'Allred.

La Pentacle

Cette multinationale doit son nom au fait qu'elle est contrôlée par cinq

êtres possédés par autant d'avatars d'un même agent cosmique de la corruption. La Pentacle est aujourd'hui associée à l'empire Greenberg sans en avoir le contrôle. Les événements décrits dans L'Héritage Greenberg sont la conséquence des manigances de Donald Gauntley, un des membres du conseil d'administration de la Pentacle, qui jalouse la montée en puissance politique des Greenberg et convoite leur empire de corruption.

Si le groupe Greenberg est une force avec laquelle compter en Louisiane et de façon croissante aux États-Unis, la Pentacle est son équivalent au niveau mondial. Les activités de ses entreprises ne se consacrent pas aussi directement à des activités criminelles. Plus subtile dans sa volonté de mener le monde à sa perte, la Pentacle est la quintessence des dérives sociales et économiques de la mondialisation. Ses dirigeants savent les dégâts causés par la déréglementation de la finance et pèsent donc lourdement en ce sens. Ils connaissent la violence sournoise que le libéralisme forcené et ses délocalisations infligent aux catégories sociales les plus précaires. Ils savent quels mécanismes poussent les populations dans les bras des partis populistes et les promeuvent activement via leurs médias d'information grand public. Ils savent comment asphyxier les États en faisant échapper les bénéfices de leurs entreprises aux impôts grâce aux paradis fiscaux. La Pentacle ne veut pas corrompre une partie du monde. Elle veut le voir s'avilir jusqu'à la bestialité la plus totale. Elle veut contempler le spectacle de la lente et humiliante déchéance de l'Humanité. Voir parents, amis, voisins, collègues se renier et s'entre-déchirer pour un morceau de pain rassis. Elle le veut et elle en a aujourd'hui plus que jamais les moyens.

Les Dunsirn

Dunsirn Private Equity

Dans la galaxie « *Greenberg / Pentacle* », les Dunsirn se sont contentés jusqu'ici de compter les points et de toucher leur commission. Ce sont les Dunsirn qui ont permis de concilier les egos maléfiques et antagonistes de Greenberg Sr et Gauntley afin d'associer le Groupe Greenberg à la Pentacle. Le clan de vieux argentiers écossais a toujours été maître lorsqu'il s'agissait de jouer sur tous les tableaux et rien n'a changé. Pour Sir Angus Dunsirn, patriache du clan, Greenberg Sr est un cousin sur lequel il faut veiller de près. D'une part parce que son arrogance pourrait le perdre. Ensuite parce que les Greenberg sont les gardiens du sarcophage de Grind et que ce trésor ne doit pas tomber en d'autres mains. Contrairement à Greenberg Sr, Angus a perçu depuis longtemps la faiblesse d'âme du sénateur Greenberg. Si Adam Greenberg avait été le fils d'Angus, ce dernier l'aurait personnellement étranglé dans son berceau. En revanche, il sent chez les enfants Adrien et Carole une force qui le rend fier d'être leur parrain et, un jour peut-être, leur mentor…

Dunsirn Legal

Cette filiale de la Dunsirn Trust est une firme réputée pour le professionnalisme et la compétence de ses avocats. La branche américaine de la Dunsirn Legal dispose de bureaux à Chicago, Manhattan, Los Angeles, San Francisco, la Nouvelle-Orléans et Dallas… Ses employés semblent tous sortir d'un même moule. Ce sont de brillants juristes qui

font passer leur firme et leurs clients avant tout. Ils ont tous une hygiène de vie irréprochable et… ont tous en commun un comportement de prédateurs froids et impitoyables.

La firme se vante de devoir une bonne part de son succès à son processus unique et confidentiel de recrutement. À vrai dire, « *unique* » est un mot faible et quiconque en a connaissance comprend pourquoi il doit rester secret… Ce processus commence dès l'université. Ce ne sont pas les étudiants qui approchent les recruteurs de la Dunsirn Legal mais l'inverse. Et ce sont moins leurs compétences que leur profil psychologique qui intéressent ces derniers. La firme cherche en effet des êtres moralement malléables et suffisamment ambitieux pour tout envisager. Au terme de leur stage de formation de six mois, les étudiants les plus convaincants se voient littéralement proposer un « *pacte* ». Au cours d'une cérémonie occulte, ceux-ci acceptent d'être possédés par un puissant esprit du mensonge. Celui-ci augmente sensiblement leurs aptitudes intellectuelles, leur capacité de travail et leur talent d'orateur. De quoi décrocher leur diplôme d'université avec brio tout en faisant la fête régulièrement. En échange de la brillante et rémunératrice carrière qui les attend, l'esprit attend une dévotion inconditionnelle et perpétuelle…

La Dunsirn Legal compte relativement peu de clients et facture très cher ses services. Mais sa fiabilité est maximale et, là encore, c'est elle qui choisit ses clients. C'est pourquoi elle ne propose ses services qu'aux entreprises et, à l'occasion, aux hommes qui ont beaucoup de choses à se reprocher, voire qui partagent comme elle quelques occultes secrets. Et s'il venait un jour à l'idée d'un des avocats de la firme de la quitter ou de se retourner contre elle, l'esprit qui le possède se retirerait en ne laissant derrière lui qu'une coquille vide aux QI inférieur à un attardé mental. La Dunsirn Legal est actuellement dirigée par la petite-nièce d'Angus Dunsirn, Fillana Dunsirn.

Eos

Cette organisation confidentielle réunit agents fédéraux, universitaires, fonctionnaires locaux et, plus récemment, des ressortissants de pays étrangers, civils comme militaires. Tous ont en commun d'avoir eu connaissance de phénomènes surnaturels à un moment ou un autre de leur vie. C'est d'ailleurs sur ce critère que ses membres sont recrutés. De tous les profils, les plus rares et les plus prisés sont ceux qui sont doués de pouvoirs extra-sensoriels. Au sein d'Eos, ces derniers sont surnommés les « *Yeux d'Eos* ». Entre eux, les agents d'Eos se surnomment les hommes de l'aube. L'aube d'un nouveau monde sur lequel ils comptent bien peser dans le bon sens.

Sur le plan opérationnel, Eos se compose d'une multitude de cellules autonomes. Initialement composées de duos, les cellules peuvent aujourd'hui compter un nombre très variable d'agents. Son organigramme exact et l'identité de celles et ceux qui dirigent l'organisation sont volontairement laissés dans le flou. Sa structure est historiquement pyramidale mais son expansion est très empirique. Chaque membre confirmé d'Eos est un recruteur en puissance. De nouvelles cellules naissent régulièrement à l'initiative de

ses membres, au fil d'événements ou de rencontres parfois fortuites.

Quant à ses ressources, Eos trouve son équilibre entre les moyens dont dispose chaque agent dans le cadre de ses fonctions officielles et les éventuels budgets « *gris* » que certains d'entre eux ont pu ou peuvent lui apporter à mesure qu'Eos se développe au sein d'autres organisations. Aux États-Unis, le budget d'Eos est voté chaque année par les parlementaires à leur insu. Il s'agit d'un ensemble de lignes comptables habilement éparpillées au milieu des comptes de fourniture de bureau à des fonds secrets du Pentagone. Dans chaque cas, les fonds sont suffisamment modestes pour ne jamais attirer l'attention. Depuis leurs portes stratégiques, d'indéboulonnables membres de l'administration à Washington saisissent chaque opportunité de noyer le poisson. Tant et si bien qu'Eos dispose de comptes en banque au nom d'entités les plus curieuses et d'équipements disponibles immédiatement sur un coup de fil pour peu que la requête soit justifiée.

Très peu connaissent précisément l'origine et l'histoire d'Eos. Selon la version la plus communément admise, l'organisation devrait son existence à une décision politique prise pendant le mandat du président John Fitzgerald Kennedy. C'est son frère Robert Kennedy qui aurait créé ce département alors qu'il était ministre de la justice. Celui-ci aurait mis la première cellule en place à la suite de découvertes qui ne pouvaient pas être concentrées entre les mains d'une seule agence fédérale (et surtout pas entre celles de Hoover). Mais cette histoire est bien difficile à vérifier compte tenu de la nature et de la structure confidentielle d'Eos.

Dans les années qui ont suivi, Eos a connu un parcours bien plus chaotique qu'il n'y paraît. L'organisation a été marquée par un détournement aussi inattendu que sinistre. La violente crise interne qui s'en est suivie aurait pu avoir raison de son existence mais lui a finalement valu sa renaissance et sa vigueur actuelle. Mais ceci est une autre histoire…

Le FBI

Le FBI est un organisme dépendant du département de la justice, créé en 1935 par J. Edgar Hoover par la restructuration d'un ancien service, le Bureau of Investigation, créé en en 1908 par l'Attorney General (Ministre de la Justice) Charles-Joseph Bonaparte-Patterson, petit-neveu de Napoléon Ier.

Évolution

Initialement fondé pour lutter contre les violations des lois fédérales, sa mission a constamment évoluée. Après Le 11 Septembre 2001, outre des moyens techniques accrus, environ un tiers de ses effectifs sont réaffectées au renseignement et au contre-terrorisme. Par ailleurs, la promulgation de l'*USA Patriot Act* lui donne des pouvoirs d'action de terrain accrus. De nos jours, les huit missions du FBI sont par ordre de priorité : lutte contre le terrorisme, contre-espionnage, lutte contre la cybercriminalité, contre la corruption publique, respect des droits civiques, lutte contre le crime organisé, contre la criminalité en col blanc, contre les crimes violents et contre les vols de grande envergure. Ceci permet de couvrir plus de 200 catégories de crimes fédéraux.

Organisation

Quartier général : J. Edgar Hoover Building - 935 Pennsylvania Avenue, Washington DC.

Direction : directeur nommé pour dix ans par le Président des USA.

Effectif : 35 000 employés (un tiers d'agents de terrain).

Budget : 7 milliards de dollars.

Composition :

- trois bureaux : Bureau du service public et du Congrès, Conseil général et Bureau du personnel.
- neuf divisions : Inspection, Conseil légal, Identification, Gestion de l'information, Services techniques, Renseignement, Laboratoire, Formation interne et Enquêtes criminelles.
- Géographiquement : 23 agences à l'étranger dépendantes des ambassades et 58 agences régionales, 400 antennes locales.
- Centre de formation et d'entraînement et divers laboratoires à **Quantico** (Virginie).
- Système d'analyse et d'exploitation de données (***Investigative Data Warehouse***) et ***Terrorist Screening Center*** (fichage contre-terrorisme).
- Centre de renseignements (***EPIC***, lutte anti-drogue) à El Paso.

Recrutement & Formation

Les recrues sont âgées de 23 à 37 ans (moyenne d'âge 30 ans). Elles doivent être titulaires d'un diplôme de 4ème année universitaire ou avoir une expérience professionnelle de plus de trois ans. Les métiers recevables couvrent tous les champs d'activité possible. La recrue doit être de nationalité américaine, avoir un casier judiciaire vierge ainsi qu'un permis de conduire et un port d'arme valide.

Le cycle d'études est de 21 semaines organisées en 500 heures de cours théoriques: connaissances générales, armes à feu, techniques d'investigation et entraînement physique. L'enseignement couvre les domaines suivants : armes à

feu, tactique, lois, sciences, techniques d'interrogatoire, langues et cultures étrangères, recherche d'informations, communication, criminalité des cols blancs, drogue, crime organisé, informatique, contre-espionnage et contre-terrorisme. Environ 1000 heures d'exercices pratiques sont dispensées, dont 120 h de tir. Après cette formation de base (examen), les agents suivent un cycle supplémentaire d'un ou deux ans dans un laboratoire ou une administration agréés. Ils intègrent ensuite une antenne locale pendant deux ans avant d'être titularisés définitivement. Un G'Man débutant gagne environ $ 60 000 par an et sa formation est rémunérée.

Antenne du FBI

Une antenne locale du FBI est supervisée par un *Directeur d'Agence* (DA). Il a un adjoint, l'*Agent Spécial de Coordination* (ASC) chargé de coordonner l'agence au quotidien. Dans les grosses antennes, il peut être assisté d'*Agent(s) Spécial(aux) d'Administration*.

Vient ensuite un corps de commandement de terrain composé « *d'officiers* ». Les petits bureaux satellites (dits « *agences résidentes* ») sont supervisés par l'un d'eux (sorte de DA local).

L'Agent Spécial en Charge supervise un groupe d'agents (un *Squad*) spécialisés dans une des huit missions du FBI. L'*Agent Spécial Superviseur* s'occupe de coordonner, diligenter les opérations et les enquêtes sur le terrain tout en assurant la formation des agents aspirants.

Les *Agents* mènent les investigations de terrain. L'*Agent Spécial* (puis *Agent Spécial Senior*) est le G-man de base. L'*Agent Fédéral* attendant sa titularisation. L'*Agent Aspirant* est un stagiaire de Quantico sous tutelle permanente.

Le *Consultant Fédéral* n'est pas membre du FBI. Il apporte un avis ou une aide technique spécifique.

Précisions

Le FBI n'intervient que lorsque la loi fédérale ou constitutionnelle est violée et ses compétences sont strictement définies. Son intervention n'est pas systématique. Excepté en matière de terrorisme, il n'agit que sur ordre du Congrès, du Président des États-Unis ou de l'attorney général d'un État. Il ne prend aucune initiative, se contentant de fournir un rapport. Il n'a aucune compétence sur les affaires dépendant d'un État fédéré mais peut, sur demande des autorités locales, fournir une assistance. En cas de kidnapping d'enfant, le FBI est compétent de fait 24 heures après la déclaration de disparition à la police. Les agents ne peuvent procéder à une arrestation que dans le cas d'une violation des lois fédérales et sont obligés de respecter les lois locales. En cours d'investigation, un agent doit s'identifier et présenter sa carte sous peine de vice de procédure. Il dispose de l'habilitation de sécurité Très Secret

La nébuleuse des polices américaines

Il n'existe pas de « *police nationale* » aux États-Unis. La sécurité sur le territoire est assurée par un grand nombre de forces de police distinctes plus ou moins autonomes quant à leurs domaines de compétences et leurs échelons territoriaux :

Au niveau local (comté ou municipalités), la police du comté est sous l'autorité d'un shérif élu tandis que la police municipale est soumise à l'autorité du maire,

Au niveau de chaque État, la *police d'État* dépendant du gouverneur est chargée de faire respecter la législature dudit l'État sur l'ensemble de son territoire,

Au niveau fédéral, les *Laws Enforcement Agencies dépendent des différents* Départements d'État. Elles ont des compétences et des domaines propres sur l'ensemble du territoire des USA mais peuvent être plus ou moins soumises au respect des lois des États Fédéraux. Il en existe une quantité impressionnante. En voici quelques-unes :

ATF (Bureau of Alcohol, Tobacco and Firearms). Dépendant du département du Commerce, cet organisme fait respecter les lois en vigueur concernant la production et la consommation d'alcool, de tabac, d'armes à feu ou d'explosifs. L'ATF dispose à cet effet d'un fichier recensant la totalité des armes légalement présentes sur le territoire des États-Unis, et probablement des meilleurs spécialistes en explosifs et autres engins incendiaires en dehors des services de l'armée. Il est souvent consulté pour des incendies suspects…

CBP (US Customs and Border Protection). Sa mission première est d'éviter les intrusions terroristes et l'introduction d'armes sur le territoire. Ses autres missions sont celles de notre douane avec notamment la lutte contre l'Immigration illégale, la drogue, la contrebande, les produits non-autorisés et la surveillance du trafic de certains produits jugés sensibles à cause des contaminations. La CBP protège également la Propriété intellectuelle. Son bras exécutif est l'***US Border Patrol*** (USBP).

CDCP (Center for Disease Control and Prevention). C'est l'équivalent civil de l'UASMRIID. Il dépend du département de la Santé.

CIA (Central Intelligence Agency). À l'origine, le but de cette agence était de fournir tous « *les renseignements pouvant permettre au Président d'agir dans l'intérêt des États Unis d'Amérique* ». Aujourd'hui, sa mission est de « *protéger les intérêts américains lorsque les voies diplomatiques ont échoué et qu'une intervention militaire n'est pas envisageable* ». C'est large… En théorie, la CIA n'a pas le droit d'agir sur le territoire national. Une petite phrase, trouvée sur Internet, et censée citer un agent, donne une idée de l'ambiance : « *Il vaut mieux organiser et contrôler un trafic de drogue que de subir celui du voisin* ». En bref : ils sont partout et ont (quasiment) tous les droits… La CIA dépend uniquement du Président.

DEA (Drug Enforcement Administration). Cet organisme spécialisé dans la lutte antidrogue agit uniquement sur le territoire des États Unis. Une bonne partie de ses agents évoluent sous couverture au sein même des réseaux. Ses opérations peuvent être menées conjointement avec le FBI ou, hors du territoire, avec la CIA. Les petits dealers ne les intéressent pas vraiment… La DEA dépend du département de la justice.

DIA (Defense Intelligence Agency). Cet organisme militaire est chargé de coordonner la collecte et l'analyse des renseignements fournis par les différentes branches de l'armée à l'extérieur du territoire. Il dépend du département de la Défense.

FBOP (Federal Bureau of Prisons). Dépendant du Département de la Justice, ses membres sont chargés de l'administration des prisons fédérales.

FEMA (Federal Emergency Management Agency). Organisme gouvernemental chargé de prendre en charge les grandes catastrophes naturelles ou impliquant des activités humaines frappant le territoire national en assurant l'arrivée des secours et la coordination des différents organismes impliqués dans la gestion de la crise.

FPS (Federal Protective Service). Agence chargée de protéger et sécuriser l'ensemble des bâtiments fédéraux du pays (environ 9000). Elle emploie 900 agents et supervise environ 13 000

prestataires de sécurité privée en uniforme pouvant être autorisé au port d'armes.

ICE (Immigration and Customs Enforcement). Deuxième agence fédérale d'enquête criminelle après le FBI, elle est chargée d'identifier et de remédier à toute faille ou vulnérabilité touchant à la sécurité aux frontières, à l'économie, aux transports et aux infrastructures nationales. Ses deux branches (*Homeland Security Investigations* et *Enforcement and Removal Operations*) disposent de pouvoirs d'enquête étendus en cas de suspicion de violation de plus de 400 lois fédérales.

INS (Immigration & Naturalization Service). Chargée de vérifier le bon déroulement des procédures de naturalisation et de faire respecter les lois concernant l'immigration, cet organisme dépend du département de la justice.

NSA (National Security Agency). Cette agence protège les communications du gouvernement américain et est chargée de pénétrer les services de communications des gouvernements étrangers. Elle dépend du département de la Défense.

NSC (National Security Council). Dépendant uniquement du Président, son rôle est de conseiller ce dernier en matière de sécurité et, de fait, de coordonner l'ensemble des services de renseignement américains. Tous les agents de renseignement (y compris les militaires) sont tenus d'exécuter ses ordres et de lui fournir les informations demandées. En pratique, la CIA s'y soumet aussi, bien que rien ne l'y oblige.

OAG (Office of the Attorney General). Le poste d'attorney general est le plus important que peut atteindre un fonctionnaire judiciaire d'un État fédéré. Il est chargé de coordonner toutes les actions de justice sur le territoire de son État. Leur homologue au niveau de l'État fédéral est l'US Attorney, qui est le seul à avoir l'autorité nécessaire pour faire intervenir le FBI ou la DEA dans une enquête. De nombreuses autres organisations doivent au préalable obtenir une autorisation de sa part avant d'envisager une investigation quelconque.

OEE (Office of Export Enforcement). Cet organisme purement consultatif (aucune compétence policière) est chargé d'étudier et de vérifier les exportations de technologies dites « *sensibles* ». Il dépend du département du Commerce.

TSA (Transportation Security Administration). Cette agence s'occupe de la sécurité dans les différents moyens de transports.

UASMRIID (US Army Medical Research Institute of Infectious Diseases). Cette agence dépend de l'armée. Elle est chargée de produire des vaccins et d'élaborer d'autres formes de protection contre les maladies infectieuses. Elle n'a pas de domaine de juridiction précis et peut intervenir n'importe où, y compris hors du territoire des États Unis (avec l'accord du gouvernement local). Elle s'intéresse à toutes les formes de maladies infectieuses, y compris et surtout les armes bactériologiques et chimiques.

USCG (US Coast Guard). Organisme militaire en charge de l'application de la loi et des réglementations dans les eaux territoriales (océans, lacs, fleuves, rivières, bayous, etc.). A compétence pour la navigation, la pêche, la lutte des trafics illicites, l'immigration, la protection de l'environnement, les catastrophes naturelles ou majeures, le sauvetage et l'assistance en mer.

USDHS (United States Department of Homeland Security). Créé par le *Homeland Security Act* suite aux attentats du 11 septembre 2001. Son objectif est d'organiser et d'assurer la sécurité intérieure du pays. Il chapeaute 22

agences fédérales liées à la sécurité du pays (USSG, CBP, USSS, FEMA, TSA, etc.).

USMS (US Marshall Service). Un marshall est un agent fédéral dépendant du département de la Justice, chargé de rechercher sur l'ensemble du territoire des États Unis les personnes faisant l'objet d'un mandat de l'OAG (suspect, témoin, etc.) et d'assurer la sécurité des tribunaux et des juges, la protection des témoins et de leurs familles (y compris leur procurer une « *nouvelle vie* ») et le transport des prisonniers ou des suspects d'un État à un autre.

USPC (United States Capitol). Organisme chargé d'assurer la sécurité du Capitole, des membres du Congrès, de leur famille et de leurs biens situés à Washington.

USPIS (United States Postal Inspection Service). Service chargé de lutter contre les infractions à la législation postale (fraude, envoi de drogue, etc.) et les colis piégés.

USPP (United States Park Police). Chargé de la police dans les parcs nationaux et des espaces verts dépendant de l'État Fédéral.

USSOC (US Special Opérations Command). L'USSOC supervise, planifie et coordonne les opérations des services spéciaux de l'armée. C'est le patron des fameux Navy SEAL, des avions furtifs et autres commandos « *Black Ops* ». Il dépend du département de la Défense.

USSS (US Secret Service). Dépendant du département du Trésor, son rôle est de protéger le Président et le vice-président, leur famille proche, les candidats importants, les visiteurs officiels du gouvernement et plus généralement les hauts dignitaires en visite sur le territoire des États Unis. L'USSS combat aussi la contrefaçon monétaire, la fraude et l'escroquerie sous toutes ses formes, le piratage informatique et les transferts de fonds illégaux.

La Louisiane

Géographie

La Louisiane occupe un territoire représentant grosso-modo le quart de la France. On peut définir 6 « *zones* »:

- ***Mississippi*** : Voie de communication importante et axe de transit majeur pour les marchandises lourdes, il fait encore « *vivre* » plus d'un million de personnes.
- ***Sportman's Country*** : Constituant le nord de la Louisiane, collines ondulantes et forêts denses. Nœud de transit important puisque bordant les états voisins.
- ***Crossroads***: Au nord du pays cajun, région modérément marécageuse dotée de vastes prairies, de collines et de forêts de feuillus. Importante activité forestière et fort tissu économique.
- ***Cajun Country*** : S'étend sur toute la côte du Golfe du Mexique et couvre tout le territoire entre la berge ouest du Mississippi et le Texas. Labyrinthe de lacs, de bayous et de plaines. Cœur historique francophone de la Louisiane.
- ***Plantation Country*** : Le pays d'*Autant en emporte le vent*, cohabitant avec l'industrie chimique.
- ***Greater New Orleans*** : Située au sud-est de l'État, la Nouvelle-Orléans et sa région englobe les berges du lac Ponchartrin.

Climat & Catastrophes

La Louisiane présente un climat subtropical avec des variations de température importantes. Janvier connaît les températures les plus basses de l'année (20-25°) avec un taux d'humidité de l'air important.

Si la Louisiane est depuis longtemps abonnée aux catastrophes naturelles, 2 catastrophes majeures se font encore sentir de nos jours :

- **Katrina** (20 août 2005) : Cet ouragan a changé à jamais les choses. Du fait de son ampleur mais aussi, et surtout, à cause des nombreuses polémiques quant à la gestion de la crise, à l'inertie des dirigeants d'alors et pour tout dire à l'évidente démonstration de l'incapacité des États-Unis à faire face à une catastrophe naturelle majeure. Au final, Katrina c'est 1836 morts dont 705 disparus, 80 % de la Nouvelle-Orléans et de sa région sous les eaux salées pendant plusieurs semaines, 81,2 milliards de dollars de dégâts, un exode durable de la population, une intervention des Nations-Unies, la promulgation de la loi martiale et la mise en évidence d'un pouvoir corrompu et d'une police raciste.
- **Explosion de la plate-forme pétrolière Deepwater Horizon** (20 avril 2010) : Propriété de la société suisse Transocéan et exploitée par BP, la catastrophe provoque une gigantesque marée noire. L'équivalent de 4,1 millions de baril de brut est déversé dans les eaux du golfe du Mexique en 87 jours. Les pollueurs s'en sortent avec un accord amiable de 30 milliards de dollars.

La Louisiane en bref

Capitale : Bâton Rouge

Superficie : 135 382 km²

Population : 4 670 724 habitants, répartis en 63,4 % de caucasiens, 32,5 % d'afro-américains et 4,1 % de « *minorités* » (dont 1,8 % d'asiatiques).

Densité : 35 hab./km²

Villes importantes : New Orléans, Bâton Rouge, Shreveport, Lafayette, Lake Charles, Kenner, Bossier City, Monroe, Alexandria, Houma.

Langues officielles : anglais et français

Langues parlées : anglais, français, espagnol.

Taux de chômage : 6,6 %, contre 5,4 % au niveau national.

Pauvreté : 18,3 % (12,6 % au niveau national).

Religions : près de 60 % de protestants, 25 % de catholiques.

Économie :

- *Ressources minérales* : sel, soufre, pétrole, gaz naturel.
- *Agriculture* : riz, coton, canne à sucre, mais, patate douce, légumes, agrumes.
- *Industries* : raffinage, pétrochimie, bois, caoutchouc, plastique, agroalimentaire, métallurgie, construction navale, tourisme, grand commerce maritime.

Les Bayous

Le terme « *bayous* » désigne un vaste territoire plus ou moins navigable de marécages s'étendant au Sud-est de la Louisiane. Les plus proches se situent à seulement une vingtaine de minutes en voiture de La Nouvelle Orléans. Il s'agit d'une vaste étendue d'eau formée par les anciens bras et les méandres du Mississippi. Il y a donc un courant très lent au gré des marées.

Son écosystème ressemble à une jungle aux pieds dans l'eau douce. L'eau est souvent recouverte de nénuphars, de jacinthes d'eau ou de roseaux. Outre les moustiques, le principal danger vient des serpents et les alligators.

Le bayou n'est pas uniformément recouvert d'eau et il est parfois possible de s'y déplacer « *au sec* » sur tout un réseau de « *sentiers* » spongieux parfois carrossables. La densité de végétaux provoque une décomposition entraînant la formation de poches de gaz qui s'enflamment spontanément (feux follets au raz de l'eau ou boules de feu dans les arbres).

Les Cajuns

Les cajuns sont les descendants des acadiens, les habitants de la région qui correspond aujourd'hui aux territoires canadiens du NouveauBrunswick, de la NouvelleÉcosse et de l'île du Prince-Édouard. En 1755, la France abandonne les lieux au profit de l'Angleterre, qui chasse alors les cadiens. C'est le « *Grand Dérangement* ».

La plupart trouve refuge en Louisiane, sous domination espagnole. Désirant préserver leur indépendance et leur mode de vie, ils s'installent dans les zones marécageuses du sud et forcent l'admiration par leur pugnacité malgré une franche rusticité. Pour beaucoup, le Cajun est un « *redneck* », un dégénéré illettré et alcoolique aux mœurs plus que douteuses vivant plus ou moins en autarcie dans des lieux forcément insalubres. Bien au contraire, à partir du XIXème siècle, de nombreux immigrants irlandais, écossais, suisses, allemands ou espagnols finissent par s'intégrer aux communautés. De là naît un véritable pôle économique et culturel,

Lafayette (3ème ville de Louisiane). Au final, la communauté cajun est probablement la seule à avoir résisté au fameux melting-pot au point d'imposer le français comme seconde langue officielle de la Louisiane…

Les Créoles

Initialement, le terme « *créole* » est un simple adjectif colonialiste qualifiant toute personne, produit ou animal né, fabriqué ou ayant poussé dans une colonie. Il désignera cependant rapidement un esclave natif, bien adapté au climat et parlant la langue du Maître (et donc valant plus cher). Avec la cession de la Louisiane aux États-Unis en 1803, le terme devient un signe revendicatif de l'ex-communauté francophone blanche s'opposant politiquement et culturellement aux anglo-saxons. À la fin de la guerre de sécession, le traditionnel distinguo des États du Sud entre les « *gens de couleur libres* » et les « *esclaves noirs* » n'existe plus. Dès lors les premiers se découvrent eux-aussi créoles. Ainsi donc, il y a des créoles noirs, des créoles mulâtres et des créoles caucasiens. En définitive, le terme cesse d'être revendiqué dans les années 1960 lorsque les mouvements des Droits Civils et de la Fierté Noire exigèrent enfin les mêmes droits pour tous. On est désormais créole comme on est ch'timi ou breton : par tradition et fierté du passé.

Politique

La Louisiane est subdivisée en 64 circonscriptions *(parishes)*. Elles sont chargées de la police locale, des services publics, des bibliothèques et de la bonne tenue de l'État-Civil. Elles sont représentées par un « *jury de police* » : le *shérif*, le *coroner* et le *clerk of court*.

La Louisiane vote démocrate. Lors des dernières élections présidentielles, une inversion générale de tendance a permis à Donald Trump d'obtenir 58,1 % des voix, Hillary Clinton faisant ses meilleurs scores dans les régions de Bâton Rouge et de la Nouvelle Orléans.

La Louisiane dispose de son propre système judiciaire et fiscal et bénéficie d'une certaine autonomie. Un sénateur et 7 représentants à la Chambre siègent à Washington pour la représenter.

Le pouvoir exécutif

Il est représenté par un *gouverneur* assisté d'un *lieutenant-gouverneur*. Le *secrétaire d'État* est responsable de toutes les élections de l'État, des documents officiels, des contrats publics et du contrôle des activités lobbyistes. Le *procureur général* représente l'État d'un point de vue judiciaire.

Le pouvoir législatif

La *Louisiana State Legislature*, un parlement bicaméral composé de la *Louisiana House of Representatives* et du *Louisiana Senate*, se réunit au Capitol de Bâton-Rouge.

Le pouvoir judiciaire

Il se compose d'une cour suprême de l'État, de cinq cours d'appel et de quarante cours de district. Le responsable du pouvoir judiciaire est le *State Attorney General*, une sorte de ministre de la Justice nommé par le gouverneur qui dirige l'*Office of the State Attorney General*.

La police louisianaise

Membres des forces de l'ordre (toutes forces) : 19 833

Population carcérale : 47 100

Population en liberté conditionnelle : 36 319

Rang national de criminalité : 6

La ***Louisiana State Police*** est la police de l'État. Son siège central est à Bâton Rouge et ses forces se répartissent sur 9 districts (Bâton Rouge, Kenner, Houma, Lake Charles, Alexandrie, Monroe, Bossier City, Lafayette et

Covington). Ses effectifs sont d'environ 1300 hommes, auquels il faut ajouter 400 « *civils* ». Outre ses activités de patrouille et de prévention routière sur les routes autoroutes de l'État, la LSP intègre plusieurs divisions répondant à des besoins spécifiques : déminage, SWAT, protection des VIP, lutte contre les menaces épidémiques et NBC, crimes, stupéfiants, etc. La LSP supervise le laboratoire de police technique et scientifique de l'État.

L'armement standard est le Glock 22.40, le fusil Remington 870 Police de calibre 12, la matraque, d'une bombe de gaz poivré et le taser. Le véhicule principal est la Ford Crown Victoria.

Peines et prison d'État

Meurtre : Peine de mort ou emprisonnement à vie.

Viol : Peine de mort ou emprisonnement à vie.

Vol à main armée : 99 ans.

Cambriolage aggravé (avec coups et blessures ou port d'arme) : 30 ans.

Carjacking : 20 ans.

Cambriolage simple : 12 ans.

Coups et blessures aggravé : 10 ans.

Vol simple : 10 ans.

Agression aggravée : considéré comme un délit, 6 mois.

Vol de voiture : même peine que le vol.

Le *Louisiana State Penitentiary* (*LSP* ou *Angola ou La Ferme*) est LA prison de l'État. L'Alcatraz du Sud est la plus grande prison de Haute Sécurité des États-Unis (durée moyenne des peines... 88 ans !). 73 km², 5000 prisonniers (dont 75 % de noirs), 1800 gardiens. La peine de mort (injection létale) est appliquée en Louisiane en cas de trahison, de meurtre de premier degré et de viol sur moins de 13 ans.

La Nouvelle-Orléans

La Région

La région métropolitaine de Nouvelle-Orléans-Metairie-Kenner (NOMK) comprend neuf paroisses pour environ 1 452 502 habitants. L'ensemble est divisé en quatre grandes zones administratives :

Eastbank et *Westbank* : le Mississipi coule du Nord au Sud et divise donc les États-Unis en Est et Ouest. En raison des nombreuses courbes du fleuve, ces appellations peuvent être perturbantes. Pour faire simple, dans la région de la Nouvelle-Orléans, l'*Eastbank* correspond à la rive Est du Mississipi tandis que la *Westbank* correspond à la berge opposée.

Le *Northshore* couvre toute la région se trouvant sur la rive nord du Lac Ponchartrin tandis que les *River Parishes* se réfèrent à la zone située le long du Mississipi entre la Nouvelle-Orléans et Bâton-Rouge.

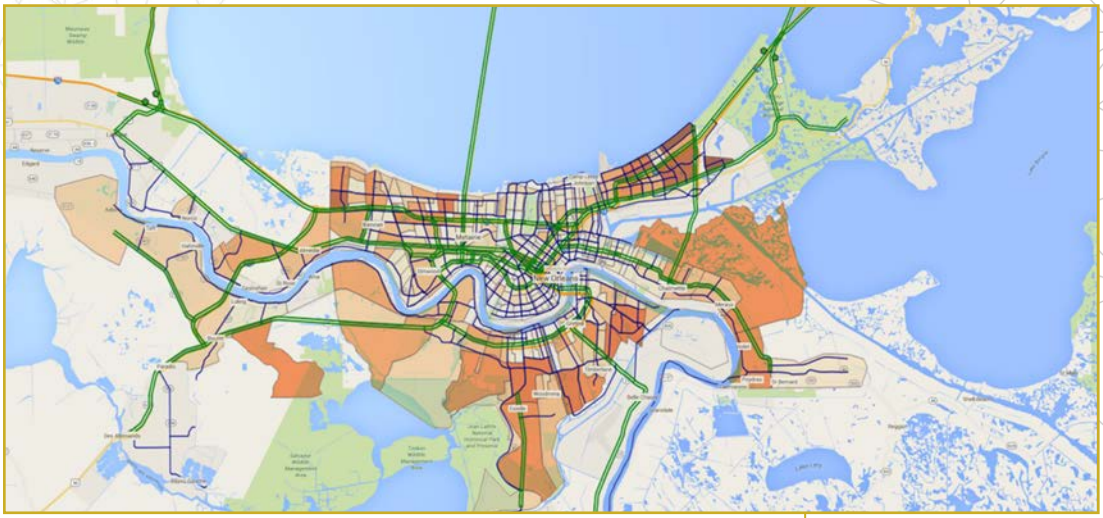
Quelques repères

Les communes les plus riches de la région sont Kenner et St Tammany.

La population est composée à 52 % de caucasiens non hispaniques, de 32 % d'afro-américains, de 9 % de latinos, de 4 % d'asiatiques, de 1 % d'amérindiens et de 2 % d'autres origines. Le revenu annuel par habitant est de $ 18 130 ($25 100 pour les USA).

L'aéroport international *Louis Amstrong New Orleans* est situé à Kenner à 20 mn du centre de la NO. Le *New Orleans Lakefront Airport*, à 7 km du centre de la NO, sert pour l'aviation d'affaires et de tourisme. Sept héliports sont situés dans ou autour de la NO.

La région comporte sept autoroutes régionales et deux autoroutes nationales. Un pont de 39 km traverse partiellement le lac Pontchartrain (Métairie-Mandeville). Six réseaux de



NOLA EN BREF

Surnoms : Crescent City, BigEasy, City That Care Forgot, Nawlins, Nola

Superficie : 907 km²

Densité : 418 hab./km²

Altitude : de -2 à +6 mètres

Population (2014) : 384,320.

Âge moyen : 36 ans.

Origine ethnique : Afro-américaine : 58,4 %, Européenne : 31,2 %, Hispanique : 5,6 %, Asiatique : 3,1 %, Métis : 1,3 %, Autre : 0,3 %, Amérindienne : 0,2 %

Religion : Athées : 44,3 %, Catholiques : 30,9 %, Protestants évangélistes : 9,6 %, Protestant Noir : 6,5 %, Protestants traditionnels : 5 %, Autres (dont voodooisants) : 3,5 %, Orthodoxes : 0,3 %

Revenu moyen : $ 28 668 ($ 16 130 pour les afro-américains).

Niveau d'études : Niveau Bac: 86.0 %, Licence: 36.0 %, Études Supérieures ou Diplôme professionnel : 15.6 %

Noms les plus communs : Williams, Johnson, Smith, Jones, Brown, Jackson, Davis, Thomas, Lewis, Wilson

Taux de chômage : 6,7 % (6,2 % en Louisiane)

Hôpitaux : 10. Depuis Katerina, il n'y a pas d'hôpital public à la Nouvelle-Orléans (en cours de construction).

Pompiers : 33 casernes (656 hommes).

Transports en commun : 4 lignes de Tramways, 72 de bus, 3 ferries.

Sports : New Orleans Saints, New Orleans Pelicans, New Orleans Baby Cakes, New Orleans VooDoo.

Presse : Times-Picayune (et NOLA.com), New Orleans Advocate, Louisiana Weekly, Gambit Weekly, Clarion Herald.

chemins de fer majeurs desservent la région.

La région abrite de nombreux terminaux pétroliers dont le *Louisiana Offshore Oil Port* (LOOP) et héberge deux réserves stratégiques d'hydrocarbures du pays ainsi que 17 raffineries (nombreux pipelines).

Le Lac Ponchartrain et les Gulf Guards

Il est raccordé à l'ouest au lac Maurepas et à l'est au lac Borgne qui donne sur le golfe du Mexique et n'est pas particulièrement profond (entre 3 et 5 m). C'est un lac d'eau douce. Le 8ème district des US Coast Guards a autorité sur le lac ainsi que sur l'ensemble des lacs, fleuves, rivières, chenaux, canaux, bayous et côtés du littoral : navigation, enquête, inspection et saisie.

Géographie

La Nouvelle-Orléans est enclavée entre le lac Pontchartrain au nord, les courbes en croissant du Mississippi qui traversent la ville au sud, la paroisse de Jefferson au sud-ouest et la paroisse de Plaquemine au sud-est. Le terme *East bank* (en deux mots) désigne toutes les parties de la ville situées au sud du lac Ponchartrain ET sur la rive Est du fleuve. Les néo-orléanais ne vivent pas « *au nord* » ou « *au sud* » du Mississipi qui sépare la ville en deux. Au sud, on est dans l'*East bank*, au nord dans le *West bank*.

Les Quartiers

BigEasy est divisée en 13 districts. Katrina a détruit 300 000 logements et 60 000 habitations ont été classées inhabitables et destinés à être

East Bank	District 1	French Quarter / CBD	**Vieux Carré :** centre historique de la ville intégralement classé monument historique. Architecture style européenne, rues étroites. Touristique, restaurants, bars, jazz, musique de rue. Fêtes, beuveries. **CBD :** Quartier des Affaires. Hauts immeubles, Superdome, World Trade Center, Musées, hôtels de luxe et restaurants réputés. Ambassades. **Warehouse :** Entrepôts, en cours de transformation (résidences haut de gamme), quartier des Arts, Centre de Congrès, Centre commercial, clubs de jazz, hôtels, restaurants, musées.
	District 2	Central City / Garden District	Très résidentiel, à la mode, vieilles maisons coloniales, jardins, vieux tramway, cimetière Lafayette. Nombreux films tournés ici. Opulence.
	District 3	Uptown / Carrollton	Tulane University, Loyoila University, Audubon Park, zoo. Petits immeubles, shotgun houses. *« Quartier de l'Université »*.
	District 4	Mid-City	Classes moyennes et zones défavorisées. New Orléans Jazz Festival, Orleans Parish Criminal Court, Fair Grounds Race Course (courses de chevaux), cimetière St Louis, studios de télévision, nombreuses églises, cimetière Saint Louis (Marie Laveau). Petits immeubles et shotguns houses, nombreuses traces du passé industriel.
	District 5	Lakeview	Mélange classes moyennes, ouvrière et très aisée. Robert E. Smith Branch Library, Marina (New Orléans Yacht Club et Southern Yacht Club), Phare du New Basin Canal, Lakewood Country Club, cimetières de Greenwood, St. Patrick et Holt.
	District 6	Gentilly	Classes moyennes, melting-pot d'origines. Pontchartrain Park golf et école de la Major League Baseball UrbanYouth Academy (Wesley Barrow Stadium). Quartier des professeurs de l'Université. Petites maisons et nombreuse double-shotgun houses.
	District 7	Bywater	Site de la Louisiana World Exposition de 1984. Mardi Gras, artistes, Ellis Marsalis Center for Music, Sallie Ann Glassman (prêtresse Vodoo), Chapelle et cimetière St Rock. Style architectural colonial, espagnol et caribéen. Melting-pot (noirs et créoles). Zone pauvre de Desire area.
	District 8	Lower Ninth Ward	Prédominance classe ouvrière afro-américaine. Jackson Barracks (Musée et QG de la Louisiana National Guard), maison de Fats Domino
Eastern New Orleans	District 9	East District	La «*banlieue*» résidentielle de NOLA. Lakefront Airport, Joe Brown Memorial Park, Audubon Louisiana Nature Center, Michoud Assembly Facility (NASA).
	District 10	Village de L'Est	Village de l'est : communauté vietnamienne. Beaucoup d'étudiants du fait des loyers. Quartier ouvrier, bas revenus.
	District 11	Venetian Isles / Lake Catherine	Enclave rurale avec propriétés. Site Bataille de la Nouvelle-Orléans (1812). Cité dortoir avec une forte mixité sociale. Pêches et ostréiculture. Bayous, canaux, forêts, vie sauvage.
West Bank	District 12	Algiers	Majoritairement afro-américain. Zone industrielle. Classes moyennes à très pauvres. Fort taux de criminalité. Barres d'immeubles. Beaucoup d'églises et de congrégations.
	District 13	English Turn	L'autre banlieue résidentielle avec East District. Classes moyennes, maisons de banlieue à l'américaine.

démolies. Les plus anciens quartiers – *French Quarter* ou *Garden District* – situés sur les sites géographiquement plus élevés et habités par des populations aisées n'ont que peu souffert. *Holy Cross*, *Esplanade Ridge*, *Broadmoor* ou *Jackson Barrack* ont été submergés mais leurs habitants ont eu la capacité financière de reconstruire. Les quartiers les plus pauvres ne sont pas ceux qui ont été les plus touchés par les inondations, même si l'habitat précaire qui s'y trouvait n'a évidemment pas résisté. Peu de réhabilitations y ont été réalisées, malgré des coûts relativement modestes au regard d'autres quartiers. Ainsi, le *Lower 9th ward* ressemble toujours à une ville quasi-morte. De plus, les loyers ont augmenté de 40 % à 600 %. Il n'est pas difficile de conclure qu'il y a eu une instrumentalisation de Katrina par les autorités locales, d'État et fédérales dans une stratégie

Le port

Port Nola est le sixième port américain en volumétrie et le 13ème en valeur des marchandises. C'est un port en eau profonde permettant l'accostage de très gros navires : 62 millions de tonnes de fret et environ un millions de passagers par an. Il est au centre du complexe portuaire du *Lower Mississippi River*, vaste réseau fluvial de 23 300 km au trafic extrêmement élevé.

Ses installations sont disséminées sur divers sites de la ville plus ou moins spécialisés et sont à la dimension du phénomène : $ 400 millions d'investissements en 10 ans, moyens démesurés et outils ultras performants, 840 000 containers annuels, quai de 3,4 km de long, six voies de chemin de fer pour 40 km de voies conduisant directement sur les quais, 204 hectares de manutention, 51 hectares de stockage (12 hectares couverts dont 14 800 mètres carrés de frigorifique), un terminal routier reliant les quais à une autoroute (plus de 2000 camions/jour), etc. L'activité représente 40 % des taxes perçues par la ville et emploie 160 000 personnes.

concertée d'exclusion des populations les plus « *dérangeantes* »…

Par ailleurs, la ville a très vite cherché à relancer son économie avec des mesures très attractives pour de nouvelles entreprises et start-Up avec de nouveaux employés diplômés disposant d'un bon pouvoir d'achat. Dès lors, des endroits réputés pauvres sont devenus plus aisés et d'autres, faute de moyens ou encore en attente de réhabilitation, sont devenus des endroits « *mal famés* ».

La ville est considérée comme assez peu sûre dans son ensemble. *Lakeview*, *East District* et *Uptown / Carrollton* sont considérés comme étant relativement « *paisibles* ». *French Quarter / CBD, Central City / Garden District, Mid-City, Lower 9th Ward* et *Venetian Isles / Lake Catherine* sont les plus risqués. *Gentilly, Bywater, Village de l'Est, Algiers* et *English Turn* sont quant à eux dans la « *normalité locale* ».

Les arrondissements à majorité afro-américaine sont L*akeview, Gentilly, Mid-City, Garden District, Uptown, Warehouse* et *French Quarter*. Les arrondissements caucasiens sont *East District, Village de l'Est* et *Venetian*. La mixité d'*Algier*, de *Bywater* et de *Gentilly* reste marquée géographiquement. Les autres groupes ethniques se répartissent dans toute la ville (forte communauté vietnamienne dans le *Village de l'Est)*. La communauté hispanique, réside à *Eastern* et *Mid-City* ou dans les villes du Grand NOLA.

Crime et Police

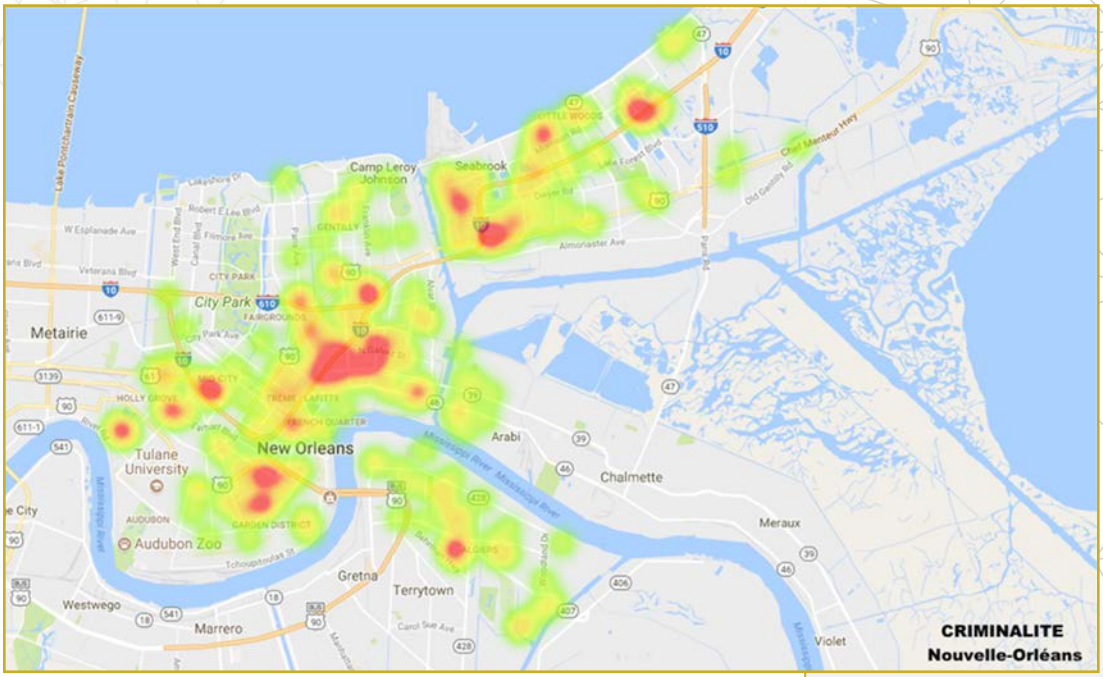
Le New Orléans Police Département (NOPD)

Quartier général : 715 S. Broad Street

Personnel : 1 445 assermentés (85 % d'hommes, 51 % d'afro-américains, 46 % de caucasiens, 2 % d'hispanique, 1 % d'asiatique, 18 amérindiens). 400 non assermentés.

Cinq subdivisions des services de police dont :

- Le *Bureau des opérations de terrain* : réponse aux appels d'urgence, patrouilles routières,
- Le *Bureau d'enquête et d'appui* : enquêtes sur des crimes nécessitant des spécialisations ou une approche centralisée (drogue, viols, homicides, etc.). Il intègre le laboratoire criminel et le Bureau des preuves (chargé de conserver les preuves mais aussi les armes et la drogue avant destruction),
- Le *bureau de l'intégrité* : les « *bœufs carottes* ».



Subdivision territoriale : 8 commissariats (700 officiers).

Forces spécifiques : SWAT Team (2 Tactical Platoons).

Central d'appels : 300 000 appels reçus en 2016. En moyenne, le NOPD met 11 minutes pour se rendre sur une priorité absolue, 20 minutes pour une priorité très urgente et jusqu'à 45 minutes pour une priorité urgente.

Armement et équipement : pistolets Glock G17, G19, G22 ou G23. Les Tactical Platoon disposent de mitraillettes MP5A4 (calibre 9 mm), de carabines Colt Commando (calibre .223) et de fusils à pompe Remington 870 (calibre 12). La voiture de patrouille courante est la Ford Crown Victoria.

Le Commissariat du 3ème District

Situé au 4650 Paris Avenue, environ 100 personnes y sont affectées :

La délinquance en 2016

Troisième ville la plus dangereuse des États-Unis. Badgad et Kaboul sont considérés comme moins dangereuses…

3758 fusillades, 8564 armes saisies.

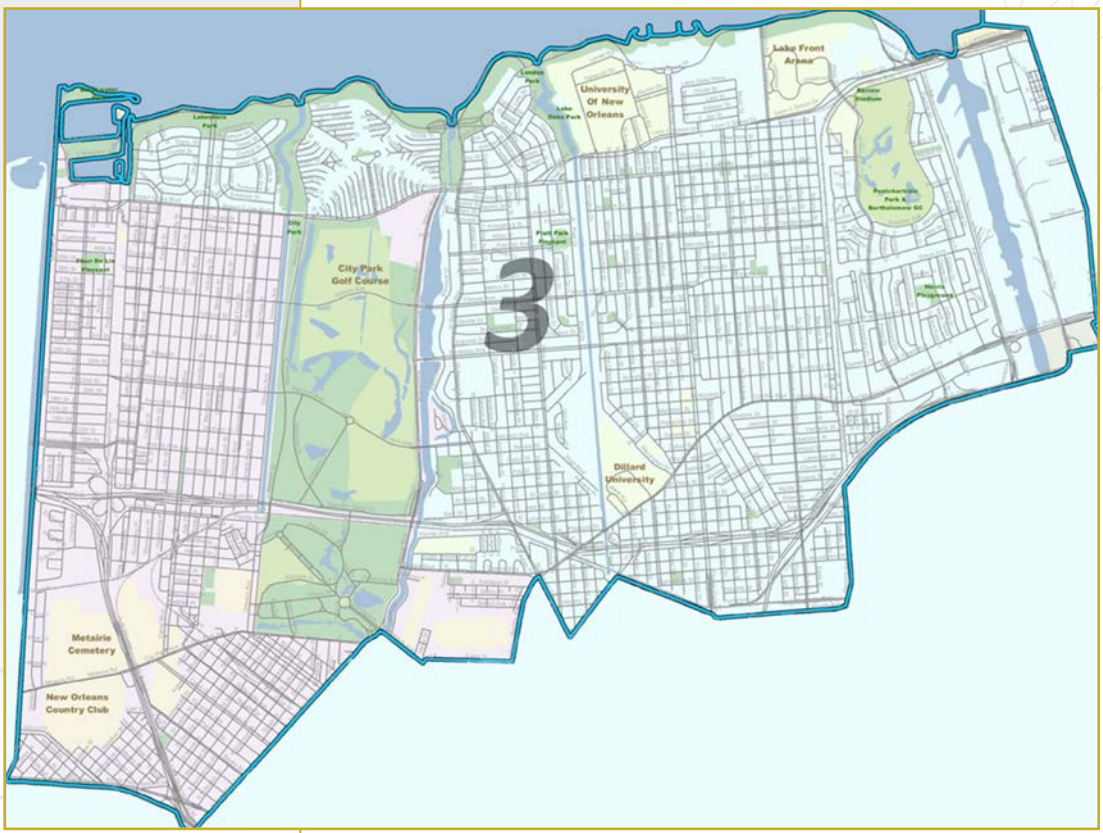
11 % de la population consomme régulièrement des drogues.

Crimes contre les personnes (nombre/affaires résolues) :

- meurtres : 164/87
- viols : 412/299
- vols à mains armées : 1506/685
- agressions graves : 1671/990

Crimes contre les Biens (nombre/affaires résolues) :

- cambriolages : 2951/1277
- vols : 10218/7586
- vols véhicules : 2526/1178
- incendies criminels : 51/39



- 74 agents assermentés (dont 5 « *bleus* »),
- 12 non assermentés (réception et information des citoyens, secrétariat, entretien, relations publiques, problèmes de « *qualité de vie* » (véhicules abandonnés, vandalisme, nuisances sonores, etc.) et assistanat social). Présence d'un « *officier psychologique* ».

Au quotidien, son organisation est :

- 42 officiers de police (3 lieutenants, 9 Sergents et 30 policiers) répartis en 3 groupes de patrouille. Les groupes ont un roulement dans les horaires de service. Un groupe est de service le lundi de 7h00 à 15h00, le mardi de 15h00 à 23h00 et le mercredi de 23h00 à 7h00, etc. Il y a donc toujours un groupe « *patrouilles* » actif 24 h sur 24.
- 10 officiers de police (1 lieutenant et 6 policiers expérimentés choisis par rotation dans les « *patrouilles* ») servant de « *Task Force* » en cas d'urgence. Ici aussi, 3 groupes avec le même système de rotation. Les « *TF* » restent au commissariat quand ils ne sont pas en intervention.
- 12 « *détectives* » (10 hommes et 2 lieutenants) répartis en deux unités d'investigations enquêtant respectivement sur les crimes et délits envers les personnes et les biens après que les faits se soient produits. De plus, ils ne s'occupent pas

« *en profondeur* » des crimes graves (homicides et viols), laissant cela aux inspecteurs centraux du *Bureau d'enquête et d'appui*. Dans les faits, ils participent aux enquêtes. Horaires libres.

- 3 « *détectives* » pour l'unité Narcotiques et Prostitution chargés de s'occuper « *de la rue* » et d'assister le BEA dont ils sont les yeux et les oreilles. Horaires libres.
- 7 « *officiers de poste* » (commandant compris) passant le plus clair de leur temps au commissariat à organiser, coordonner et diriger les choses.

Les « *patrouilles* » et les « *TF* » portent la tenue réglementaire et sont tenus d'être présents aux briefings une demie heure avant leur prise de service. Les « *détectives* » quant à eux sont en civil et n'ont de compte à rendre qu'à leurs lieutenants respectifs et au staff dirigeant le commissariat.

Le commissariat dispose d'une 15ème de voitures de patrouille, de 5 voitures banalisées, d'un petit fourgon et de 10 vélos.

La faune interlope

Les groupes haineux

La Louisiane est considérée par le FBI comme étant un état « *plutôt calme* » par rapport au reste des États-Unis. Une dizaine de groupes ont été identifiés comme étant « *activement présents* ». Il est important de bien comprendre que la plupart de ces groupes sont légaux, ont pignon sur rue et peuvent s'exprimer librement en vertu du 1er amendement de la Constitution. On peut les regrouper en trois « *catégories* », sachant que les idéologies s'interpénètrent.

Les Suprématistes blancs

Ces groupes prônent la suprématie blanche et la stricte séparation des communautés. On peut classer dans cette catégorie :

- Les « *purs* » **suprématistes blancs** (*South Africa Project*). Pas d'antagonismes religieux ou idéologiques, tout est une question de « *couleur de peau* ».
- Les **Néo-Nazis** (*National Socialist Movement*, *Aryan Nation*). La totale !
- Les **Identitaires Chrétiens** (*Christian American Ministries*). Antisémites, ils détestent aussi les évangélistes et les fondamentalistes chrétiens qui prônent le retour massif des juifs en Israël. Ce qui ne leur convient pas, puisque ledit retour en Terre Promise est censé marquer le début de la fin des Temps…
- Les **Néo-confédérés** (*Southern National Congress*, *League of the South*) : Nativistes, anti-immigration, ils prônent un retour aux « *vraies valeurs* » américaines et jugent l'État fédéral liberticide.
- **Le Ku Klux Klan** (*Loyal White Knights of the Ku Klux Klan*, *Confederate White Knights of the Ku Klux Klan*) : Bien que certaines factions aient conservées une action militante ouvertement raciste, il milite désormais pour « *les droits des blancs* » en étant noyés dans la mouvance alt-right.

Les Séparatistes Noirs

Actifs depuis les années 30 pour certains, ces groupes sont présents sur l'ensemble du territoire sous couvert d'une intense activité légale d'aide aux défavorisés et dans la lutte anti-ségrégation (*Nation of Islam* et *Israel United In Christ)*. Cependant le FBI a constaté des « *dérives* » allant bien au-delà d'une simple radicalisation « *de réaction* » et qui ne différent plus guère des groupes « *blancs* » précédents.

Les Islamophobes

C'est phénomène relativement nouveau directement lié aux attentats du 11 septembre 2001. Si la « *vague anti-musulmane* » des années 2001-2010

La Yahweh Nation

Fondée à la fin des années 70 par Hulon Mitchell Jr alias Yahweh ben Yahweh, l'organisation a été représentée dans 1 300 villes américaines et 16 pays. Sous couvert d'une organisation anti-ségrégationniste d'aide aux défavorisés, il s'agit en réalité d'une véritable secte dont le cercle interne composé d'une trentaine de membres n'hésite pas à recourir au meurtre rituel par décapitation en conservant les oreilles comme trophée macabre. Pour en venir à bout, le FBI a conduit entre 1990 et 1996 une opération mobilisant 8 bureaux régionaux, dont celui de la NO, pour aboutir à une vingtaine d'inculpations pour meurtres et conspiration envers l'État. Mitchell est mort en 2007. On ignore encore aujourd'hui la nature exacte des opérations occultes de la *Yahweh Nation* ainsi que le nombre exact de ses victimes.

est en régression, il subsiste encore quelques groupes très actifs au niveau national, tel qu'*American Congress for Truth*. Ces groupes sont islamophobes dans tous les sens du terme. Si la plupart des actions d'ACT ne sont pas directement violentes, quelques petits groupes n'hésitent pas…

Les Gangs

Les études du FBI classent la Louisiane comme peu active au niveau gangs « *lourds* » et ce même si les *Crips* et leurs alliés de la *Folk Nation* sont présents *via* les *Latin Kings*. L'ennemi héréditaire, les *Bloods* (et leurs alliés de la *People Nation*) n'a pas tenté d'implantation durable. Parmi les gangs motocyclistes dangereux (les fameux One %), on peut citer les *Banshees*, les *Kinfolk*, les *Outcast*, les *Galloping Goose*, les *Road Barons*, les *Bandidos* (qui revendiquent la Louisiane) et leurs ennemis héréditaires les *Sons Of Silence*.

Une étude de la NOPD fait état de la présence d'environ 150 gangs « *de rue* » à NO. Bien que petits en termes d'effectifs (entre 3 et 10 individus), ils représentent 40 % des homicides, essentiellement pour le contrôle territorial de la drogue.

Pour pallier ce fléau, les autorités ont mis en place la *Multi-Agency Gang Unit* (MAGU), un bureau central composé de membres venant de nombreux organismes chargé de recueillir des preuves afin de les poursuivre plus efficacement à la fois sur le terrain et devant le tribunal fédéral. Ses investigations ont réduits de 43 % le nombre de gangs à NOLA en 10 ans. À noter aussi que Katerina a aussi « *assaini* » la ville de ses gangs historiques, nombre de leurs membres l'ayant quitté avec le flot des réfugiés. La plupart sont désormais installés à Houston…

La Mafia

Le « *grand* » parrain historique de la Mafia Néo-orléanaise est incontestablement Carlos «*Little Man*» Marcello. Considéré comme le gangster le plus puissant des années 70, il entre dans la « *légende* » pour sa possible implication dans l'assassinat de Kennedy en 1963. Après plusieurs séjours en prison et une progressive perte d'influence, Marcello cède les rênes à Anthony Carollo trois ans avant de mourir (1993). Carollo décède à son tour en 2007 alors que son underboss (et successeur légitime), Frank «*Fat Frank*» Gagliano, est mort depuis un an. Faute de dirigeant légitime, la famille se disloque définitivement. Le FBI considère qu'il ne reste officiellement plus aucune organisation mafieuse en Louisiane et réorganise l'agence pour ne plus assurer qu'une « *veille sanitaire* ».

Un des anciens membres de l'organisation, Joseph F. Gagliano, fait parler de lui en Mai 2014. Fils de l'ancien underboss, il est arrêté pour avoir voulu commettre un assassinat à l'aide…

Quelques gangs de NOLA

11th, 10ers , 1100 Block Gang, 2-Block, 31 Flava's, 3rd Ward, 3-Unit Black-Out Boys, 5 Nine Bloods, 5/2 Rock Boys, 5-Deuce Crips, 6th Street Boys, 700 Block Gang, 7th Ward, 7th Ward Hard Heads, 800 Block Gang, 8th Ward Animals, 8th Ward Ride or Die, 900 Block Gang, 9th Ward's G-Strip, Algiers 1.5, Baby Goonies, Bienville Boyz, Big Money Block Boyz, Blackhawks, Brim, Central City NG, Byrd Gang, D-Block Gang, D-Block Handy Family, Dillon Gang, Double H, Foucha Gang, Frenchman, Money Boys, Gangster Disciples, Garden District Crips, Got It Boyz, Gray Ghosts, Hankton Organization, Harvey Hustlers (et leur bras armé le Murder Squad), Hollygrove, Jerome Group, Josephine Dog Pound, KH, le 39ers Gang, Lower Third Crips , Maffioso, Mafia 5, Mid City Killers, MMG, MS-13, Northside Levin Crips, Northside Posse, Old Mill Quarters Crips, Orange Boy's, OTF, Pack of Bastards MC, Perry François Gang, Pigeon Townstreet Talibans, Prieur & Columbus Boyz, Ro7, Skull Squad Mafia, Smoke One Click, Sonia Quarter Crips, Sureños, Tango Blast, Valantine Bloods, Witney Boys, Young Cut Boys, Young, Gangsta Gang, Young Gunners, Young Magnolia Melph, Young Melph Mafia.

d'un fusil de sniper. Par ailleurs, il aurait eu des liens d'affaires avec Biogenesis, une clinique Floridienne au cœur d'un important scandale de dopage sportif touchant la Ligue majeure de baseball en 2013. Enfin, certains ex-membres de la famille se sont reconvertis avec succès dans l'immobilier peu après Katrina. Tout ceci sème le doute sur l'activité actuelle réelle de la famille.

Les trafiquants de Drogue

La Louisiane est un important espace de transit pour les drogues puisqu'elle dispose d'un réseau dense d'autoroutes tant locales que nationales, d'un fort trafic maritime, d'importantes lignes aériennes desservant toute l'Amérique du sud ainsi que de nombreux petits aéroports locaux favorisant l'aviation de tourisme et le transport inter-états *via* une multitude de petites compagnies. La drogue acheminée *via* la Louisiane alimente essentiellement les états du Sud mais peut parfois aussi remonter vers le nord. Malgré des opérations logistiques de grande envergure, la très grande majorité des trafics se font par des « *mules* » acheminant de relatives petites quantités, rarement plus de 2 kilos à la fois, en passant par le réseau routier.

Depuis Katrina, le marché de la drogue a explosé à la Nouvelle-Orléans, touchant une nouvelle population traumatisée qui a trouvée refuge principalement dans la cocaïne.

La **marijuana** : Bien que la majeure partie de la production vienne du Mexique, il existe aussi une production intérieure de très haute qualité. Dans les villes, le marché est aux mains des gangs de rue.

La **cocaïne** (et le crack) a une progression importante. La très grande majorité provient de grossistes basés au sud du Texas (Houston) qui sont en relations étroites avec les organisations mexicaines et dans une moindre mesure colombiennes. La qualité est bonne, 77 à 85 % de pureté pour la poudre, 80 à 90 % pour le crack. Le trafic touche principalement les premier, deuxième, sixième et huitième districts de police de la NO.

L'**Héroine** est la drogue ayant le plus progressé depuis cinq ans à NOLA tout en restant stable à un faible niveau dans le reste de l'État. Le marché est alimenté par des réseaux new-yorkais, texans, californiens ou floridiens en relation avec les cartels de la république dominicaine et les colombiens. En plus d'un produit

Type de drogue	Achat grossiste	Revente finale
Majijuana	$ 500 - $ 1000 le kg	$ 230 les 30 grs
Cocaine	$ 20 000 le kg	$ 120 le gr
(Crack)	$ 22 000 le kg	$ 5 - $ 25 le gr
Héroine	$ 170 000 le kg	$ 300 les 20 doses
Méthamphétamines	$ 36 000 le kg	$ 550 les 3,5 gr
MDMA	$ 10 le gr	$ 15 - $60 le gr
GHB	$ 20 - $ 60 selon quantité	$ 5 - $ 30 la dose
Ketamine	350 - 400 pesos ($ 20-$ 40)	$ 200 - $ 400
Rohypnol	100 pesos ($ 5)	$ 10-$ 20
LSD (Crysal pur)	$ 2 500 - $ 15 000 le gr	Entre $ 5 et $ 300 selon quantité

Quelques gangs du Texas

Aryan Brotherhood, Aryan Brotherhood of Texas, Aryan Circle, Asian Pride, Bandidos MC, Barrio Azteca, Barrio Azteca Sureños, Black Gangster Disciples, Bloods, Brown Pride, Cliques, Combes Crazy Clique, Crips, Cuchillos, Drop City Thugz, Eastside Homeboys, Eastside Locos, Eastside Pharr, Fair Park, Ghetto Starz, Hermanos Pistoleros Latinos, Highland Hills Posse, Ironriders MC, Kings Loco 8 Bandidos, Krazy Jokers, Las Palmas Indios, Latin Kings, Loco 13, Los Compadres MC, Los Homeboys, Mexican Mafia, Mexikanemi, MS-13, NOR 14, Norteños, North Dallas Vagos, Northside Locos, Notorious Thugs, Orejons Partido Revolucionario, Mexicanos, Pharrolitos, Pleasant Grove Vatos, Po'Boys, PRM Valluco, Puro Tango Blast, Raza Unida, Southside Bandidos, Southside Donna, Southside EVW, Southside Folk, Sur-13, Sureño 13, Tango Blast, Texas Chicano Brotherhood, Texas Mafia, Texas Mexican Mafia, Texas Syndicate, Tongo Westside, Tri-City-Bombers, Vagos MC, Vallucos, Varrio Northside, Varrio Northside Vato Locos, West Texas Tangos, Westside Aquas Harlingen, Westside Bowie Town A's, Westside Filmore A's, Westside Los Vecinos, White Knights.

« *traditionnel* » de bonne qualité (85 % de pureté) provenant d'Amérique du sud ou d'Asie, on peut facilement se procurer de la Black Tar mexicaine très impure (39 %) et coupé au fentanyl, un médicament à forte teneur opiacé. Le trafic touche principalement les premier, deuxième, cinquième et sixième districts de police de la ville (le 6ème étant particulièrement impacté).

La **méthamphétamine** (Crystal Meth, Ice, Shabu, Tina, Glass, Crank, etc.) est en progression constante. Les produits disponibles à NOLA proviennent majoritairement du Mexique et de Californie, via le Texas grâce aux gangs One % (Bandidos et Sons of Silence).

Les drogues dites « ***festives*** » sont endémiques aux hauts lieux de la vie nocturne de NOLA. La **MDMA** (Adam, ecstasy, XTC, etc) est contrôlé par les gangs vietnamiens. La production et la vente de **GHB** (liquid ecstasy, scoop, grievousbodilyharm ou Georgia home boy) est beaucoup trop lourdement sanctionnée pour véritablement intéresser les organisations criminelles et est surtout produite par des dealers indépendants. La **kétamine** (K, special K, vitamin K ou cat valiums) est légalement

commercialisée mais sa prescriptions est étroitement encadrée alors qu'elle est en vente libre au Mexique (contrebande) tout comme le **Rohypnol** (roofies, rophies, Roche, forget-me pill). Un gramme de **LSD** pur (crystal) permet de produire 10 000 doses posologiques après avoir été converti sous forme liquide. Il est fabriqué par un nombre limité de personnes.

Le détournement des **produits pharmaceutiques** (Vicodine, Lortab, Dilaudid, Soma, Oxy-Contin, etc). est important et représente 89 % des braquages de pharmacies.

Siete Viejo

Aussi connu sous les noms de *Los Sieteros* et *Los Siete Bandidos*, le *Siete Viejo* est un gang de rue latino de Laredo extrêmement violent fondé peu après la guerre du Viet Nam par d'anciens membres de l'US Marines Corps. Ses activités illicites commencent par le trafic de Majijuana avant de se diversifier dans la cocaïne et le crack dans les années 80 grâce à une « ***alliance*** » **avec le Cartel du Golfe alors en** « *guerre ouverte* » **avec les cartels de** *Medellin* et de *Cali*. C'est à cette époque que se tissent les liens avec *Los Zetas* (le bras armé et opérationnel du Cartel du Golfe) et *Los Tejas*, un gang de trafiquants de Nuevo Laredo. En 2003, *Los Zetas* profite de l'arrestation au Mexique d'Osiel Cardenas Guillen (le Boss du *Cartel du Golfe*) et de la guerre interne qui s'ensuit pour s'émanciper.

Siete Viejo décide alors de les rejoindre, tout comme *Los Tejas*. Les rivaux du gang sont la *Mara Salvatrucha*, les *Latin Kings*, le *cartel de Sinaloa*, le *cartel du Golfe* et les gangs de rue *Barrio El Cuatro*, *La Movida*, *Barrio El Trece* et *La Ladrillera*.

Los Zetas

Aussi connu sous le nom de *Cartel de Los Zetas*, ce syndicat du crime aux multiples activités (drogue, trafic d'armes, enlèvements, assassinat, terrorisme, corruption, opérations clandestines) compte environ 100 000 membres œuvrant essentiellement en Amérique Centrale, en Amérique du Sud et en Europe (Royaume Uni, Italie et Espagne). Créé en 1999 pour servir de bras armé au Cartel du Golfe, il est initialement composé d'anciens membres d'unités d'élites spécialisés dans la contre-insurrection et la lutte contre le narcotrafic. En 2003, Los Zetas s'émancipent de la tutelle du Cartel du Golfe et négocient avec ce dernier et le Cartel Beltran-Leyva un « *territoire* » en échange d'un accord de non-agression mutuelle. Cet accord tient jusqu'en 2010, date à laquelle se déclenche une guerre de gangs meurtrière dans l'État frontalier de Tamaulipas.

Los Zetas ne sont pas que des trafiquants de drogue, il s'agit d'un véritable groupe paramilitaire disposant de camps d'entraînement, d'un arsenal non négligeable d'armes de guerre et allant jusqu'à employer des enfants-soldats dans divers conflits territoriaux en Amérique du Sud. Le gouvernement des États-Unis considère d'ailleurs qu'il s'agit de l'organisation illicite « *la plus à la pointe de la technologie, la plus sophistiquée, la plus puissante, la plus violente et la dangereuse agissant au Mexique* ».

Le vaudou

On peut le qualifier de culte des esprits, qui sont à la fois des forces naturelles et des intermédiaires entre les hommes et Dieu. Bien que fortement panthéistes, les vaudouisants croient un dieu unique, le « *Grand Maître* » et ignorent tout de la théologie du péché originel. En fait, la seule et unique morale du vaudou est la fraternité entre les hommes au sein d'un « *temple* », centre d'une véritable « *famille* » allant bien audelà des liens du sang. De cette morale découlent des règles et des lois de vie en communauté que les arrivistes, les affairistes et autres dictateurs ont bien souvent exploitées.

Le vaudou haïtien diffère de celui de la Nouvelle-Orléans. Ce dernier reconnaît en effet partiellement le hoodoo tout en mettant l'accent sur l'utilisation des gris-gris et des fameuses poupées vaudous (inconnues à Haïti). En dehors de quelques cérémonies spectaculaires visant essentiellement à frapper l'imaginaire, la vénération des ancêtres, le respect des aînés et une pratique beaucoup plus intimiste et individualiste du culte sont aussi plus importants à la NO. De plus, le vaudou louisianais est largement plus structuré, avec notamment la prépondérance du rôle des « *Reines* ».

Le vaudou est avant tout affaire de psychologie et de superstition. Rien de bien surnaturel dans une horde de fanatiques dansant jusqu'à la transe, à entendre un jargon étrange ou de découvrir un petit paquet à l'odeur malodorante sous son oreiller. Reste « *qu'on ne sait jamais* »…

Esprit, es tu là ?

Dans le Vaudou, l'homme n'est pas au centre de l'univers, il n'est qu'un maillon de la grande chaîne de la création. En dessous de lui se trouvent les animaux, les plantes et les minéraux. Au-dessus, se trouve le monde des esprits

Hoodoo

Le hoodoo est très présent dans le Sud et les boutiques new age. Il s'agit d'une « *magie* » populaire afro-américaine n'ayant aucune base théologique et pratiquée par une large frange de population, toutes ethnies et convictions religieuses confondues. C'est un mélange de pratiques et de croyances folkloriques africaines et de connaissances et croyances médicales empiriques amérindiennes. Le tout est saupoudré du folklore européen relatif aux rebouteux et agrémenté d'un vague verni cultuel basé sur les saint(e)s et l'utilisation de textes bibliques. Pour finir, ajouter une très fine connaissance de l'âme humaine et une bonne dose de méthode Coué. Ses enseignements et ses « *rituels* » se transmettent librement à tous sans recours à un quelconque « *clergé* ». Il n'y a pas d'approche méthodologique, la pratique varie en fonction de l'individu qui s'y adonne.

(les « *loas* » ou « *lwas* ») se divisant en « *familles* » d'origine africaine ayant un rituel propre : les radas, les congos (ou limbos) et les petros.

Les radas sont, en principe, bienveillants et très sociables. Les congos sont beaucoup plus puissants mais le prix à payer est toujours très lourd. Enfin, les petros sont peu sociables, très agressifs et, s'ils apportent richesse et gloire, leurs exigences sont importantes. Il existerait aussi une quatrième famille, les zandors. Ils font l'objet d'un culte secret, une sorte de niveau supérieur de connaissance. Selon la tradition, les initiés payent très cher ces loas pour bénéficier d'étranges facultés comme la lycanthropie ou le pouvoir de voler.

Les loas ont leurs propres lois et logiques. Ils forment une véritable société, calquée sur le modèle humain. Ils restent cependant « *neutres* » et peuvent tout aussi bien être bénéfiques que néfastes, selon la façon dont on les traite.

Chaque individu est, par ailleurs, choisi dès sa naissance par un « *loa racine* ». Ce n'est pas vraiment un ange gardien, mais plutôt un allié privilégié. Il se manifestera beaucoup plus spontanément que les autres auprès de cette personne. De plus, les loas se transmettent en héritage. Un initié est donc aussi tenu d'honorer et d'entretenir les loas de ses ancêtres.

Les guédés et la mort

Les vaudouisants vouent un culte particulier aux morts et à leur représentation, les guédés. Ils ont leurs propres panthéons et peuvent être qualifiés de dieux de la mort, des cimetières et des carrefours, mais aussi de fantômes ou d'esprits. Si les loas les évitent comme la peste, ces derniers n'ont pas de réputation « *diabolique* ». Toutes proportions gardées, ils sont même plutôt sympathiques, quoiqu'excentriques, imprévisibles et dangereux. Ils sont grivois, farceurs et adorent fumer, boire ou manger. Une façon comme une autre de tourner la mort en dérision…

Les adeptes pensent que tout individu a deux âmes : le « *petit bon ange* », qui voyage dans notre sommeil, et le « *gros bon ange* », qui nous quitte au moment de notre mort. Ce dernier est un lien puissant nous retenant sur Terre, au point qu'il est nécessaire de l'aider à se dissoudre dans l'univers par une cérémonie spéciale, le *bloroum*. C'est aussi une sorte d'exorcisme, destiné à libérer les loas liés au corps du défunt et à détruire toute attache avec le monde des vivants. Enterrer un mort sans cette cérémonie est un véritable sacrilège.

Houngans, mambos et bokors

Il n'y a pas véritablement de frontière entre « *magie blanche* » et « *magie*

Quelques loas et guédés

Agoué : loa des océans.

Erzulie : loa de l'amour.

Grand Bois : loa des forêts.

Hogou ou Ogoun : loa de la guerre.

Legba ou « *Papa Legba* » : loas gardien des portes de l'invisible. À ce titre il est toujours invoqué en premier lors d'une cérémonie.

Shango : loa du tonnerre et des éclairs.

Sirène : loa des eaux.

Zacca ou « *Cousin Zacca* » : loa paysan favorisant les récoltes et l'élevage.

Baron Samedi : père des guédés.

Baron cimetière : Baron Samedi lui confie les morts.

Baron Lacroix : il a pour fonction d'aller chercher les morts chez eux et de les accompagner jusqu'au cimetière.

Grande Brigitte : femme de Baron Samedi et mère des guédés. C'est aussi la maîtresse de tout cimetière dans lequel la première personne enterrée a été une femme.

GuédéNibo : responsable des morts violentes à caractère sexuel.

noire ». Les sorciers les utilisent sans distinction, tout dépendant du but à atteindre. Cependant, il y a une différence entre les prêtres et prêtresses (houngans et mambo) et les bokors. Les premiers sont des « *magiciens* » pratiquant dans un but positif et n'a recours à la magie noire qu'avec réticence. Les seconds ont des buts beaucoup moins avouables et n'ont aucuns scrupules.

Vaudou blanc...

La magie vaudoue a deux composantes principales : un support matériel et un support magique, le wanga, qui donne l'effet désiré grâce à l'intervention du loa ou du guédé en échange d'offrandes ou d'obligations très précises. Les wangas sont de trois sortes :

- Ceux qui visent un individu précis et dont l'effet est *a priori* positif, ou au moins désiré (gagner au Loto…).
- Ceux qui visent à se contrecarrer certains éléments ou à les influencer (protéger une récolte…).
- Ceux destinés à protéger d'un envoûtement ou de la colère d'un loa/Guédé. Appelés gads, ils sont l'arme principale des mambos face aux agissements des bokors.

En termes de règles, deux voies de magie vaudou existent. Vous les retrouverez au début de l'aide de jeu de la galerie de PNJ, p. 157.

...et vaudou noir

Les bokors le pratiquent au cours de rituels en compagnie d'initiés malfaisants, les « *zobops* » (les « *sectes rouges* » Haïtiennes). Ils intègrent tous les aspects traditionnels de l'imagerie populaire du vaudou (sacrifices humains, cannibalisme, infanticide, etc). Évidemment, les bokors sont craints et sont les seuls à pratiquer la zombification et/ou la malédiction par la poupée de cire.

Le zombie est un mort n'ayant pas subi la cérémonie du bloroum, et dont un bokor a capturé l'âme pour en faire un esclave. Pour cela, le bokor commence par jeter un sort à sa victime afin de la faire mourir. Cela s'accompagne généralement de l'ingestion d'une poudre ou d'un contact physique avec une

mixture, dont la composition est en partie connue. On y trouve un puissant sédatif, la tétrodotoxine, et tout un tas de choses bizarres. Son absorption entraîne une réduction des fonctions organiques au minimum vital, de sorte que l'individu offre tous les symptômes d'une mort clinique. On suppose cependant que la victime est partiellement consciente de son état et qu'elle perçoit le monde extérieur de façon déformée, du fait du manque d'oxygénation du cerveau. Après un ou deux jours passés à mijoter dans cet état, le bokor lui administre un « *contre-poison* ». Le zombie est un serviteur parfait, fort, obéissant et stupide. Son seul espoir, selon la tradition, est un sel spécial au contact duquel il prendre conscience de son état. Il n'a, dès lors, de cesse de poursuivre le bokor pour se venger…

Autre pratique très connue, l'envoûtement. Le bokor incorpore une partie organique de sa victime à une cire spéciale et fabrique une petite statuette ressemblant à son modèle. Le loa invoqué est obligatoirement un guédé. Le reste est connu… Tuer le bokor ne lève pas la malédiction puisque la statuette est utilisable par n'importe qui. La seule solution est l'arroser de rhum blanc, d'y mettre le feu et de dissoudre la cire chaude dans un courant d'eau vive.

Enfin, le bokor a souvent recours aux familiers, les bakas, qui sont des parodies repoussantes d'animaux (généralement un mix poussin-crapaud). Souvent grotesques, toujours hargneux et d'une extrême mobilité, ils servent d'espion ou d'assassins tout en refusant tout affrontement direct. Les bakas ne parlant pas, ils ne peuvent pas servir de messager.

Le hounfor

Les cérémonies et les rites vaudous ont lieu dans le hounfor. À l'exception de quelques menus détails pouvant facilement passer inaperçus, rien n'indique la fonction de l'endroit.

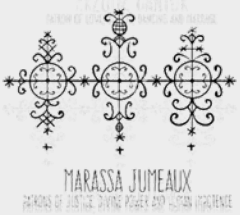
Il est divisé en deux ou trois parties :

- Le **péristyle** : vaste hangar quadrangulaire au sol de terre battue cérémonielle. Au centre, le « *poteaumitan* », un pilier richement décoré supposé « *aller de la terre au ciel* » et permettant d'établir la communication avec les esprits. Une partie du péristyle est réservée aux hountoguis. À côté d'eux se trouve le chœur du temple, dirigé par l'hongenikon. À l'opposé des chanteurs et musiciens se tiennent les porte-drapeaux, dirigés par le laplace, qui tient une épée. Ils sont chargés de la discipline au sein du temple. Autour des vévés dessinés au centre se tiennent les hounssis et, bien sûr, le houngan ou la mambo. Seul ce petit groupe peut être chevauché par les loas. Enfin, dans un second cercle se tiennent les houngnôs et les profanes (et tout au fond, les touristes…).
- La ***caye mystère*** : une pièce à l'écart, où seuls les prêtres et certains hounssis peuvent entrer. Il s'agit du sanctuaire d'un ou plusieurs loas. Il peut y avoir plusieurs cayes mystère. On y trouve le pé sur lequel sont posés les offrandes, les attributs des loas « *habitant* » le lieu, les govis, les pot'têts et les accessoires de l'officiant. L'endroit est tabou.
- Enfin, les grands temples contiennent une petite pièce réservée à l'initiation, le **guévo**.

Les cérémonies

Il est difficile de décrire toutes les cérémonies vaudous. En voici deux pouvant être utiles :

- **Le baptême vaudou** : Les noninitiés y sont admis. La mambo présente l'enfant nu. La famille pose des offrandes devant elle. Les hounssis disposent alors des bougies allumées et les açons de la prêtresse puis isolent



Petit glossaire Vaudou

Açon : symbole de la prêtrise vaudou. Il est composé d'une calebasse fermée, recouverte d'une résille de perles de couleur et de vertèbres de serpent, et est accompagné d'une clochette.

Caye Mystère (ou bagui) : maison des mystères.

Choual : personne possédée par un loa.

Dansé lan têt' : un esprit « *danse dans la tête* » du chevauché.

Guévô (ou djévô) : cellule où sont enfermés les néophytes durant leur initiation.

Govi : cruche sacrée.

Hongenikon : chef de chœur du temple.

Houngnô : néophyte en cours d›initiation.

Hounfor : temple vaudou.

Houngan : « *père* » des initiés dirigeant le temple. Une femme houngan est une mambo.

Hounssi : serviteur/servante du temple.

Hountogui : maître des tambours.

Laplace : initié chargé de la discipline du temple.

Mangé loa : sacrifice aux esprits.

Monter ou chevaucher : possession d'un fidèle par un esprit.

Pé : autel vaudou. C'est une pierre très ancienne à la forme très particulière.

Péristyle : partie du temple où se déroulent les cérémonies publiques.

Pot'têt : calebasse supposée contenir la force psychique, l'âme de chaque initié. Se trouve dans le bangui.

Vévé : dessin tracé à même le sol, généralement avec de la farine de maïs, représentant le symbole de l'esprit que l'on veut plus particulièrement invoquer.

la mambo, l'enfant, le parrain et les officiants du reste de l'assistance par un drap blanc. L'enfant est alors lavé avec de l'eau sacrée et frotté avec des feuillages fraîchement cueillis. Puis il est habillé d'une robe blanche et son front est ceint d'un foulard identique à celui porté par les hounssis. Il est alors porté et présenté aux tambours puis à l'assistance. Posé à terre, il fait le tour de la salle en offrant des fruits et des gâteaux pendant que les hounssis dansent au rythme des tambours et des mélopées du chœur.

- **Une cérémonie guédé** « *générique* » : Le visage masqué d'un foulard violet, la mambo présente la croix des guédés qu'elle est allée chercher dans la caye mystère. À cette croix sont attachés des colliers et des draperies de deuil. La mambo fait alors le tour de la salle et présente la croix aux vévés dessinés sur le sol. Les hounssis, le visage couvert de foulards noirs, violets ou mauves, dansent alors autour du vévé afin d'être « *chevauchés* » par les loas. En état de transe, ils piétinent le vévé devenu inutile. Le « *grand cirque* » peut commencer…

Le Texas

Géographie

Pays des Cow-Boys, du Rodéo et de la Country Music, Le Texas est un état du Sud des États-Unis mitoyen du

Mexique. Les autres états américains qui le bordent sont la Louisiane et l'Arkansas à l'est, l'Oklahoma au nord et le Nouveau Mexique à l'ouest. C'est le second état des États-Unis en termes de superficie (environ 696 250 km^2). Le Texas est plus vaste que la France métropolitaine (environ 1 300 km du nord au sud pour 1 400 km d'est en ouest). La longueur de ses côtes est d'environ 1 100 km.

Schématiquement, on peut diviser le Texas en trois grands ensembles allant d'est en ouest : des plaines légèrement vallonnées sur le littoral, une zone de plateaux disséqués par des gorges et des canyons ainsi que de hautes plaines au centre et des montagnes arides à l'ouest. De ce fait, ses paysages évoluent graduellement d'est en ouest. On y trouve donc des marais et des lagunes sur le littoral, des forêts à l'est et au centre, des prairies au nord et des zones semi-arides ou arides buttant sur des montagnes (point culminant à 2667 m). La faune et la flore y est diversifiée. Outre deux variétés de serpents très dangereux (crotale et mocassin d'eau), les animaux emblématiques du Texas sont le bison, le puma, le tatou, le pronghorn et le loup rouge.

Le Texas comprend plus de 3500 cours d'eau et 15 systèmes fluviaux, la plupart ayant une orientation nord-ouest / sud-est. Les plus importants sont le Brazos, le Colorado, la Red River (frontière nord du Texas et affluent du Mississippi) et le Rio Grande qui prend naissance dans les montagnes rocheuses du Colorado et se jette en delta dans le golfe du Mexique quelques 3000 km plus loin. Il sert de frontière naturelle entre les États-Unis et le Mexique (frontière d'environ 2000 km) et à ce titre est d'une importance économique de premier ordre pour les deux pays.

Climat

Le climat texan est varié du fait de sa superficie : le sud-est est de type subtropical humide avec une végétation proche de celle de la Louisiane. La température moyenne y est de 15°C avec des précipitations régulières, des étés chauds et humides et des hivers frais. L'Ouest est davantage aride (irrigation pour l'agriculture), et la végétation s'est adaptée à la sécheresse. Le nord a un climat de type continental avec de fortes amplitudes thermiques (neige persistante, blizzard et vagues de froid paralysantes en hiver, sécheresses en été). L'État subit régulièrement des tornades et des ouragans parfois très dévastateurs.

Démographie

Avec environ 27 millions d'habitants (8 % de la population nationale), le Texas est le second état d'Amérique en termes de population. Sa densité moyenne est cependant assez faible (33,7 hab/km^2). Ceci s'explique par le fait que 80 % des texans sont citadins. Ils se concentrent principalement à Austin (capitale de l'état), Houston, Dallas, San Antonio, Fort Worth et El Paso. À elles seules, Houston et Dallas-Fort Worth regroupent 50 % des citadins texans.

Le Texas a une croissance démographique élevée (12,7 % en moins de 10 ans), deux fois plus rapide que celle des autres états américains. C'est un important foyer d'immigration, essentiellement de mexicains (frontière commune et différence de niveau de vie important).

Le taux de mortalité y est de 6,8 pour mille (8,2 de moyenne nationale) et le taux de fécondité est de 1,7 % (1,4 % aux USA). La population est assez jeune : 33 ans en moyenne (36 ans aux USA). Ethniquement, 70,4 % des texans sont caucasiens, 37,6 % sont hispaniques, 11,8 % sont des afro-américains, 10,6 % sont d'origine diverses, 3,8 % sont asiatiques, 2,7 % sont métis et 0,7 % sont amérindiens. 15,6 % de la population du Texas est d'origine

étrangère, dont 1,2 millions en situation irrégulière. Le revenu annuel moyen du Texan est de $ 44 900 (inférieur à la moyenne nationale).

Le seuil de pauvreté de l'état est de 16,9 % (supérieur à la moyenne nationale). 78,6 % des texans ont un niveau d'étude équivalent au baccalauréat (84,1 % aux USA).

Religion

La constitution du Texas reconnaît la séparation des églises et de l'état ainsi que la liberté de religion. Le Texas fait partie de la *Bible Belt* (47 % des gens se considèrent comme très pratiquants). Les texans sont protestants évangélistes à 31 %, catholiques à 23 %, (en valeur absolue la religion la plus pratiquée du fait de la forte présence hispanique), protestants traditionnels à 13 %. 5 % sont agnostiques ou athées tandis que 4 % sont juifs, mormons, bouddhiste ou témoins de Jéhovah. Les musulmans (essentiellement afro-américains) sont environ 400 000. Il existe par ailleurs environ 200 congrégations considérées comme des *mégachurchs* c'est-à-dire des églises ayant plus de 2000 membres.

Politique

Le Texas est la troisième représentation au niveau national et est donc un état extrêmement important de la vie politique américaine. Il est divisé en 32 districts électoraux et 254 comtés qui fonctionnent comme des divisions administratives sans juridiction souveraine propre. À ce titre, ils sont simplement chargés d'appliquer les lois et décisions de l'état tout en s'occupant de la police au niveau local, des services publics et de la gestion de l'état civil.

La constitution du Texas (1876) sépare les pouvoirs exécutifs, législatifs et judiciaires.

L'exécutif est entre les mains du gouverneur, qui a droit de véto sur les propositions de lois et dirige les forces de l'ordre. Il est assisté dans ses tâches par un lieutenant-gouverneur (relation avec le Sénat), un secrétaire d'état, un contrôleur des comptes, un procureur et des conseillers à l'agriculture, à l'aménagement du territoire, aux transports et à l'éducation.

Le législatif est de type bicaméral, avec un Sénat et une chambre des représentants. Les deux assemblées se réunissent au Capitole d'Austin.

Le judiciaire est un système complexe du fait de la superposition des juridictions. Ainsi le Texas dispose de deux cours d'appel : la cour suprême du Texas pour les affaires civiles et la cour d'appel criminelle pour les crimes et délits.

Terre de George W. Bush, le Texas est un état fermement tenu par les Républicains depuis de nombreuses années, à l'exception d'Austin et de la vallée du Rio Grande, qui votent démocrate (présence hispanique importante). Le Texas est un état très conservateur avec un important poids moral des évangélistes et des églises traditionalistes. Cela se ressent fortement dans les mentalités et dans la vie publique. Ainsi, par exemple, le mariage homosexuel y est interdit par loi constitutionnelle (76 % de suffrages) et la pratique la peine de mort (injection létale) a repris en 1982 après un moratoire de 20 ans décidé dans les années 60. La moitié des exécutions capitales annuelles américaines ont actuellement lieu au Texas. Le droit au port d'arme n'y est pas négociable. En revanche, contrairement à une légende tenace, les écoles publiques texanes n'enseignent pas le créationnisme, et ce même si le gouverneur y crois dur comme fer.

Police et Criminalité

Le Texas traîne une sale réputation héritée de la Conquête de l'Ouest. Ce n'est cependant pas actuellement

l'état le plus violent des États-Unis, la Louisiane étant largement devant, par exemple. Et si Dallas et Houston restent les villes les plus dangereuses de l'état, elles ne se classent qu'aux 45ème et 46ème rang au niveau national en termes de meurtres par habitants. Il n'en reste pas moins que l'on ne badine pas avec la loi au Texas, qui détient le record de prisonniers (essentiellement pour son approche draconienne face aux drogues) et les couloirs de la mort les plus encombrés du pays.

La police du Texas est assurée par le *Texas Department of Public Safety (TDPS)*, un organisme d'état chapeautant 13 divisions dont :

- La *Division des Enquêtes Criminelles*, qui comprend 573 agents répartis en 4 sections spécialisées (gangs, drogues, enquêtes spéciales et soutien aux enquêtes) agissant sur l'ensemble du territoire,
- la *Texas Highway Patrol*. C'est la police en uniforme du Texas. Si la fonction principale des quelques 8000 agents reste la patrouille sur les routes et autoroutes ainsi que la protection du gouverneur et des bâtiments officiels de l'état, il s'agit d'un véritable force de police assermentée à faire respecter le droit partout dans l'état. La THP se répartit dans 7 régions et 19 districts (Région III, district B pour Laredo). Les véhicules-types sont la Ford Crown Victoria, la Dodge Charger, la Harley Davidson Road King ou le Hummer. Les hélicoptères utilisés sont des Eurocopter AS350 ou EC-145. L'arme de poing type est le SIG Sauer P226 (.357) ou le Smith & Wesson M&P 9 mm. L'armement supplémentaire est la carabine Bushmaster M4 ou le Mossberg 500, la matraque télescopique, la bombe à gaz (oléorésine capsique) et le teaser. Chaque patrouille dispose d'un terminal informatique et les interventions sont filmées dans les grands centres urbains.
- La *Texas Ranger Division* est le bras exécutant du *State Bureau of Investigations* du Texas. Forte d'une centaine de personnels divers et de 162 agents de terrain ayant au préalable un minimum 8 ans d'expérience dans une autre force de police, la TRD est une force « *spéciale* » à l'organisation quasi-militaire qui est amenée à intervenir dans de nombreux domaines allant du meurtre à la corruption en passant par la gestion des émeutes, la protection du gouverneur ou la recherche des fugitifs. Son quartier général est à Austin et ses membres sont répartis en sept équipes régionales (Houston, Garland, Lubbock, San Antonio, El Paso, Waco et McAllen). La TDR dispose par ailleurs de sa propre équipe SWAT, de négociateurs et de deux unités spécialisées (collecte/analyse d'informations criminelles et corruption publique). Les Texas Rangers ne portent pas d'uniformes et leurs armements est libre, quoique soumis à l'approbation de la hiérarchie.

Le TDPS estime qu'environ 100 000 individus appartiennent à un gang (5 600 recensés comme ayant au moins 11 membres) avec une forte représentation des gangs transnationaux coïncidant avec l'augmentation de l'immigration illégale. Ces gangs très cloisonnés en termes de réseaux sont majoritairement liés aux cartels et œuvrent dans le trafic de drogues, les flux financiers et l'exploitation des êtres humains (immigration clandestine, exploitation des enfants, prostitution).

En dehors des « *traditionnels* » gangs de rue, il n'a pas particulièrement de gang régnant en maître à Laredo, juste des « *relais* » locaux, la ville-frontière étant fortement surveillée par les autorités et de fait considérée comme un simple point de transit pour les

organisations criminelles. Cela ne veut évidemment pas dire que ces « *relais* » ne sont pas dangereux, loin de là. Ils préfèrent cependant rester dans l'ombre en « *sous-traitant* » auprès des gangs de rue, en pratiquant l'enlèvement transfrontalier ou en organisant des « *raids* » exécutés par des hommes de main venant du Mexique.

Récemment, ce sont les gangs One % qui ont fait le plus parler d'eux au Texas avec de véritables batailles rangées. Les motifs sont divers, y compris pour une sombre histoire de couleur utilisée dans la composition des badges…

Économie

Économiquement, le Texas est le second état des États-Unis du point de vue du PIB (12ème économie du monde en cas d'indépendance, devant le Canada et le Brésil). Le taux de croissance est de 4,7 % avec un taux de chômage de l'ordre de 5 %. L'État dispose d'un nombre important de ressources naturelles, d'une politique favorable à la libre entreprise (pas d'impôt sur le revenu, taxation faible…). Les loyers sont bon marchés, la main-d'œuvre abondante (mais pas toujours légale…), la consommation élevée et le réseau de transport très dense. L'agriculture (coton, blé, riz, canne à sucre, fruits, ovins et bovins) a longtemps été le moteur de l'économie en parallèle avec l'exploitation minière (gypse, magnésium, soufre, lignite, charbon) et pétrolière (1/4 des réserves connues des USA, premier producteur de gaz du pays). L'industrie lourde du pays est dominée par la transformation des hydrocarbures. Depuis les années 1950, une industrie de haute technologie (informatique, biotechnologie, aérospatiale) a redynamisé l'industrie traditionnelle. Le tertiaire est aussi fortement représenté. Les deux centres financiers de l'état sont Dallas et Houston.

Laredo

Chef-lieu du Comté de Webb se trouvant sur les bords du Rio Grande et s'étendant sur 233 km^2 pour une population d'environ 253 000 habitants en constante augmentation (+46 % depuis 2000), Laredo est bâti sur une plaine faiblement vallonnée à la végétation essentiellement composée d'herbes de prairies, de chênes et de mesquines (un genre d'acacia aux racines profondes et au fruit sucré très prisé du bétail et dont on tire un sirop). Elle subit un climat de transition entre le climat aride du désert de Chihuahua tout proche et le climat subtropical humide propre au littoral texan. La ville connaît donc de longues périodes de forte chaleur avec brusques orages et de violentes tornades. Les hivers sont assez frais, autour de 10-18°C en février-mars.

Nommée *Villa de San Agustin de Laredo* lors de sa fondation en 1755, Laredo à la particularité d'avoir appartenu à 6 états différents (France, Espagne, Mexique, République du Rio Grande, Texas, État Confédérés) avant d'être définitivement rattachée aux États-Unis suite à la guerre mexico-américaine. Ce rattachement a d'ailleurs entraîné la fondation de sa sœur jumelle mexicaine, Nuevo Laredo, la grande partie de la population d'alors ayant refusé l'annexion en traversant tout simplement le Rio Grande. Depuis, les deux villes, raccordées par trois ponts routiers et deux ferroviaires, sont indissociables d'un point de vue économique et culturel quand bien même Nuevo Laredo, plus grande en superficie et en population, est beaucoup plus pauvre et sujette à d'importants problèmes de violence et de corruption, et demeure toujours sous la coupe des cartels mexicains de la drogue.

Outre le fait d'être un point de passage frontalier majeur entre le Mexique et les États-Unis, la région de Laredo

bénéficie économiquement depuis 1994 des effets du *North American Free Trade Agreement* (*NAFTA*) qui institue une zone de libre-échange entre les États-Unis, le Canada et le Mexique, avec notamment l'élimination des barrières douanières et la facilitation technique et administrative des échanges transfrontaliers des biens et des services. De fait, 47 % des marchandises transitant entre le Mexique et les USA passent par les deux Laredo (par la route ou par le train). Par ailleurs, Laredo est le premier port intérieur des USA et celui de Nuevo Laredo le plus grand de toute l'Amérique Latine. C'est aussi un important lieu touristique, notamment à cause d'imposants espaces de ventes détaxées (plus grand centre commercial du sud du Texas) et de la relative facilité à traverser la frontière.

Laredo est administré de façon particulière : Huit conseillers municipaux (un par district) sont élus par la population pour 4 ans. En cas d'incapacité (démission, décès, etc.), c'est l'adjoint du conseiller qui prend automatiquement le poste, et cela pour la fin de la durée des 4 ans. Le maire et le Chef de la Police, quant à eux, ne sont pas élus, ce sont des employés recrutés en CDD renouvelable pour 4 ans par les conseillers municipaux. À ce titre, ils peuvent être remerciés comme n'importe quel autre employé des USA. Au moment du scénario, le FBI finalise une enquête pour corruption et favoritisme dans l'obtention de marchés publics qui aboutira en mai 2017 à une saisie spectaculaire dans les locaux de la mairie et de plusieurs entreprises. Le maire démissionnera alors.

Laredo en bref

Laredo est une ville très majoritairement composée d'hispaniques (on ne parle pas américain à la maison dans un foyer sur trois et la constitution texane ne mentionne pas de langue officielle). L'architecture de Laredo est un mélange de style colonial espagnol, américain et mexicain. Le centre-ville est typiquement colonial espagnol, tandis que les bâtiments plus « *américains* » (essentiellement maisons basses en bois qu'il est fréquent de déplacer grâce à des convois exceptionnels) se trouvent dans les autres quartiers.

Prénoms les plus communs : Maria, Jose, Juan, Guadalupe, Jésus, Manuel, Francisco, Antonio, Pedro, Francisca.

Noms les plus communs : Garcia, Gonzalez, Martinez, Rodriguez, Garza, Hernandez, Sanchez, Flores, Ramirez, Lopez.

48,6 % d'hommes pour 51,4 % de femmes avec la composition ethnique suivante : 95,2 % d'hispaniques, 3,7 % de caucasiens, 0,6 % d'asiatiques, 0,3 % d'afro-américains, 0,03 % d'amérindiens.

Situation familiale : 46 % de couples mariés, 10 % de divorcés (mal vu au Texas).

Age médian : 29 ans.

67,5 % de bacheliers ou supérieur.

Religion : 50,6 % catholique, 41,2 % athée, 5,1 % protestant évangéliste, 2,4 % divers, 0,5 % protestant traditionnel, 0,1 % protestant afro-américain.

Taux de chômage : 4,2 %. **Taux de pauvreté :** 30,7 %. **Revenu moyen :** $ 40 660

Loi & Criminalité : 537 membres des forces de l'ordre dont 460 agents de terrain. Le crime est en baisse de 24 % depuis 2000. Agressions : 669, Cambriolages : 1040, Incendies volontaires : 88, Meurtres : 8, Viols : 133, Vols à mains armée : 162, Vols automobiles : 311, Vols simples : 7 288. 214 criminels sexuels recensés en ville.

Hôpitaux : 11

Université : Texas A&M University (TAMIU).

Transports : Un aéroport international, un national, un régional, 2 héliports. Neufs autoroutes ou routes nationales, un périphérique. Une ligne de chemin de fer majeure. 65 lignes de bus et 3 lignes de tram.

Activités économiques : 18 % transports et logistique, 12 % commerce, 9 % construction, 9 % éducation, 8 % administration, emplois de bureaux 7 %, tourisme 6 %

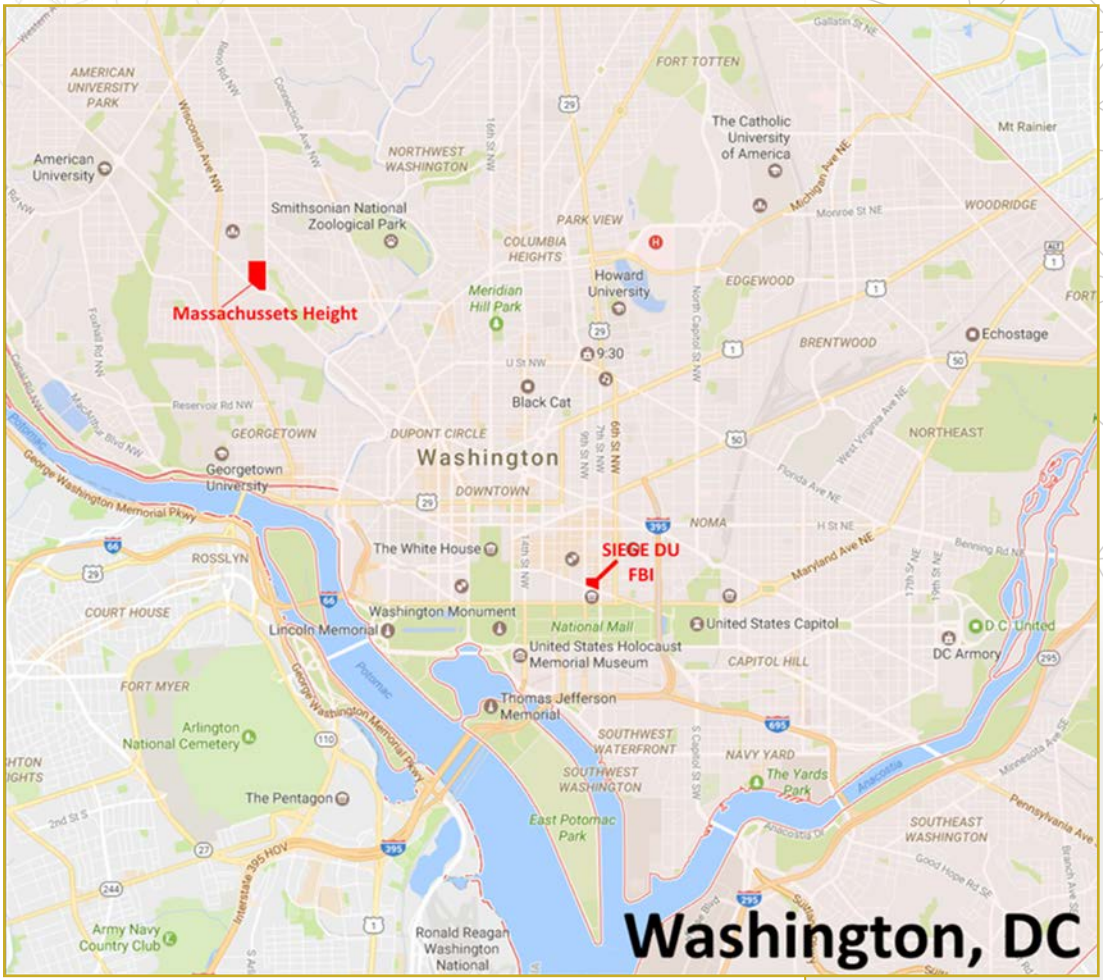
Médias : 7 chaînes de télévision locales, 21 radios locales. Le journal majeur est le Laredo Morning Times.

Le FBI ne dispose que d'une agence résidente à Laredo qui dépend du Bureau de San Antonio.

Washington D.C.

Il ne faut surtout pas confondre Washington D.C., capitale fédérale des États-Unis, avec l'État de Washington qui, lui, se trouve à l'extrême nord-ouest des États-Unis à la frontière avec le Canada. Washington D.C., n'est d'ailleurs pas un État mais un district fédéral, celui de Columbia (d'où le nom de *Washington District of Columbia* ou plus ordinairement *D.C.*).

Un district est une entité territoriale autonome s'insérant dans le système de fédération des États-Unis en bénéficiant d'un statut particulier : il dépend entièrement du gouvernement fédéral dans de nombreux domaines, comme par exemple son budget qui est voté directement par le Congrès. Il n'a ni gouverneur ni sénateur pour le représenter, son délégué à la chambre des représentants est un simple observateur. En revanche, D.C. dispose de trois grands électeurs pour l'élection



du Potus et est administré au quotidien par un maire élu au suffrage universel.

Washington D.C. a été fondé en 1791 afin de répondre à la nécessité d'avoir une capitale fédérale territorialement indépendante des états fédérés tout en renforçant symboliquement le pouvoir fédéral en regroupant en un lieu unique toutes les grandes instances et institutions s'y rattachant : Capitole (siège du Congrès), Chambre des représentants, Sénat, Cour suprême, Réserve fédérale, Maison Blanche et, plus généralement, tout l'appareil administratif et diplomatique d'un état souverain. Ce qui provoqua naturellement l'installation des ambassades étrangères et de divers organismes devant régulièrement entrer en contact avec les décideurs fédéraux.

Géographie

Washington D.C., se trouve au nord-est du pays, à l'extrémité méridionale de ce que l'on appelle le *BosWash*, une longue suite de mégapoles étroitement liées, tant économiquement

que par les moyens de transport ou de communication, s'étendant de Boston à Washington (incluant donc aussi New York, Philadelphie, Baltimore, plus de 52 millions d'habitants).

D.C. se trouve par ailleurs sur la limite des états du Maryland et de la Virginie. Sa superficie est d'environ 177 km^2. Son point culminant est à 125 m, les cours d'eau étant au niveau moyen de la mer. La ville est divisée en quatre « *quadrants* » (*Northwest*, *Northeast*, *Southeast* et *Southwest*) permettant de déterminer les adresses à l'aide de coordonnées cartésiennes. Le point d'origine de cette cartographie, qui sert aussi de point zéro pour les routes américaines, se trouve sous le Capitole.

Les personnages devant passer très peu de temps à DC et qui plus est dans un quartier bien particulier, il n'est pas nécessaire de décrire plus avant les quartiers de la ville.

Climat

Le climat de Washington est un climat subtropical humide tempéré avec de notables variations entre été et hiver mais avec des précipitations stables. L'hiver arrive cependant assez brutalement, avec d'importantes baisses de température et des phénomènes neigeux parfois impressionnants. Néanmoins, les journées restent relativement « *chaudes* », même en janvier, avec cependant une variation marquée et ressentie la nuit.

Population et éco,omie

Washington D.C. (658 893 habitants, 5,8 millions pour le District), n'est pas la grande ville WASP (White Anglo-Saxons Protestants) et opulente que l'on imagine. Tout d'abord, la ville est un cas particulier dans le « *Nord* » des États-Unis : sa proportion d'afro-américains vivant intra-muros représente environ 49 % de sa population totale (jusqu'à 72 % dans les années 70, D.C. étant alors surnommée *Chocolate City*). Par ailleurs, 20 % de la population vit sous le seuil de pauvreté et près de 40 % de ses habitants sont considérés comme étant de classe pauvre, peu qualifiés et occupant des emplois subalternes. Concernant les autres groupes ethniques, la répartition est de l'ordre de 35 % de caucasiens non hispaniques, 10 % de latinos et 4 % d'asiatiques. Ces dernières années, il a été constaté un afflux massif d'immigrants venant d'Amérique latine (El Salvador, Pérou, Nicaragua) mais aussi du Viêt-Nam, d'Éthiopie, d'Érythrée ou de Jamaïque.

Religieusement (en rassemblant toutes les « obédiences »), la population de D.C est adepte pour 35 % du christianisme (majorité de catholiques), 29 % du protestantisme, 12 % des églises afro-américaines et 4 % du judaïsme. Ajoutons à ces chiffres 4 % d'agnostiques, 4 % d'athées, 2 % de musulmans, 2 % de bouddhistes et environ 1500 adeptes déclarés du culte vaudou.

Économiquement, Washington D.C. dépend largement des activités gouvernementales (2/3 des emplois directs ou indirects) et des budgets alloués par le Congrès. D.C. dispose aussi d'un assez dense tissu d'entreprises, essentiellement dans les secteurs de l'armement, des banques, des assurances et des nouvelles technologies. Par ailleurs, du fait de ses universités, la recherche n'est pas un secteur important et de nombreuses entreprises de renommée mondiale y ont un bureau (le lobbying…).

Crime et police

Bien qu'abritant les sièges des principaux organismes fédéraux, Washington reste la *murder capital*. Malgré une baisse spectaculaire de la criminalité (« *seulement* » 135 meurtres en 2016), D.C. reste une ville criminogène au-delà de la moyenne nationale

(5 à 6 fois plus de crimes et délits). Le tourisme et la paupérisation de certains quartiers y sont pour beaucoup, la moitié des délits se concentrant sur 5 % de la ville, essentiellement dans l'est de l'agglomération.

Bien qu'œuvrant dans la capitale fédérale (et donc devant être logiquement sous juridiction fédérale pour les crimes et les délits), la *MPDC* reste une police de type métropolitaine malgré ses 4000 hommes et d'importants moyens. Elle dispose donc d'un statut spécifique lui conférant des prérogatives opérationnelles très larges tout en lui garantissant une grande autonomie d'action et une totale indépendance fonctionnelle.

Les armes courantes utilisées par les agents sont des Smith &Wesson calibre .38 ou des Glock calibre 9 mm. Les véhicules courants sont des Ford Interceptor, des Dodge Charger des Chevrolet Impala, des vans Ford E-350 (Ford F-550 pour le SWAT) ou des Harley-Davidson FLHP.

La ville est divisée en 7 secteurs dirigés chacun par un commander (l'équivalent d'un commissaire). Le quartier de Massachussets Height, où se trouve la maison du sénateur Greenberg, est situé dans le deuxième district.

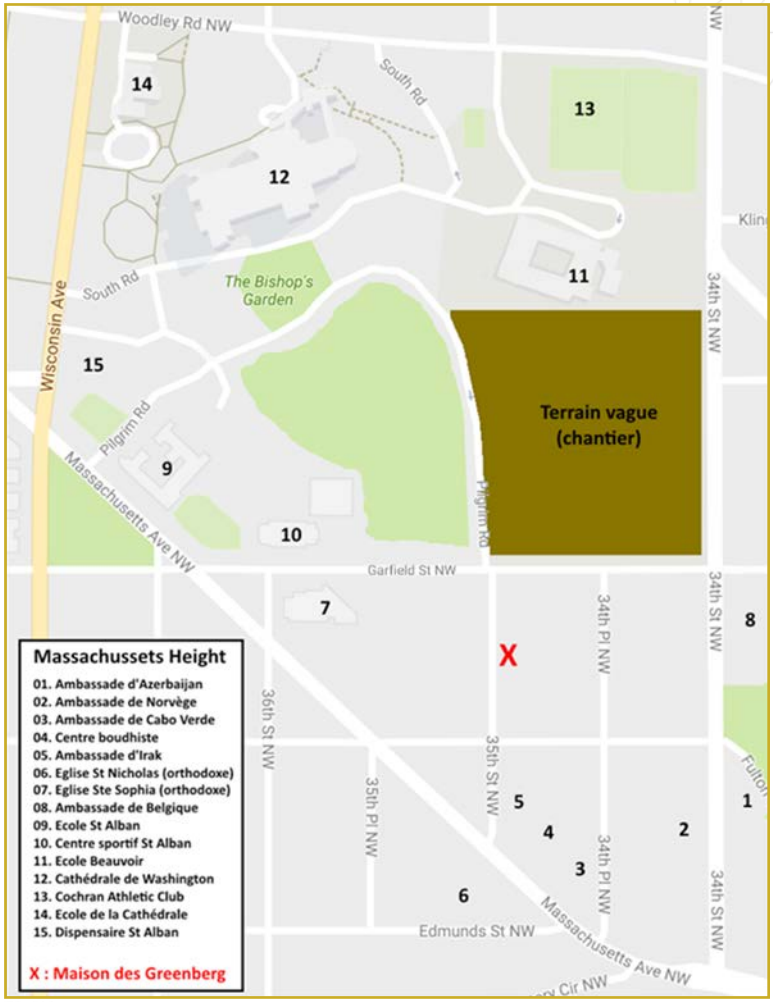
Parallèlement à la *MPDC*, d'autres forces de police agissent au cœur de la ville, telles que la *police des parcs et espaces verts* (on est très tatillon sur le sujet à D.C.) ou l'*United States Capitol Police*, une agence gouvernementale chargée de protéger les établissements, les personnels et les membres du Congrès (ainsi que leurs familles et possessions). À ce titre, une protection rapprochée peut être allouée sur demande (ou en cas de nécessité) et des enquêtes peuvent être entreprises dans de nombreux domaines.

Massachusetts heights

C'est un tout petit quartier situé dans le nord-ouest de la ville et faisant administrativement partie du très huppé « *3ème quartier* ». Délimité au nord par Woodley Road, au sud-ouest par l'avenue Massachusetts, à l'est par la 34e rue NW et à l'ouest par Wisconsin Avenue, l'endroit est connu pour la cathédrale nationale de Washington, sa forte concentration d'ambassades et ses restaurants haut de gamme. La seule section résidentielle de Massachusetts Heights est un petit coin triangulaire entre Massachusetts Avenue et Garfield Street, juste à côté du rond-point de l'Observatoire naval des États-Unis (une des plus anciennes institutions scientifiques du pays) et de la résidence officielle du vice-président des États-Unis. Le reste du quartier est entièrement occupé par la cathédrale et ses propriétés affiliées, y compris l›école privée St. Albans et un dispensaire pour les sans-abris. Sa population est d'environ 65 000 habitants assez jeunes (35 ans en moyenne). Les ¾ sont des cols blancs ayant un très bon niveau d'éducation (minimum licence pour 87 %) et un revenu annuel moyen d'environ $ 160 000.

Déjà très calme dans la journée, la partie résidentielle de Massachusetts Heights est quasi déserte la nuit. Il ne s'y passe quasiment jamais rien, étant entendu que le 3ème quartier dans son ensemble est notoirement considéré comme un des plus sûrs de la ville. Le commissariat le plus proche de la maison des Greenberg se trouve au 3320 Idaho Ave NW à environ 1,5 kilomètre (une voiture de patrouille mettra entre 4 et 7 minutes pour faire le trajet).

Les rues ont toutes le même aspect : une route assez large permettant à



deux voitures de facilement se croiser, même avec des véhicules stationnés de chaque côté. Bordure d'arbres sur chaque trottoir le long de la route puis voie piétonne entre deux petites bandes de gazon. Les propriétés sont protégées par des murs ou des clôtures qui bien s'ouvrent sur une pelouse donnant à un perron. Les maisons sont cossues pour la plupart (l'immobilier du quartier oscille entre $ 500 000 et $ 10 000 000).

Contexte Politique

États fédérés et État Fédéral

Les USA sont une démocratie présidentielle régie par une constitution datant de 1787 complétée par 27 amendements. Cette constitution est basée sur la notion de fédéralisme et de séparation des pouvoirs. Tout le système repose sur un partage des responsabilités entre les 50 États fédérés

Amendements importants

Premier amendement : Liberté de religion, d'expression, liberté de la presse, droit de rassemblement du peuple.

Deuxième amendement : Droit du port d'arme pour tout citoyen américain de plus de 16 ans.

Quatrième amendement : Droit pour les citoyens de protéger leur personne et leurs possessions (au sens large du terme) contre toute investigation ou intrusion non justifiée par une procédure judiciaire légale.

Cinquième amendement : Toute personne accusée d'un crime capital ou infamant doit être jugée par un grand jury, spécialement nommé par la Cour suprême.

Treizième amendement : abolition de l'esclavage.

et le « *superÉtat* » les englobant, l'État fédéral.

État fédéral

Ses pouvoirs sont strictement séparés entre l'exécutif, le législatif et le judiciaire.

Le **pouvoir exécutif** est aux mains d'un Président (Potus) élu pour quatre ans renouvelable une fois. Il est à la fois le chef de l'État, du gouvernement et des armées. Il dispose d'un cabinet de 14 « *secrétaires* » (ministres) s'occupant d'un « *department* » : Trésor, Défense, Justice, État (affaires étrangères), Intérieur, Agriculture, Commerce, Travail, Santé, Éducation, Logement, Transport, Énergie et Anciens Combattants.

La gestion quotidienne du pouvoir exécutif est assurée par trois services : l'Office of Management & Budget pour le budget et servant de « *Cour des Comptes* », le National Security Council pour la défense nationale et le Council of Economic Advisers pour l'économie. Ses membres sont personnellement nommés par le Président, qui peut disposer de conseillers privés.

Le **pouvoir législatif** est détenu par un Congrès composé de deux chambres : le Sénat représente les États alors que la Chambre des représentants représente le peuple. Le nombre de représentants d'un État varie en fonction de la densité de population.

Le Potus dispose d'un droit de *veto* sur le vote des lois, qui peut luimême être contré par un vote à la majorité des deux tiers des membres du Congrès. Le Congrès peut demander des comptes au Potus, voire le destituer.

Le **pouvoir judiciaire** est assuré par la Cour suprême, composée de neuf membres inamovibles nommés à vie par le Potus. Elle juge les procès impliquant l'État fédéral et/ou les États fédérés. De plus, elle fait office de cour d'appel, contrôle le système judiciaire fédéral et vérifie que les lois votées ne soient pas anticonstitutionnelles. En parallèle, chaque État fédéré dispose de son propre système judiciaire dirigé par des juges élus localement.

États fédérés

Chaque État dispose de sa propre constitution et de ses propres lois. Le système repose lui aussi sur la séparation des pouvoirs, partagés entre un gouverneur, un Congrès local et une « *House of justice* ». Les États sont compétents pour les affaires concernant l'éducation, la police et les prisons, l'environnement, l'économie, la santé et la justice. Le système américain a tendance à se centraliser au profit du gouvernement fédéral, pour assurer une politique globale et harmonieuse à l'échelle du pays dans des domaines importants tels que l'économie ou l'éducation.

Partis

La vie politique américaine repose sur le *bipartisme*, c'est-à-dire la domination de deux grands partis, les démocrates et les républicains. Le parti démocrate peut être considéré comme un parti libéral de centre-gauche tandis que le parti républicain reste plus conservateur (droite traditionnelle).

Démocrates & Républicains

Démocrates : en faveur du changement et se concentrant davantage sur l'égalité. Cela signifie plus de dépenses sociales et donc des impôts plus élevés. Ils sont favorables à un interventionnisme plus marqué de l'État, avec un recours plus important et plus sévère aux lois et règlements dans les domaines environnementaux, économiques et sociaux. Pour les crimes et les châtiments, ils sont plus progressistes et nuancés pour les crimes sans violence. Ils sont également contre la peine capitale et restent favorables aux remises de peine accompagnées d'un volet de réinsertion. Concernant la politique étrangère, ils ont une approche fondée sur l'entente entre alliés et le respect des institutions internationales (ONU, etc.). En cas d'engagement, ils favorisent en priorité les actions ciblées économisant forces et moyens. D'une manière générale, ils sont plus « *pacifiques* », voire isolationnistes.

Républicains : soutiennent la responsabilité et la liberté individuelle en privilégiant le secteur privé générateur de richesses et d'emplois. Cela signifie de faibles impôts, moins de dépenses sociales, moins de réglementation et un interventionnisme aussi minimal que possible de l'État dans tous les domaines. Pour les crimes et les châtiments, ils prônent des peines plus sévères, y compris pour les crimes non violents. Ils sont favorables à la peine capitale et restent intransigeants sur l'application des peines. Concernant la politique étrangère, ils sont plus enclin à l'adage « *America first !* ». En cas d'engagement, ils sont disposés à user de l'ensemble des forces militaro-industrielles pour conduire une politique pouvant aller jusqu'à des renversements de gouvernements. D'une manière générale, ils sont plus interventionnistes.

Les autres

Grâce au 1er amendement, il existe une multitude de partis dits « *minoritaires* » pesant à des degrés divers dans la vie américaine.

Parti libertalien : Fondé en 1971 par des républicains opposés à la guerre du Viet-Nam, son programme se veut une alternative au bipartisme et repose sur une législation minimale, un État fédéral se cantonnant au régalien (police, justice, défense et affaires extérieures), une totale dérégulation de l'économie au profit du libre-échange sans état-providence d'aucune sorte et une prédominance des libertés individuelles. Schématiquement, il est à « *droite* » pour les questions économiques et à « *gauche* » pour les questions de société.

Tea Party : Depuis la crise financière de 2007, on assiste à l'émergence et la structuration d'un nouveau mouvement politique hétéroclite que l'on peut qualifier de populiste dont la devise est « *Moins de taxes, moins de gouvernement* ». Son nom, acronyme de « *Taxed Enough Already* » (*déjà suffisamment imposé*), fait aussi référence à la révolte du *Boston Tea Party* de 1773 contre le gouvernement britannique. Il revendique l'esprit fondateur des débuts et souhaite protéger les États-Unis des interventions de l'État Fédéral perçu comme liberticide dès lors qu'il tente d'imposer des mesures égalitaires, l'inégalité étant ressentie comme un facteur naturel[i]. Il est encore très minoritaire en termes de

ALT RIGHT

C'est est un phénomène récent (2010) créé en réponse aux positions républicaines jugées trop « *molles* ». C'est un mouvement aux contours et composantes floues, une nébuleuse « *national-populiste* » très diversifiée regroupant les tendances les plus réactionnaires des USA. Très active sur les réseaux sociaux, l'*alt-right* a beaucoup fait parler d'elle lors de l'élection présidentielle, principalement grâce à la sur-médiatisation de ses ténors. Contrairement à l'image traditionnellement violente et stéréotypée de l'extrême droite, ses « *dirigeants* » sont des diplômés d'écoles prestigieuses présentant bien et n'appelant pas directement à la violence. Ces « *nationalistes élégants* » se positionnent comme des idéologues avec des discours habilement construits sur des rhétoriques anti-establishment et tournant autour de l'anti-mondialisation et de l'ultra-nationalisme. Le mouvement dispose d'importants moyens financiers et est très actif dans les cercles d'affaires ou du Pouvoir.

représentativité et ce n'est pas encore un véritable parti.

Green Party (GP) : Actif depuis 1991, le Parti Vert n'a officiellement aucun adhérent « *physique* » puisque composé de regroupements « *écologiques* » fédérés au niveau des états et qui eux-mêmes représentent une foultitude d'associations locales. Ses prises de positions idéologiques le positionnent à l'aile gauche des démocrates : capitalisme régulé, décentralisateur, socialement égalitaire, pacifique et non interventionnisme. Le GP pèse essentiellement sur la société au niveau local et *via* une cohorte de juristes particulièrement pugnaces dès lors qu'il s'agit de faire plier les plus puissantes industries du pays.

Le ***CPUSA*** est la dernière itération d'un PC existant depuis 1919. Son activité se concentre sur la lutte syndicale, notamment chez les dockers. Le parti a pendant longtemps été la cible du programme de contre-espionnage COINTELPRO visant à « *enquêter, exposer, perturber, discréditer et au besoin neutraliser* » les organisations jugées dissidentes sur le territoire des USA.

Extrême-droite : La fondation du ***Ku Klux Klan*** date de 1865 et, malgré 2 interdictions, existe officiellement depuis 1946. Il existe aussi un ***parti nazi américain*** (1959) disposant d'un lobbyiste au Congrès depuis 2012. Le ***Parti de la Constitution*** (extrême droite style FN, 1992) ne dispose pas d'élus nationaux hormis un parlementaire dans le Montana et est traditionnellement affilié au parti républicain. Ses principaux « *concurrents* » sont l'***American Heritage Party*** et le très nationaliste ***American Patriot Party***.

Enfin, ce très rapide portrait du système politique américain serait incomplet si l'on ne mentionnait pas l'existence d'un nombre très important de lobbies pesant très lourdement dans les débats. Ils servent une cause précise et disposent parfois de moyens financiers, techniques et humains considérables (NRA, etc.). Parallèlement à ces lobbies d'intérêts privés, de nombreux groupes d'intérêt religieux ou ethniques pèsent sur le système politique des États-Unis.

Les élections présidentielles de 2016

Processus électoral

Les électeurs élisent un collège de Grands électeurs qui choisissent environ un mois plus tard le Potus et son vice-président. Ces grands électeurs sont répartis à travers les différents états selon une clef de recensement démographique. Un candidat est élu

Potus à la majorité des grands électeurs (270 voix).

Théoriquement, n'importe quel citoyen peut se présenter. Dans les faits, le coût faramineux de l'élection présidentielle implique qu'elle se joue ordinairement entre les candidats désignés par les républicains et les démocrates, et ce même si des candidats indépendants sont régulièrement présents en étant quasi inaudibles.

Un an avant les élections présidentielles, démocrates et républicains organisent des *primaires*. Il s'agit de désigner dans chaque état un certain nombre de délégués qui se rendent à une Convention afin de désigner le candidat du parti aux présidentielles. Durant cette période, les candidats débattent de leurs différences internes tout en ne se gênant pas pour « *taper* » sur le « *camp d'en face* ». C'est donc un « *tour de chauffe* » tout aussi suivi que les élections présidentielles proprement dites. Une fois désignés, les candidats se présentent et les électeurs votent pour désigner les grands électeurs.

Dire que Donald Trump est devenu le 45ème Potus au soir du 8 novembre 2016 est un abus de langage. C'est en réalité une période de transition de deux mois qui s'ouvre, pendant laquelle le pays a deux chefs d'État à la fois : le président en exercice (ou *Lame duck*) et le *President elect* qui doit attendre le vote des grands électeurs (19 décembre) puis la confirmation des résultats électoraux par le Congrès (6 janvier) pour enfin recevoir son investiture (20 janvier). Pendant deux mois, le *President elect* n'a aucun pouvoir. Toutefois, ses actes et discours ont une forte portée, puisque sa parole engage désormais le pays. De plus, c'est durant cette période qu'il nomme non seulement ses ministres mais aussi quelques 4000 hauts fonctionnaires. C'est une période de « *grande lessive* » avec tout ce que cela peut impliquer de tractations, de « *passations de pouvoir* » et de désorganisation étatique, même si les « *affaires courantes* » et celles plus « *sensibles* » demeurent cadrées.

Déroulement de la campagne

Primaires républicaines : Lorsque Donald Trump annonce sa candidature, personne ne le prend au sérieux. D'emblée, il se pose en candidat « *antisystème* ». Le discours est outrancier, sans nuances, ultra-nationaliste et franchement populiste. Il remporte cependant l'investiture républicaine à la majorité absolue (70 % des voix).

Primaires démocrates : Ancienne première dame du pays, ancienne candidate aux primaires démocrates et ex-secrétaire d'État (ministre des Affaires étrangères), Hillary Clinton apparaît comme le successeur naturel d'Obama. Mais un Bernie Sanders (socialiste et pourfendeur de Wall Street) accrocheur et la révélation d'une affaire d'e-mails non sécurisés alors qu'elle était secrétaire d'État rendent les choses plus difficiles que prévu. Ce n'est finalement « *qu'avec* » 55,2 % des voix qu'elle devient la première femme à pouvoir prétendre au poste de *commander-in-chief*.

Campagne présidentielle : Bien plus que le véritable contenu des programmes, ce sont les promesses irréalisables, les joutes verbales et les multiples polémiques qui marquent la campagne. Au jeu des petites phrases et des dérapages, Trump est incontestablement vainqueur, mais Hillary Clinton n'est pas en reste. La crédibilité de la candidate est mise à mal par des documents révélés par Wikileaks où elle apparaît clairement comme la candidate d'une élite bien éloignée des soucis quotidiens des américains.

Témoin d'une des pires campagnes de l'histoire du pays, la société

Rôle des médias

Donald Trump apparaît dès le début comme un ovni fascinant, ce qui cyniquement est excellent pour l'audimat du « *grand show* ». Son discours est ainsi très largement relayé. De plus, Nombreux sont ceux qui cherchent à le ridiculiser, ce qui renforce sa posture de « *seul contre tous* » qu'il n'a de cesse d'endosser. À l'opposé, de fortes suspicions de tentatives de contrôle des médias par le clan Clinton ne tardent pas à apparaître.

Par ailleurs, une grande majorité de journalistes « *sérieux* » n'apportent pas l'objectivité nécessaire pour une élection de cette importance. Ils ne se contentent pas d'analyser les programmes et les discours pour ce qu'ils sont mais essayent de démontrer « que ce n'est pas bon ». Autant de grain à moudre pour les plus enragés des deux camps.

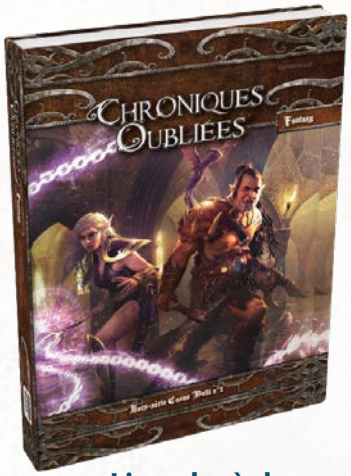
Enfin, les réseaux sociaux, sans filtres, ont un poids énorme sur les résultats du vote. Un 4channer déclarera d'ailleurs « *nous avons réussi à faire élire un mème comme président* ».

américaine se divise. Les débats télévisés opposant les candidats, ne permettent pas de clairement les départager. Souffrant d'une pneumonie, Hillary Clinton est forcée d'annuler des déplacements en septembre. Au final, Donald Trump remporte l'élection non pas par le vote populaire – il obtient même 2 900 000 voix de moins – mais par 304 *grands électeurs* contre 227. Si les États des côtes est et ouest ont voté Clinton, c'est l'Amérique profonde a élu le nouveau Potus.

L'après élection : Dès l'annonce des résultats, des manifestations anti-Trump ont lieu un peu partout dans le pays, sans grand résultat. On essaye de part et d'autre de contester les résultats de certains états, sans plus de succès. Théoriquement, rien n'est encore joué, alors on tente sans trop y croire de convaincre les grands électeurs d'écouter la « *voix du peuple* ». Puis on ironise sur la composition du futur gouvernement, ses membres ayant réussis dans les affaires. Ce à quoi Trump répond vertement qu'il entend bien gouverner avec des « *winners* » histoire de changer un peu… On s'interroge ensuite sur les éventuels conflits d'intérêt d'un Président homme d'affaires. Trump fait savoir qu'il se désengage de ses sociétés. Enfin, on « *découvre* » une très probable ingérence russe dans les élections tout en se demandant « *qui est au courant* » dans l'entourage du nouveau président (en restant encore prudent). L'administration Obama valide quelques décisions que Trump n'apprécie pas particulièrement. L'ambiance politique aux USA reste des plus électriques alors même que Trump n'est pas encore officiellement Potus.

Chroniques Oubliées

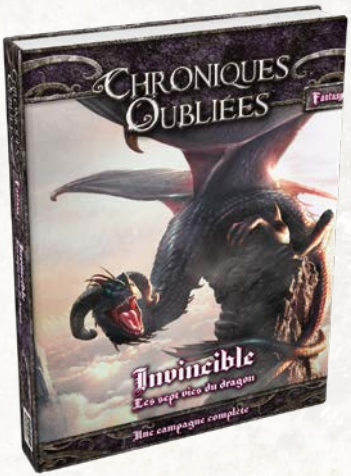
Découvrez la gamme Chroniques Oubliées Fantasy !



Livre de règles

Compagnon de règles

Mini-aventures



Campagnes

3.5 • OGL COMPATIBLE

casus belli — Le magazine de référence des jeux de rôle

Black Book Editions

Chroniques Oubliées
Cthulhu

Découvrez la boîte d'initiation Chroniques Oubliées Cthulhu !

3.5 • OGL COMPATIBLE

casus belli
Le magazine de référence des jeux de rôle

Blackbook Editions

ABONNEZ-VOUS À CASUS BELLI !

LE MAGAZINE DE RÉFÉRENCE DES JEUX DE RÔLE

54 €* POUR
6 NUMÉROS
EN VERSION **PAPIER**
+ PDF
SOIT UNE ÉCONOMIE DE
30 € PAR AN !

* Tarif valable pour la France métropolitaine uniquement.

OPEN GAME LICENCE version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark own-ers who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, exten-sion, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to re-produce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts, creatures, characters, stories, storylines, place-matic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contrib-uted to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive li-cense with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE por-tion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPY-RIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, includ-ing as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written per-mission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforce-able, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15. COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0 Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.

System Reference Document. Copyright 2000. Wizards of the Coast, Inc; Authors Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, based on material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

Chroniques Oubliées™ Contemporain. 2009-2018. Black Book Éditions. Auteurs : Laurent Bernasconi, Raphaël Bombayl, David Burckle, Damien Coltice , Didier Guiserix et Thomas Robert.

L'héritage Greenberg director's cut. 2009-2018. Black Book Éditions. Auteurs : Mehdi Sahmi, Phil Rat, Thomas Berjoan et Laurent Bernasconi