

pénétrer dans la boutique du marchand de kebab par la porte principale ou par une petite porte à l'arrière qui donne sur une cour ombragée.

- Rien d'intéressant dans le kebab, mais un PJ attentif pourra remarquer une trappe légèrement dissimulée au sol. Une fois crochétée, cette trappe mène dans un immense sous-sol où sont empilés des postes de travail, d'innombrables machines à coudre et plein de rouleaux de tissu. Du travail au noir !!!
- Les PJ peuvent en apprendre plus au contact de Mme Rubinière, la fleuriste âgée de 70 ans environ. Elle a déjà vu l'incessant manège nocturne d'immigrés Chinois qui se rendent au kebab en passant par l'arrière. Peut-être une vingtaine de travailleurs clandestins ! Si on l'interroge à ce sujet, elle dit aussi qu'un flic (description de Staricci) vient régulièrement au kebab et semble avoir noué des relations avec le défunt propriétaire des lieux.
- En observant les lieux le lendemain, les PJ ne constatent aucune allée venue de travailleurs chinois. Visiblement, l'atelier clandestin semble fermé... au moins pour quelque temps.
- En se renseignant sur Staricci, les PJ peuvent apprendre qu'il crèche rue de Honfleur. En « visitant » son appartement, ils tombent sur des preuves irréfutables : Staricci est à la tête d'un réseau de contrebande et de travail au noir : il favorise l'arrivée d'immigrés clandestins en provenance d'Asie, d'Afrique, du Moyen-Orient ou des pays de l'Est. En échange de sa « protection », il reçoit des pots-de-vin, comme en attestent des livres de compte. Il semble aussi bénéficier, à moindre échelle, de la complicité de son équipier. Dans la cave de son appartement, les PJ peuvent retrouver de l'essence et mettre la main sur un blouson noir, dont la manche est... brûlée.

DÉNOUEMENT

- Les PJ peuvent résoudre cette enquête en apportant les preuves au commissariat de police.
- Si Staricci est présent, il se sentira confondu et tentera de s'échapper en menaçant ses collègues de son flingue. Il est bien vite rattrapé et maîtrisé par la brigade.
- Les PJ sont finalement félicités par le commissaire !

BOB LE RÔLISTE

RECUEIL DE SCÉNARIO #2

STARSKY & BOB

par FredTGZ

PRÉAMBULE & SYNOPSIS

L'histoire se passe au Texas, près de la frontière mexicaine, les personnages sont des policiers américains enquêtant sur des disparitions de clandestins. Ils vont questionner Peter Satrowsky, le contact du passeur mexicain qui va finir par avouer où sont envoyés les clandestins. Les personnages interviendront ensuite dans une plantation qui met en esclavage ces clandestins, afin de les libérer.

ACTE I : BRIEFING (5 MINUTES)

Des mexicains passant la frontière clandestinement disparaissent corps et bien, le sergent Fargas, de la police mexicaine, collabore avec la police texane pour essayer de déterminer ce qu'il se passe. Les personnages sont convoqués par le capitaine Boyde pour un briefing.

- Capitaine Boyde : Je vous ai demandé de venir car la police mexicaine nous demande assistance. Il semble que des convois de clandestins disparaissent totalement de la circulation. Sergent Fargas je vous laisse expliquer les éléments dont vous disposez.
- Sergent Fargas : Effectivement, nous sommes à persuadés que 4 convois ont disparus en trois mois, chacun transportant une dizaine de personnes. Nos services ont pu déterminer un point commun : le contact mexicain était toujours le même et son arrestation nous a permis de trouver son alter-ego côté américain : Peter Satrowsky.
- Capitaine Boyde : Voici l'adresse de Satrowsky, nous avons assez d'éléments pour pouvoir l'interroger, allez me le cueillir et interrogez le !

L'équipement des personnages est indiqué sur leur fiche, les gilets pare-balles sont toutefois dans le coffre de leur voiture ainsi qu'un fusil à pompe.

ACTE II : ARRESTATION DE PETER SATROWSKY (10 - 20 MINUTES)

Peter Satrowsky vit dans une petite maison à Crystal City, petite bourgade assez proche de la frontière. Si les personnages s'y prennent comme des « pros », il devrait pouvoir l'interpeller facilement, mais un léger incident fait que Satrowsky réalise que des policiers souhaitent l'arrêter : il tentera de s'enfuir non sans emmener son revolver. Il est donc possible de voir une arrestation musclée avec course-poursuite dans les rues d'habitude calme de la cité, au MJ de voir s'il veut faire une course à pied ou en voiture, avec des échanges de coup de feu mais les personnages doivent se souvenir qu'il doit être en vie pour l'interroger !

Que peut leur apprendre Peter Satrowsky (après deux tests d'Intimidation réussis avec un malus de -2 car il sait que sa vie sera en grand danger en parlant) : les clandestins sont emmenés dans la plantation de Blair Mobe, là bas ils sont forcés de travailler sur des plans de cannabis dissimulés dans deux caches sur la plantation. Cette plantation se situe à l'ouest de Crystal City.

Si les personnages ont tué Peter Satrowsky, ils trouveront dans les derniers numéros appelés de son téléphone, celui de Blair Mobe.

ACTE III : LA PLANTATION DE BLAIR MOBE (15 - 25 MINUTES)

Chacune des deux caches est un bâtiment enterré de 10 x 10 m et protégé par deux gardes (un avec revolver l'autre avec un pistolet-mitrailleur), il y a 15 clandestins par cache. Si les personnages libèrent d'abord les clandestins, il y a une chance sur 3 qu'un garde ait le temps d'alerter Blair Mobe qui les attendra de pied ferme.

La maison de Blair Mobe est au milieu de sa plantation et comporte deux étages, 8 gardes (4 avec pistolet-mitrailleur et 4 avec revolver) la protège. Les personnages peuvent se faire aider par une équipe de cinq hommes du SWAT, mais il faut qu'ils y pensent ! Blair Mobe n'est pas un combattant et si la situation est désespérée (plus de 50% de pertes), il donnera l'ordre à ses hommes de se rendre.

ANNEXE 1 : PERSONNAGES

- David Glaser : Mental 3, Physique 2, Social 4 ; Compétences : Baratin, Psychologie, Tir ; Points de vie : 16 ; Equipement : Glock 17.
- Matthew Wilson : Mental 4, Physique 3, Social 2 ; Compétences : Érudition, Discrétion, Karaté ; Points de vie : 24 ; Equipement : Glock 17.
- Brian Johnson : Mental 2, Physique 4, Social 3 ; Compétences : Athlétisme, Bagarre, Intimidation ; Points de vie : 32 ; Equipement : Glock 17.
- Kenneth Richard : Mental 2, Physique 4, Social 2 ; Compétences : Discrétion, Premiers secours, Tir ; Points de vie : 32 ; Equipement : Python magnum.

ANNEXE 2 : PERSONNAGES NON JOUEUR

- Agent du S.W.A.T. : Mental 2, Physique 3, Social 2 ; Compétences : Tir, Bagarre, Discrétion ; Points de vie : 12 ; Equipement : gilet pare-balles, pistolet-mitrailleur.
- Clandestin : Mental 2, Physique 2, Social 2 ; Compétences : aucune ; Points de vie : 8 ; Equipement : aucun.
- Garde : Mental 2, Physique 3, Social 2 ; Compétences : aucune ; Points de vie : 12 ; Equipement : pistolet-mitrailleur ou revolver.
- Peter Satrowsky : Mental 2, Physique 4, Social 3 ; Compétences : Tir, Baratin, Bagarre ; Points de vie : 16 ; Equipement : revolver.

ANNEXE 3 : EQUIPEMENT

Gilet pare-balles : malus aux dégâts de 3 contre les armes à feu et de 1 pour les autres armes (couteau, mains nues, etc.)

Armes à feu : Les armes à feu ci-dessous ont trois portées définissant le malus à appliquer au jet de Tir. La première est la portée courte (+0), la deuxième est la portée moyenne (-1) et la troisième la portée longue (-2).

- Revolver : Portées : 10/20/30 m ; dégâts +0 ; nombre de balles : 6.
- Glock 17 : Portées : 10/20/30 m ; dégâts +0 ; nombre de balles : 17.
- Python magnum : Portées : 10/20/30 m ; dégâts +1 ; nombre de balles : 6.
- Pistolet-mitrailleur : Portées : 10/20/40 m ; dégâts +0 ; nombre de balles : 18. L'arme peut être utilisée en tirant une balle (dégâts +0) ou en rafale longue de 10 balles (dégâts +2).
- Fusil à pompe : Portées : 5/10/25 m ; dégâts +2 ; nombre de balles : 4. Appliquez le malus de portée aux dégâts.

SCÉNARIO UTOPIALES 2010 "FRONTIÈRES"

par Danilo

INTRODUCTION

• Après un concert de Johnny Hallyday au POPB, les PJ se retrouvent dans le même hôtel. L'hôtel est simple, pas très cher mais confortable. Il surplombe des commerces (fermés à cette heure tardive) : un kebab, un fleuriste et un salon de coiffure.

- Tous fatigués, les oreilles qui sifflent, les PJ se couchent vers 2h00 du matin après avoir pris une petite douche. Ils ne tardent pas à sombrer dans les bras de Morphée.
- Les fenêtres des chambres de l'hôtel donnent toutes sur la rue.

ACTE I : RÉVEIL !

- Un bruit sourd et un cri effroyable déchire la quiétude de la nuit et réveille brusquement les PJ.
- La tête ensuquée, ils se lèvent et, en observant par la fenêtre, ils voient un objet de grande taille, au sol, en train de brûler devant l'hôtel... On dirait une poubelle renversée !
- L'odeur qui en remonte et qui leur chatouille les narines est cependant insoutenable : ça sent la chair cramée !
- En bas : ce qu'ils ont pris pour une poubelle n'est autre que le cadavre calciné d'un homme !
- Le patron de l'hôtel est là, il dit avoir appelé les flics. D'autres badauds semblent terrifiés. L'un d'eux a cru apercevoir une silhouette dans la nuit - plutôt massive - fuir en courant dans un dédale de ruelles.
- Quelques instants plus tard, une sirène retentit et une voiture de police arrive. 2 flics en sortent : le conducteur est mince, au visage simiesque, et ne semble pas affecté par la scène macabre qui se passe devant lui. L'autre, plus costaud, barbu et moustachu, est un officier (Michel Staricci). Il semble quelque peu essoufflé.
- La victime n'est autre que Habib Ben Choukri, le propriétaire du kebab. Les flics dressent un périmètre de sécurité en attendant les secours. Les flics relèvent les identités des personnes présentes, posent quelques questions et les convoque le lendemain pour une audition au commissariat du quartier.
- La nuit se termine tandis que pompiers et SAMU font leur travail... Les PJ, abasourdis et éreintés, remontent se coucher.

ACTE II : AU POSTE !

- Le lendemain au poste (dimanche), les PJ sont interrogés par Michel Staricci. L'ambiance est chaude, il y a eu beaucoup de grabuge la veille au soir...
- Lors de leur interrogatoire, les PJ peuvent remarquer une chose bizarre : le flic, qui porte une chemisette, n'a plus aucun poil sur l'avant-bras droit, ni sur le dos de la main. D'autant plus bizarre qu'il est plutôt poilu à en juger par son torse et son avant-bras gauche...
- Si les PJ veulent en apprendre plus sur la victime, le flic leur lâche qu'il s'agissait d'un petit trafiquant connu des services de police et qu'il a probablement été victime d'un règlement de comptes.
- A la fin de l'interrogatoire, le flic demande aux PJ de rester encore 24h à sa disposition.

ACTE III : CORRUPTION SANS FRONTIÈRE

- Les PJ peuvent tenter d'inspecter les lieux du crime. Ils peuvent