

F.L.I.C.

FEDERAL & LAW INVESTIGATION CORPS



UNE COURSE CONTRE LA MORT



CRÉDITS

Savage World est un jeu développé par Pinnacles et traduit en VF par Black Book Édition. L'ensemble du document est le résultat d'un travail personnel, chaque création restant la propriété de son auteur respectif.

ECRITURE :

Perror

MISE EN PAGE :

Prete

CRÉATION DE LA MAQUETTE :

Prete

ILLUSTRATION DE COUVERTURE :

Couverture réalisée par Pretre

ILLUSTRATIONS INTÉRIEURES

Les images employées dans ce setting, restent la propriété de leurs auteurs respectifs.

RELECTURE:

Briselune, Pierre Debut, Pretre, Cyril Ronseaux



F.L.I.C.

FEDERAL & LAW INVESTIGATION CORPS



UNE COURSE CONTRE LA MORT

Celui qui n'a plus rien à perdre est le plus dangereux des adversaires.

Une courte aventure Savage Worlds dans l'univers de FLIC en édition Adventure.

Cette aventure peut être menée par des Novices ou des agents plus expérimentés. Elle nécessite de la réflexion et un peu d'action pour éviter que le pire ne se produise.

L'HISTOIRE

Tony Mackenzie (18 ans) vit avec sa grand-mère Gloria Mackenzie (78 ans) depuis que sa mère, toxico, purge une peine de prison pour avoir fait la mule pour des trafiquants de drogue auprès desquels elle se fournissait. La cohabitation entre Tony et sa grand-mère se passe mal. Au début, le jeune homme passait son temps dans le quartier entre le gang du coin et le Lycée, en évitant de rentrer trop tôt à la maison. Mais, il y a deux mois, il s'est fait exclure du Lycée par le Proviseur après une bagarre contre un enseignant qu'il a envoyé à l'hôpital. Puis, il y a trois semaines, il s'est battu avec le chef du gang du quartier, SkullFace, qui avait chargé sa mère du transport de la dope. Depuis lors, il passe tout son temps dans sa chambre ou à se disputer avec sa grand-mère lorsqu'il a le malheur d'aller au salon.

Bref, rien ne va plus dans le petit monde de Tony qui n'arrête pas de s'écrouler autour de lui sans qu'il puisse y faire quoi que ce soit. Il a donc développé une attraction morbide pour la violence, l'autodestruction et les armes à feu. D'ailleurs, il garde précieusement quelques armes de seconde main, intraçables, cachées dans sa chambre.

Récemment, sa grand-mère a fini par se résigner au fait qu'elle n'arriverait pas gérer toute seule la colère de Tony et a fait appel à un travailleur social pour placer Tony dans un foyer. Ce dimanche, elle lui présenta le travailleur social pour commencer à discuter.... Pour Tony, ce fut la fin du monde, il se rua dans sa chambre et prit toutes les armes qu'il avait. De retour au salon, il tua sa grand-mère, ainsi que le travailleur social qui cherchait à fuir. Puis, perdu pour perdu, il décida d'aller se venger de tous ceux qu'il rendait responsables de sa déchéance. D'abord Pedro Ferrara (SkullFace), le chef des Lobos Rojos (Loups rouges), puis l'enseignant

avec qui il s'est battu, Robert Skinner, et enfin ses camarades de classe et ses enseignants du Lycée.

BANLIEU DE TUCSON, ARIZONA, DIMANCHE 12H47

Alors qu'ils sont en patrouille ce dimanche, les héros reçoivent un appel signalant des coups de feu dans un quartier pauvre de la ville. Plusieurs personnes semblent avoir appelé le central simultanément pour signaler des coups de feu vers 12h30.

« 10-18 - à toutes les unités nous avons un 246 au 2544 East Silver Street. Unité A12, vous semblez être les plus proches des lieux. Rendez-vous sur place en Code 3 pour inspection et intervention. Les autres unités mettez-vous en Code 10 en cas de 998. 10-3 »

Une fois sur place, un attroupement s'est formé devant la maison et les gens leur reprochent leur arrivée tardive. Néanmoins, personne n'a osé entrer dans la maison.

La maison est petite et en mauvais état, la porte principale n'est pas verrouillée et personne ne répond si on appelle. Le salon-cuisine contient deux corps, dans l'entrée on trouve un homme entre deux âges, il a été touché dans le dos ainsi qu'à la tête et semble s'être traîné quelques mètres en direction de la porte. Sur la table basse du salon, on trouve une vieille femme, d'environ 80 ans, tuée d'une balle dans la tête. Le reste de la maison est vide. Elle est composée d'une salle de bain/wc, d'une chambre, d'un garage et d'une cabane de jardin accolée à la maison qui a été aménagée en chambre. L'enquête commence...

Carte - Annexe 1

SCÈNE DE CRIME

Si les héros suivent la procédure, ils doivent sécuriser les lieux sans toucher à la scène de crime puis appeler la police scientifique. La maison est vide, Tony a filé juste après les meurtres. Même s'ils ne sont pas censés le faire, nos



agents peuvent fouiller la maison et la scène de crime sous couvert de la sécuriser.

Néanmoins, ils n'ont qu'une heure avant que l'équipe scientifique arrive. Jouez cela comme une Scène dramatique de recherche d'indices, chaque Succès ou Prouesse sur un jet de Perception permet de trouver un indice et chaque jet prend 10 mn. Un Échec signifie que les 10 mn sont perdues et un Échec critique signifie qu'ils ont compromis ou détruit un indice. Les informations que l'on peut apprendre sont les suivantes :

- La maison abritait deux personnes, une vieille dame dans la maison et un adolescent dans le cabanon.
- Le corps de la vieille dame est sur la table basse du salon, elle a reçu une unique balle dans la tête tirée depuis l'entrée qui donne sur le jardin.
- Le corps de l'homme est allongé dans le prolongement de la porte d'entrée, il a reçu un premier tir dans le dos qui lui a transpercé le poumon droit. Puis, il semble avoir rampé un peu avant de recevoir une deuxième balle dans la nuque. Si on le fouille, on trouve des papiers d'identité au nom de David Spencer. Il a aussi une carte professionnelle de travailleur social du service d'aide à l'enfance.
- Dans le cabanon, on trouve une cache dans un des murs. Elle est vide mais un objet brille dans le fond si on éclaire avec une torche, il s'agit d'une balle de 9 mm.

ENQUÊTE DE VOISINAGE

Un jet de Réseautage dans le quartier prend 30 mn, chaque Succès ou Prouesse donne quelques éléments de l'histoire de Gloria et Tony. Il était de notoriété publique que les choses commençaient à mal tourner entre eux. Par contre, personne ne connaît le visiteur, ni ne sait ce qu'il faisait là.

Si les héros cherchent à interroger des membres du gang local, un jet de Connaissance de la rue permet de trouver quelques jeunes qui zonent dans un terrain vague non loin de là. Les jeunes sont récalcitrants envers la police, il faut les convaincre avec un jet de Réseautage, ou demander une faveur à un Contact (30 mn dans les deux cas). En cas de Succès de l'un ou l'autre, on peut apprendre que Tony s'est fait bannir de la bande du quartier, les Lobos Rojos, après une altercation avec un membre du gang, sur une Prouesse on peut même apprendre que sa mère passait de la drogue pour eux.

CASIER DE TONY MACKENZIE

S'ils vont consulter le casier de Tony sur le DA-BIS, ils trouveront de petits délits allant du vol à l'étalage au vol de voitures. On le suspecte aussi d'avoir rejoint le gang des Lobos Rojos. Mais ces derniers temps il se faisait souvent embarquer pour des altercations contre d'autres gens du quartier. Qui plus est, il s'est récemment battu avec un enseignant de son Lycée, à tel point que la police a dû intervenir. Le nom de l'enseignant est consigné dans le rapport, Robert Skinner. Le casier de la mère de Tony peut aussi aider à comprendre l'histoire si les héros pensent à le consulter et qu'ils ont raté des indices.

RÉSEAUX SOCIAUX DE TONY

Tony possède un téléphone à lui, son numéro se trouve dans les factures qui sont dans la chambre de sa grand-mère. Déclencher une saisie de la ligne pour le mettre sur écoute et le localiser prendra 3h et un jet de Procédure à -4 pour convaincre un juge de l'urgence de la chose en plein dimanche. Chaque élément apporté au dossier peut donner lieu à un bonus qui sera décidé par le MJ.

Tony utilise le réseau social Tweaks qui permet de poster des messages et des vidéos. Après chacun de ses meurtres, il poste un petit film des victimes et ajoute un message du genre : « Bien fait pour eux ! Ils auraient dû y penser avant de me laisser tomber. ». Si les héros tombent sur le fil d'actualité, utilisez-le pour rythmer la poursuite et donner des indices sur le parcours meurtrier de Tony et sur ses actions suivantes.

Comme il n'a aucun follower, personne n'a encore signalé le contenu comme répréhensible et les algorithmes automatiques n'y voient que du feu comme d'habitude. Il est aussi possible de trouver le fil d'actualité de Tony si on le demande spécifiquement à des camarades de classe ou aux membres des Lobos Rojos. Enfin, si la procédure d'écoute téléphonique aboutit, les agents pourront connaître la localisation de Tony à 250 m près.

BANLIEU DE TUCSON, ARIZONA, DIMANCHE 16H58

Qu'ils soient en train d'enquêter ou d'engloutir leur troisième boîte de doughnuts de la journée, les héros reçoivent un appel signalant une autre fusillade non loin de la première scène de crime. La maison semble être un squat miteux habité par quelques zonards du coin, il est conseillé aux agents d'être très prudents lors de l'inter-



vention.

« Unité A12, nous avons un 245 dans un bâtiment désaffecté au 2699 West Whisbrook Ln, passez en Code 2-HIGH et rendez vous sur place pour inspection et intervention. Attention possible Code 77, restez prudent. Prévenez en cas de 10-78. 10-3 »

Alors qu'ils arrivent sur place, le quartier est encore plus pauvre que le précédent avec de nombreuses maisons abandonnées, un reliquat de la crise des subprimes, et quelques personnes qui s'enfuient en courant à la vue du véhicule de police (ils n'ont rien à voir avec l'assassinat mais ce sont des immigrants illégaux). La maison concernée est à l'abandon et à un étage. Au rez-de-chaussée on trouve encore trois junkies encore en train de planer et qui n'ont pas compris ce qu'il s'était passé. Ils ne sont pas violents mais risquent de se comporter de manière imprévisible face aux agents. Notez qu'en Arizona la possession et la consommation de drogue est punie de la même façon. Ils feront tout pour s'échapper même si ce seront des tentatives assez pathétiques.

À l'étage, c'est une autre histoire, l'accès est fermé par une porte blindée mais celle-ci est entrouverte et le corps d'un hispanique bodybuildé criblé de balles gît en travers. Si on entre, on voit trois corps armés à la main mais n'ayant visiblement pas eu l'occasion de riposter. L'un d'eux a la tête rasée et un tatouage facial qui le fait ressembler à un crâne (tour des yeux noirs, fausses craquelures sur le sommet de la tête, etc). Il s'agit de Pedro Ferrara (SkullFace).

Carte - Annexe 2

SCÈNE DE CRIME

Une rapide fouille des lieux avec un jet de Perception réussi permet de trouver facilement de la drogue, de l'argent liquide en grosses coupures, des armes et des munitions. Avec une Prouesse, on remarque que la réserve de balles de 9 mm semble être étrangement basse alors que leurs armes sont quasiment toutes de ce calibre.

Enfin, un jet de Soins sur les blessures ou de Perception sur les impacts de balle sur les murs permet de reconnaître du 9 mm tiré en rafales automatiques. Sur une Prouesse et avec un peu de calcul, on peut reconnaître la cadence de tir d'un Mac-10 débloqué (1250 cpm) muni de chargeurs de grande capacité (50 balles).

ENQUÊTE DE VOISINAGE

Inutile de dire qu'elle est difficile à mener dans ce quartier, les jets d'Intimidation sont à -2 et de Persuasion à -4, chaque jet prend 30 mn. Personne n'a envie de parler. Néanmoins, on peut apprendre les informations suivantes (une information par Succès ou Prouesse):

- La maison était le repère du chef des Lobos Rojos. Le rez-de-chaussée servait à quelques camés qui venaient consommer la drogue achetée juste au-dessus.
- Le chef se faisait appeler SkullFace et avait un tatouage facial assez explicite. Ils terrorisaient le quartier, leur mort est une bonne nouvelle pour beaucoup de gens.
- On a vu un adolescent avec sweat à capuche noir portant un sac de sport entrer dans la maison juste avant que la fusillade n'éclate.

Lorsque la fusillade s'est interrompue, tous les drogués du rez-de-chaussé qui étaient encore en état se sont enfuis en vitesse. À ce moment, quelqu'un a pu se glisser parmi eux sans qu'on ne le remarque.

CASIER DE PEDRO FERRARA (SKULLFACE)

Il est particulièrement chargé... Prison dès l'adolescence pour meurtre, visiblement il s'agissait de son prix d'entrée dans un cartel qu'il a payé cher car il a purgé 8 ans pour ça, sans jamais dénoncer son commanditaire. C'est en prison qu'il s'est fait tatouer sa «SkullFace».

À sa sortie, le cartel pour qui il avait tué a su se montrer généreux en lui accordant un quartier assez rentable pour le trafic de drogue et l'extorsion. Il a monté le gang des Lobos Rojos et fait tourner sa petite affaire.

Les gangs alentours jalouaient sa réussite mais sans passer à l'action, visiblement à cause de ses protecteurs. Il est aussi suspecté d'entretenir un trafic de drogue à la frontière mexicaine via des mules qu'il recrute parmi les junkies qui s'endettent auprès de lui. Mais rien n'a jamais pu être prouvé.

Évidemment, on ignore pour qui il travaille à une plus grande échelle. D'ailleurs, si vous voulez creuser dans cette direction, l'ordinateur portable qu'il utilisait pour communiquer avec ses commanditaires disparaîtra des pièces à convictions si les héros ne font rien.



TUCSON, ARIZONA, DIMANCHE 20H07

À 20h07, quelle que soit leur activité du moment, les agents doivent s'interrompre pour répondre à un appel : des coups de feu ont été entendus dans un quartier proche mais plus bourgeois. On a vu un homme vêtu d'un sweat noir, visiblement jeune, s'enfuir en courant. Les voisins ont appelé mais n'osent pas rentrer dans la maison en l'absence de la police.

« 10-18 - à toutes les unités, 10-32 aperçu dans le quartier de Vesey Park, nous venons d'appréhender un nouveau 246 au 2616 East Eastland Street. Restez en Code 10. Unité A12, rendez vous sur place pour inspection et intervention. Attention 10-32 est 417. 901K en cours. 10-3 »

Lorsqu'ils arrivent, le quartier est calme et les voisins présents sont calfeutrés chez eux. La porte d'entrée est ouverte, la maison est plutôt cossue sans être ostentatoire. À l'intérieur, on trouve un premier corps dans l'entrée, il s'agit d'une femme de quarante ans tuée par une rafale d'arme automatique.

Dans le salon, un garçonnet d'une douzaine d'années a reçu une rafale qui l'a touché à la cuisse, à l'abdomen, au poumon et à l'épaule. Il est évanoui et respire difficilement à cause de l'hémorragie. Il lui reste tout au plus 30 mn à partir du moment où les héros le trouvent. Un Succès sur un jet de Soins à -2 permet de le stabiliser suffisamment pour attendre les secours s'ils ont été prévenu dès la découverte du blessé. Évidemment, les infirmiers refusent d'entrer si la maison n'a pas été sécurisée.

À l'étage, dans le bureau, on trouve un homme d'une quarantaine d'années sur lequel on s'est visiblement acharné. Une rafale dans les jambes, le visage et le tronc martelé avec une arme contondante. Par terre, près du corps, on trouve une coupe sportive avec un socle en marbre ensanglanté. Il s'agit de Robert Skinner, l'enseignant avec lequel Tony s'est battu entraînant son exclusion du Lycée.

Carte - Annexe 3

SCÈNE DE CRIME

À nouveau, un jet de Soins ou de Perception permet d'identifier les balles utilisées comme du 9 mm. Une Prouesse permet à nouveau d'identifier un Mac-10 avec un chargeur de grande capacité (50 balles). Un jet de Psychologie réussit permet de voir que la façon dont il s'est acharné

sur le mari montre qu'il s'agit de quelque chose de personnel et que sa rage a encore passé un cap.

ENQUÊTE DE VOISINAGE

Il n'y a pas grand chose à dire sur les Skinners, mais si les agents n'ont pas fait le rapprochement avec Tony, on peut leur rappeler que le mari, Robert Skinner, est enseignant dans un Lycée défavorisé dans le quartier de Tony.

LE CALME AVANT LA TEMPÊTE

Tony s'est bourré d'amphétamines, il ne dormira pas ce soir en attendant le lundi matin. Il envoie des messages rageurs sur Tweaks depuis le wifi d'un fast-food situé à proximité du Lycée. Il y avait ses habitudes lorsqu'il allait encore en cours, tous ses camarades peuvent le dire. Les héros peuvent aussi le localiser via son téléphone si la réquisition est arrivée. Il restera sur place de 22h le dimanche jusqu'à 8h30 le lundi. Néanmoins, il est attentif aux allées et venues autour du restaurant. Il faut donc réussir un jet de Discrétion opposé à sa Perception pour le prendre par surprise, ou passer par l'arrière. S'il repère un mouvement suspect, il sort ses deux Mac-10 et commence à arroser tout le monde sans distinction, puis il prendra des otages et se retranchera dans le fast-food.

BANLIEU DE TUCSON, ARIZONA, LUNDI 8H47






«10-18 Code 99, à toutes les unités placez vous en Code 2-HIGH et rendez vous au Doolen Middle School pour un 245 par 10-32. 10-32 possiblement en 390 et 5150. SW20 est en chemin, et 901K en cours. Première unité sur les lieux passez en 10-93. 10-3»

Si les personnages n'ont pas réussi à le stopper avant, Tony sort du fast-food à 8h47 et se dirige vers le Lycée. Il va y faire beaucoup de victimes et les héros devront gérer l'assaut du bâtiment et la neutralisation de Tony.

Vous pouvez jouer cela comme une Poursuite non linéaire avec un carré de 4 cartes par 4. L'entrée du Lycée est sur l'un des coins, décidez lequel. Le jet de Manœuvre sera la Discrétion (un Échec critique averti Tony de leur présence dans le bâtiment, il ne sera plus surpris). Choisissez la position de Tony dans le bâtiment en choisissant une des cartes sans le dire aux joueurs.



TABLE DES COMPLICATIONS

	Des survivants à évacuer
	Un blessé réclame des soins
	Des gerbilles évadées de la salle de sciences
	Verre brisé au sol qui craque sous les pas
	Salle de vidéo-surveillance (localiser Tony)

Si les agents arrivent sur la carte de Tony en réussissant leur jet de Discrétion, faites faire un jet de Perception aux personnages. S'ils le réussissent, ils surprennent Tony (attaque surprise à +4 aux jets et aux dégâts). Si, au contraire, ils ne repèrent pas Tony, tout le monde est surpris, tirez l'Initiative normalement. Si Tony arrive à agir sans s'être fait abattre avant, il prend des otages et s'enferme dans une salle de cours.

PRISE D'OTAGES

Si Tony a réussi à prendre des otages et à se barricader quelque part, il va falloir jouer les négociations. Jouez cela comme un Conflit social en trois rounds où vous opposez la Persuasion du négociateur à l'âme de Tony. Tony n'a plus rien à perdre, il sera difficile à convaincre, il fera ses jets d'Âme à +2. Notez aussi que si les agents ont pensé à faire venir sa mère, elle les aidera à raisonner son fils (Persuasion +2). Si les négociations se passent mal, il ne restera plus que l'option de l'assaut, sachant que Tony est suicidaire.

PROTAGONISTES

 **Tony Mackenzie**

Allure : 6



Agilité	Âme	Intellect	Force	Vigueur
d6	d6	d6	d6	d6

Compétences : Athlétisme d6, Culture générale d6, Discrétion d6, Perception d6, Persuasion d6, Tir d6.

Handicaps : Arrogant, Sanguinaire.

Atouts : Double flingue.


Parade	Résistance
4	5

Capacités spéciales

★ Double flingue : Ignore -2 d'action multiple si 2de attaque à distance avec une autre main .

Actions



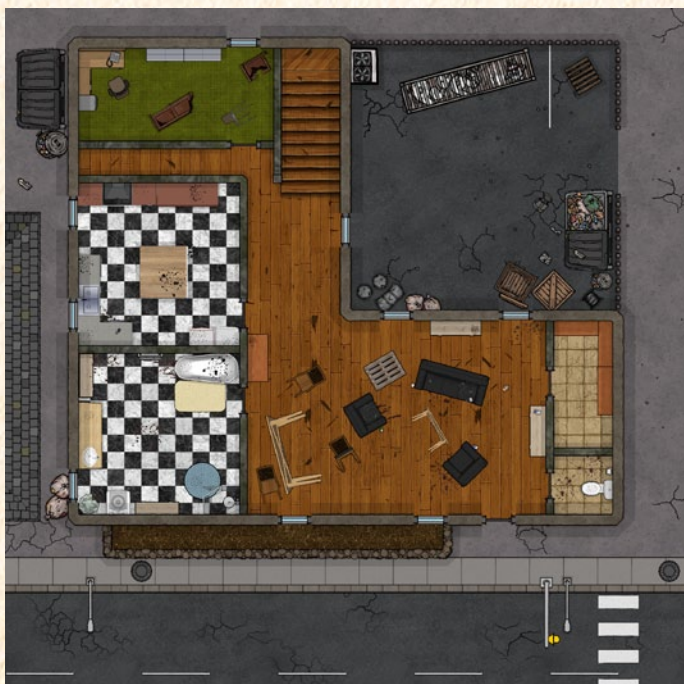
 Mac-10 : Tir d6, 12/24/48, 2d6 PA 1, CdT 3, 50 coups.

Équipement

Mac-10 x 2, munitions, téléphone portable.



ANNEKE 1 - MAISON DE MME MACKENZIE



ANNEKE 2 - MAISON ABANDONNÉE - REZ-DE-CHAUSSÉE



ANNEKE2 - MAISON ABANDONNÉE - ÉTAGE



