

## Le rêve américain

Rappelez vous du petit service que votre gestalt doit à un quelconque grand-père. Cela date sûrement de la dernière demande d'aide qui fut acceptée non sans mal par cette organisation. Et bien maintenant il va falloir rendre la monnaie de la pièce.

Le scénario qui suit sera, du moins au début, relativement peu dépayçant pour un dragon noir, blanc ou même une wyvern. Donc les individus qui composent le gestalt sont tranquillement chez eux lorsque...

### Le téléphone sonne toujours à 19 heures

Le soir d'une belle journée d'été, à l'heure de l'apéritif, le téléphone du domicile du dragon du groupe sonne. Au bout du fil se trouve l'individu à qui ils avaient eu à faire lors de la fameuse demande d'aide dont je vous entretenais plus haut. Après les politesses d'usage (nouvelles de la famille et même du reste du gestalt pour ne pas froisser la sensibilité des uns et des autres), celui-ci donnera rendez-vous au gestalt au grand complet pour le lendemain dans les salons d'un grand hôtel de la région.

Après avoir offert une tasse de thé à chacun il explique très calmement au groupe la petite mission qu'ils vont devoir effectuer pour son organisation. Il se trouve que le grand père a demandé à ce qu'un de ses petits enfants soit sorti incessamment sous peu du merdier dans lequel il s'est fourré. Aussi va-t-il sans doute falloir se salir les mains.

Si votre groupe n'est pas constitué de légionnaires en retraite, ni de gang-bangers de L.A. vous pouvez toujours leur expliquer que cette mission, même si elle est considérée comme relativement importante ne devrait pas très dangereuse (tu parles d'un piège à cons !) aussi, on a jugé que ce serait dans leurs cordes. En plus, ils ne sont sans doute pas recherché pour leurs faits d'armes à travers le monde contrairement à d'autres.

### La mission

Revenons à nos moutons euh dragons. Il se trouve donc qu'un jeune homme répondant au doux nom de Harvey Johnson se trouve en prison dans un pénitencier texan et il est condamné à mort pour le meurtre de plusieurs policiers (qui pour le coup n'était autre que des nouveaux-nés).

Or, son grand père n'y tient pas particulièrement à cause des informations qu'il détient à propos du meurtre de la mère et que bien évidemment il ne révélera que s'il est gracié, libéré, pas tué, sauvé quoi. Le mensonge, la corruption et la magie n'y purent rien aussi la dernière solution, la force pour ceux qui n'aurait pas compris, est elle enfin envisageable et envisagée.

Dans précisément trois jours le prisonnier sera transféré dans un autre pénitencier situé en bordure du désert. Le transfert aura lieu en bus et, comme dans la plupart des série B américaines, le but sera d'intercepter ce convoi et de libérer le prisonnier. Non, ce n'est pas un scénario pour Mercenaires, ne partez pas tout de suite !

Évidemment, le mieux pour réaliser tout cela serait de se rendre sur place. Comment ça, vous n'êtes pas encore parti ? Mais oui, on vous paye le billet et on vous fournira armes et véhicules sur place.

## DRACO & CO. Trafics en tout genres

À l'arrivée à l'aéroport international de Dallas, les personnages sont attendus par un jeune homme brandissant une pancarte sur laquelle est inscrite le nom du dragon. Sympa pour la discrétion, non ?

Cet individu dont l'apparence est laissée à l'imagination du master ne sait rien de l'affaire en cours ; son problème est de refilez les clefs du van ainsi que l'adresse de l'entrepôt où ils devront remettre la "marchandise" du côté de Miami, Floride.

Tout cela est contenu dans une grande enveloppe en papier kraft avec le strict nécessaire pour l'achat d'un matos à viander raisonnable et le trajet du bus sur une carte de la région .

## Highway to hell

Laissez à vos joueurs le temps d'arriver à bon port et de finir de mettre leur plan au point. Il est quasi certain qu'ils essayeront de trouver sur le trajet un endroit favorable pour l'attaque. Précisons tout de suite que le paysage est désespérément plat et que la seule façon d'arrêter le bus est de couper la route. En mettant un van en travers par exemple. Ceci fait, quelque soit leur plan et la minutie avec laquelle ils l'ont mis au point, voici à peu près le déroulement de cette attaque.

Dès que les chauffeurs du bus auront aperçu le van qui est en train de les doubler pour les mitrailler ou celui qui barre la route le bas en face ou tout ce que vous voulez, le bus se rangera tranquillement sur le bas côté de la route et les gardes en sortiront tout sourire avec le prisonnier visiblement drogué dans l'intention évidente de le remettre aux personnages.

Non, le scénariste n'abuse pas de substances hallucinogènes prohibées, je vous le jure sur l'honneur de mon petit smyurl mauve.

Je disais donc que les gardes s'approchaient du gestalt qui doit sûrement être abasourdi par une telle attitude. Si ces deux gardes relativement expérimentés, bien armés et protégés ne se font pas descendre sur le champ par les personnages, ils leur tiendront à peu de choses près ce discours que ne renierait pas nos amis du genre humain aux crânes rasés :

- "C'est quoi ce bordel ? Où il est ce fils de pute de Ralph ? Et vous, vous êtes les fameux rookies d'Albuquerque ? Encore une opération bien organisée à ce que je vois ! Bon, on a pas le temps de discuter plus, vous me mitraillez ce putain de bus et plus vite que ça. Et vous abîmerez pas trop la marchandise durant le transport, vous aurez tout le temps de vous amuser quand on l'aura fait parler. Gaffe, il paraît qu'il peut faire des trucs franchement pas normal si on lui laisse l'occas'. Enfin, il est drogué tout devrait bien se passer."

Évidemment, la première réaction des joueurs sera sans doute de se regarder d'un air con puis de tirer dans le tas. Après tout pourquoi pas. Sinon ils peuvent aussi faire ce que leur disent les gardes puis partir avec le prisonnier tandis que les gardes finiront de simuler l'évasion.

De toute façon, en chemin, ils croiseront à 5 mn de route, une camionnette identique à la leur qui roule à tombeau ouvert vers le lieu de l'évasion. Ils commenceront peut être à se dire que quelque chose cloche, en tout cas ils feraient bien d'allumer la radio et d'écouter les infos ou les fréquences de la police. On sait jamais ça pourrait être utile.

## Les génies du mal

Tout cela est fort simple. Vous vous souvenez que de très gros efforts ont été fait pour sortir ce jeune homme de prison. Et bien, il se trouve que ce n'est pas passé totalement inaperçu. En effet, une orga-

nisation dénommée “la milice du Texas” et qui est totalement noyauté par un petit groupe de chevaliers, a des accointances avec le juge Reynolds qui lui même était chargé du dossier.

Dès que les premières tentatives de corruption eurent lieu, celui ci en fit aussitôt part à ses amis qui, obnubilés qu’ils sont par la probité de leur système judiciaire , ont décidé de s’en occuper.

Lorsque les premiers jurés ont commencé à tourner casaque grâce à quelques sorts bien placés, ils ont vite étaient soit récusés, soit remis dans le droit chemin par quelques pressions. La parano ambiante qui règne chez les chevaliers ainsi que quelques remarques entendues au parloir entre le prisonnier et quelques visiteurs leur a fait supposer que tout l’argent et les efforts investis la dedans étaient sans doute d’origine draconique.

Ils ont donc mis tout leur poids dans la balance et ont réussi à le faire condamner à mort. Mais ne voulant pas perdre ce qu’ils pensaient être une excellente source d’informations, ils décidèrent de le kidnapper lors de son transfert, de le faire parler puis d’appliquer la sentence à leur façon. Bien pensé tout ça, non ? Hum.

Ils se doutaient bien que les dragons essaieraient encore de le libérer mais plutôt de façon politique, du genre une grâce présidentielle ou quelque chose de ce genre. Ils ne s’attendaient pas à une réaction de ce genre aussi rapidement.

En revanche, là où les personnages ont eu beaucoup de chance, c’est que leur camionnette est du même modèle que celle des chevaliers et que l’ extraction a été confiée à une équipe de nouveaux venus d’Albuquerque plus ou moins inconnus (plutôt moins que plus d’ailleurs) et menée par un fils de pute dénommé Ralph. Ralph, un mec assez influent et bien placé dans la hiérarchie, est connu dans le milieu pour être quelquefois absent mais toujours pour un très bon motif. En plus, il est très efficace, aussi personne ne lui dit jamais rien. Surtout pas le chef de sa section, vu que c’est lui le chef !

Ca fait beaucoup de coïncidences d’un seul coup et vous allez me dire que cela n’arrive que dans les films et dans les jeux de rôle. Ca tombe bien, c’est un jeu de rôle.

## Radio gaga

Nous vous disions donc qu’ils feraient bien d’allumer la radio et pour cause. Les petits nouveaux d’Albuquerque et Ralph se doutant, au vu du retard du bus, que quelque chose clochait, sont allés à sa rencontre et ont découvert le spectacle que les persos y ont laissé. Si les pjs n’ont pas buter les gardes, ils se chargeront, dès qu’ils auront compris la situation, de l’organisation d’une petite ordalie (Si une balle entre les deux yeux ne te tue pas, c’est que Dieu te considère comme innocent ! Prions, mes frères.) puis informeront toutes les polices du coin et tout leurs petits camarades.

De plus une description du véhicule est transmise à toutes les radios et télé du coin ainsi que les portraits robots présumés des complices de l’évasion (ils sont pas idiots, ils ont interrogés les gardes ; du moins s’ils étaient encore vivants sinon seule la description du véhicule sera transmise) et celui de l’évadé. Une petite récompense sera offerte à celui qui permettra leur arrestation. Et si vos joueurs ne deviennent pas parano avec ça...

Tous les aéroports et aérodromes de la région sont surveillés soit par la police, soit par la milice même si quelquefois, c’est les mêmes. Enfin, le dispositif le plus courant est constitué de 5 hommes et 2 pick-up avec beaucoup de bière, du coca et du whisky. Et des fusils à pompes et, si le coeur vous en dit, des fusils automatiques.

## Où l’on se rend compte qu’un dragon c’est plus gros qu’une souris

Nos charmants petits personnages sont donc pour le moins dans la merde. Pour clarifier la situation, je consent à vous faire un petit emploi du temps.

-Heure H (Hé, t'as vu c'est comme dans les films ! Mais, tu vois pas que je bosse ?) Les Pjs viennent d'attaquer le bus et les gardes s'apprêtent à leur remettre le prisonnier.

- H+5 mn : les PJs laissent les gardes et ce qu'il reste du bus dans l'état qui leur convient le mieux.

- H+10 mn : Ils croisent le van des chevaliers.

- H + 20 mn : L'alerte est lancée sur toute la région. Les descriptions du véhicule et ,éventuellement, des pjs sont divulguées.

- H + 35 mn : les aéroports et aérodromes sont bouclés, des barrages sont installés sur toutes les routes (ou peu s'en faut). La région est quadrillée (pas trop serré le quadrillage) par des patrouilles sur un rayon de cent cinquante kms. Les hélicos de la police, de la télé et des chevaliers décollent. Les portraits robots sont diffusés dans toute la presse et les télé les diffusent à chaque spot de pub. Une récompense est promise pour toute information permettant l'arrestation des fuyitifs.

Évidemment, il n'y a pas que cette milice sur le coup, il ne faut pas abuser quand même. Ah, les nouveaux moyens de communication, que ferait on sans eux ?

Géographiquement parlant, la scène de l'attaque a due se dérouler à une trentaine de kilomètres tout au plus d'une petite ville américaine moyenne avec son petit supermarché, ses commerces, sa station service-garage et sa banque. De plus, se trouve à une petite cinquantaine de kilomètres de là une superbe réserve indienne avec ses casinos, ses alcooliques et les divers profiteurs que l'on peut s'attendre à y trouver.

Et pour couronner le tout, de nombreuses routes sont coupées par des manifestations d'indiens opposés à la construction d'une mine de ce que vous voudrez sur un site qu'ils considèrent comme sacré. D'où intervention de la garde nationale (l'armée du dimanche de Rambo 1 first blood pour ceux qui n'auraient pas compris). Autant dire que les persos ressemblent de plus en plus à ce pôvre Sylvestre prisonnier dans un chenil rempli de pitbulls .

Une idée saugrenue que pourrait avoir vos joueurs est de changer de véhicule le plus rapidement possible. Pour cela, plusieurs solutions. Attaquer un individu sans défense dans une station service afin de récupérer une voiture avec le plein et les clefs dessus est ma préférée mais ils peuvent aussi prendre en otage une pauvre ménagère qui revenait tranquillement de faire ses courses. Bande de bourreaux sans coeur.

Il existe encore une petite infinité de possibilités mais là , je vous laisse maître de la situation. Cela dit, s'il y a des témoins importuns, ce serait encore mieux comme ça les portraits robots seraient de plus en plus précis. Et tout le monde saurait une vingtaine de minutes plus tard dans quel véhicule ils se trouvent. Bon, on va leur faire une fleur, dans la voiture, il y a une petite télé portative branchée sur l'allume cigare. Comme ça ils seront au premières loges pour leur arrestation.

Autant vous dire tout de suite que l'étau se resserre et que toutes les routes qu'ils souhaiteraient prendre sont bouclées. Le dispositif le plus commun est le suivant : une barricade assez solide et un hérisson devant plus deux voitures de police et quatre représentants de l'ordre tous équipés en fusils à pompe ou l'équivalent en milicien tout bêtes.

Il leur arrive aussi de croiser des véhicules pleins de mecs armés de fusils à pompe. Miliciens ou indiens ? Difficile de savoir. A vous de leur faire vivre les pires heures de leur vie, traqués par une bande de malades sans scrupules, la police, la télé et ses hélicos sans parler de l'armée qui peut intervenir à tout moment, le tout dans une ambiance de guerre civile omniprésente.

Au moment où ils penseront que plus rien n'est possible, faites intervenir les chevaliers déguisés en flic qui, dans une course poursuite effrénée avec hélicos, mitraillage et tout le reste, les pousseront vers la réserve indienne où ils ne rentreront pas de peur d'être pris pour cible par les enragés qui la peuple. Les hélicos de la télé ne feront pas de même.

D'ailleurs, après quelques kilomètres à travers une plaine désolée, les Pjs vont être pris à partie par toute une bande d'indiens en pick-up ne dépassant pas la vingtaine d'année et néanmoins lourdement armés. Ben oui, ils ont des lances grenades et compte s'en servir sous peu contre l'armée qui veut les empêcher de bloquer le seul pont à des lieues à la ronde qui relie une petite ville au reste du monde.

Ils n'hésiteront pas à s'en servir contre les joueurs si ceux-ci ne s'arrêtent pas dès les premiers signes où font mine de leur foncer dessus. Faites leur donc comprendre qu'ils feraient sans doute mieux de se calmer rapidement sans quoi cela pourrait bien être la fin du voyage. Définitivement.

Après avoir été désarmés (si si, avec un lance-roquette sous le nez, ils seront désarmés, de gré ou de force !) et de longues minutes de parlotte à sens unique ("qui êtes-vous ? que faites-vous chez nous ? vous venez d'où ? ta gueule c'est moi qui ait le flingue, c'est moi qui pose les questions !"), les indiens auront sans doute compris qu'ils ont affaire à des fuyitifs plus ou moins pourchassés par la milice qu'ils exècrent par dessus tout. Aussi vont-ils les aider de leur mieux et les mener en lieu sûr.

## Le chaman

Les personnages vont être accompagnés par quelques indiens fanatiques et lourdement armés vers l'un des petits villages de la réserve et même, plus précisément, vers l'un des bâtiments les plus crasseux et décrépi qu'ils aient jamais vu. Ce gourbi en bois aux planches disjointes sert de refuge à un vieil indien chenu à l'air terriblement sympathique. Cet individu, qui se fait appeler cheveu d'argent, est considéré par tous les indiens de la réserve comme une autorité morale et un grand chaman guérisseur.

Une fois les présentations faites, le vieil homme demandera aux jeunes gens qui les ont accompagnés de se retirer. Il leur expliquera alors qu'il a reconnu en eux des descendants des esprits dont lui avait parlé son grand père qui lui-même tenait ce savoir

de son grand père qui lui-même... et qu'il peut les aider.

Si l'un d'eux est blessé, il sortira toute une panoplie d'herbe de son petit sac médecine et commencera à les mélanger, moude, chauffer dans un petit récipient en argile rouge devant les yeux stupéfaits des personnages tout en prononçant des paroles incompréhensibles au commun des personnes présentes. puis il appliquera la pâte ainsi créée sur les différentes blessures des personnages. Environ trois heures après, toute trace aura disparue.

Il est bien entendu très amusant d'imaginer des effets secondaires et je ne peux que vous y encourager.

Le chaman les interrogera sur leurs origines et essaiera de les mettre le plus à l'aise possible afin qu'ils lui donnent un maximum d'information sur le monde tel qu'ils le voient avec tous les trafics d'influence possible. Il voudra absolument être mis au courant de toutes les dernières avancées en matière de magie.

Pour pouvoir dire quelque chose d'intéressant, les personnages devront avoir une certaine connaissance des technomanciens. Mais peut-être ont-ils même une connaissance pratique de l'alchimie. Auquel cas, pour chaque recette donnée, il pourra en fournir une autre. Des sorts peu puissants mais des sorts quand même.

Ceci fait en fumant un bon calumet rempli d'herbes qu'ils n'avaient jamais connu avant (ne pas fumer serait considéré comme un grave affront), ils entendront durant toute la conversation le bruit stressant des hélicoptères qui tournent au-dessus de la réserve.

Au moment où les personnages seront plus ou moins "dans le cosms", le chaman se lèvera pour faire taire ce bruit. Il sortira de la petite mesure et, accompagné par un jeune indien au tambour, il commencera à danser autour d'un feu en jetant une poudre dans la fumée.

Dans cette ambiance franchement brumeuse, les personnages entendront au loin le grondement d'un orage qui se rapproche. Quelques minutes plus tard, une vraie mousson s'abattra sur la réserve et empêchera les vols des hélicos.

Après encore quelques taffs et dans un état plus que second, les personnages seront menés jusqu'à d'antiques cavernes à travers lesquelles ils marcheront de longues heures et pourront même dormir. Après deux jours de marche dans des étendues sauvages, des cavernes et tout ce qui pourra faire couleur locale (n'hésitez pas à en rajouter) en évitant la po-

lice, les personnages se retrouveront sur les hauteurs d'une petite ville très calme.

Les adieux faits au jeune indien qui les accompagnaient, ils pourront redescendre vers la ville, voler une voiture et se diriger le plus vite possible vers Miami puis quitter les États Unis. Pour cela, l'organisation pourra les y aider.

Comme unique récompense après tant d'efforts, les personnages recevront la considération de l'organisation qui a commandé la mission. C'est peu mais on ne vous avez rien promis de plus à ce que je sache.