



AVENGER

Un scénario Berlin XVIII de Marco Felgueiras pour des Cops débutants, modifié par le Père Carmody

Début du scénario sur un 7h/13h, arrivée à l'accueil du COPS où « Mètre-cube » les parque en attente sur les bancs devant l'entrée pendant 20 minutes. Ensuite, le lieutenant Hawkins les emmène faire le tour des bureaux. Le groupe est violemment pris à partie par Peter "sniper" O'Doole. Pour le punir, Hawkins les confie au trouble-fête.

Première mission, récupérer "Bum", l'expert en infiltrations, qui deale dans une ruelle à la limite ouest de South Central. Sniper ne leur dira rien du véritable métier de "Bum", donc, ils devront l'appréhender comme s'il était un véritable dealer. Bum, ayant compris l'entourloupe de Sniper, va chercher à fuir pour tester encore davantage les nouveaux. Une fois appréhendé, Sniper et Bum éclatent de rire. Sur le chemin du retour, (ils sont tous en patrouille dans un Californian Hellcat) ils arrivent à un carrefour, et une berline noire (Cocoon III) continue son chemin et passe en trombe au feu rouge. **10-18 !**

Gageons qu'ils se mettront en chasse de notre contrevenant, ce afin de lui coller une sale prune dans les dents (comme tous les cops aiment le faire, surtout quand c'est des jeunes qui sont au volant... mais là je m'égare un peu !). Une fois qu'ils auront signifié au chauffeur (chauffard) de la berline de se mettre sur le bas côté, le conducteur accélère.

Accroche : une petite poursuite, qui démarre bêtement et qui se poursuit de même. Le suspect conduit une Cocoon III avec une compétence de 6+. Il ne prendra pas des risques inconsidérés, mais cherche quand même à semer les cops.

Dénoement 1 : si le suspect se barre, ben, il n'y a plus qu'à passer par le service des cartes grises pour retrouver son nom et son domicile. Une fois à l'adresse, les cops pourront apprendre à un père de famille de la bonne bourgeoisie noire à quoi joue son fils quand il lui emprunte sa voiture. Le même est bon pour une belle engueulade, et une sérieuse amende. Evidemment, si la poursuite a fait du dégât, c'est une autre histoire...

Dénoement 2 : si les cops rattrapent la caisse, le conducteur se rend sans violence. C'est un jeune noir d'une vingtaine d'années, Troy Phillips, étudiant en économie, passe-partout. Il dit avoir pris peur en voyant les cops débouler derrière lui. Il est effectivement plutôt stressé ! Mais les cops ne comprendront pourquoi que s'ils fouillent sous les sièges arrière... Notre bon jeune homme ne trimbale pas moins de 16 kilos de shit !!! Un beau paquet de savonnettes, un beau paquet de fric aussi, et de sérieux ennuis en perspective pour le gamin. Pour les cops, c'est un coup de bol qui leur vaudra un bravo du chef pour pas beaucoup d'effort, mais ça va encore faire de la procédure et c'est peut-être pas le moment...

A suivre : (dénoement 2 uniquement) le gamin finit en tôle, où il n'est pas vraiment à sa place. Il écrit plusieurs lettres alarmantes à sa mère, qui finit par débarquer dans le bureau de nos COPS. Elle vient les mettre devant le résultat de leur arrestation, la dévastation de la vie de son fils, qui ne s'en remettra probablement pas, le père qui est en déprime depuis, etc. Le but de la scène est de faire comprendre aux joueurs que la vie ne s'arrête pas après l'arrestation du "méchant" et que tout est tellement compliqué. Si les COPS compatissent (ce n'est pas obligatoire, même sympathique le gamin trafiquait de la dope à grande échelle !) ils vont devoir tirer pas mal de ficelles pour améliorer les conditions de détentions du jeune homme et le faire sortir avant qu'il ne devienne dingue. Si vous êtes vraiment sadique, il est possible, quelques scénarios plus tard, de leur faire croiser le gamin libéré mais dévasté par la tôle (junkie, prostitué, ganger, dans une secte, les possibilités sont nombreuses).

Alors que le prévenu est arrêté, un objet lourd (très lourd même) tombe sur leur capot, explose le pare-brise, les pneus avant,... et « tue » donc leur moyen de locomotion. Cet objet devait être un être humain avant de s'écrabouiller

comme une... et oui, disons le clairement, comme une pauvre merde. Pas de bol pour lui, ni pour les cops, d'ailleurs !
!!

De plus, s'ils regardent en l'air (jet de perception 2), il semble que l'appartement duquel provient le désormais cadavre est en feu comme le montre l'épaisse fumée noire qui s'échappe par la fenêtre brisée, cette fenêtre se situe au 10^{ème} étage d'un immeuble résidentiel (qui en comprend 15, des étages).

A partir de ce moment, trois choix s'offrent au cops :

- soit ils montent après (ou pendant) qu'ils passent les appels radio à la centrale,
- soit ils attendent l'arrivée des « secours » (et donc de vrais policiers !),
- ou encore ils se divisent en 2 groupes, un qui monte, l'autre qui attend en bas.

Enfin bon, quoiqu'ils fassent, il faut leur faire voir une BMW série 8 noire aux vitres teintées immatriculée 954-VF-LA sortir à fond la caisse du parking souterrain de l'immeuble. Ils auront le temps de noter (moyennant un jet de PER réussi sous 3) la plaque d'immatriculation du dit véhicule.

Cela dit, il suffit de savoir que la voiture appartient à un certain docteur Howard Joyce qu'une de ses infirmières a découvert mort (Laetitia Helman), la nuque brisée (et totalement nu !!! Il n'avait plus rien sur lui), sur le parking de l'hôpital où il travaillait (médecin - chirurgien - à l'Hôpital Central), on la retrouvera encastrée dans un pilier de béton et complètement explosée (dans le sens qu'elle a cramée - fuite du réservoir -). Ce sont les pompiers qui déclareront la chose au LAPD le lendemain pour qu'ils fassent un « constat ».

VOIR ANNEXE 1

Si les PJ montent, qu'ils se soient divisés ou non en plusieurs groupes ils arriveront au 10^{ème} normalement par l'ascenseur ou par les escaliers.

Mais durant leur ascension (moyennant un jet de PER réussi) ils pourront se rendre compte que l'immeuble malgré le début d'incendie est extrêmement calme (et pour cause, le détecteur de fumée de l'appartement de « l'oiseau qui ne savait pas voler » est complètement explosé).

Une fois dans le susdit appart. les cops pourront voir ceci :

Chambre n°1: Il y a un lit, une armoire, une commode tout ça en contre-plaqué. Outre les vêtements et les haltères qui gisent dans un coin il y a une Black Mamba s-121 sous l'oreiller avec son chargeur.

Enfin sur la table de chevet gît un paquet de clopes (Marlboro) dans un étui (lequel porte à l'arrière une longue combinaison de chiffres et de lettres gravées... 45-CB-6789-FT-49/B, ce qui est la clé d'un compte « numéroté » en Australie avec environ 1 million de dollars), un cendrier plein, et et et... une boîte d'allumettes avec l'enseigne du bar le « No Man's Land », 15 liberty street.

De plus, on peut trouver un sachet avec une dizaine de pilules (des anabolisants comme le révélera l'analyse).

Chambre n°2 : Il n'y a rien excepté du matos d'entraînement physique (haltères, barres, vélo, rameur, ...).

Salle de bain : Rien à noter si ce n'est qu'un Colt Terminator 031 (et ses 2 chargeurs) est planqué dans les chiottes, mais il n'est trouvable (ou « findable ») que par 2 moyens :

- l'intuition des cops
- ou un jet de PER 3 réussi.

Cuisine : Rien de particulier, si ce n'est que le frigo est rempli de bouffe micro-onde et macrobio et que la vaisselle s'est assez bien empilée (ce qui est assez typique d'un appartement occupé par un homme seul, sans vouloir être sexiste).

Salon : Le voilà, le foyer de l'incendie :

La responsable, une bombe (de fabrication artisanale mais bien faite, y'a que le container qui était pas approprié d'où la fuite du liquide inflammable qui au lieu d'exploser a pris feu et s'est répandu - enfin c'est ce que diront les scientifiques du LAPD - tous les composants sont disponibles dans le commerce).

En venir à bout nécessite quelques efforts mais reste possible (du moment que les cops n'essayent pas d'éteindre le feu avec de l'essence ni qu'ils se jettent dedans ce qui serait comique mais chiant pour le bon déroulement du scénario).

Balcon : Rien, mais alors rien de rien.

NO MAN'S LAND

Attention : Il est à noter que cette scène peut être jouée indépendamment des autres, mais je la mets là, parce que ça semble le bon endroit (et puis sinon je vais l'oublier).

Dans ce paragraphe, il s'agit de traiter une éventuelle « excursion » des cops dans le fameux bar N.M.L.

Dans ce bar au style néo-design décor plastico-simili-bois (tiens ça ressemble presque à chez moi) on trouve :

- de nombreuses photos encadrées sur les murs, toutes représentent des régiments (copains qui se sont fait prendre en photo sur le front) ou des scènes (tels que des hélicos en plein vol avec leurs chargement de soldats,...). On se croirait dans un de ces bars de l'époque du Viêt-nam,
 - des clients, pour la plupart des grosses brutes et presque tous sont ou étaient soldats.
 - le barman, super sympa avec les habitué(e)s, les soldats, ... ne l'est ni avec les criminels (style dealers), ni avec les cops (mais c'est pas pour autant que si nos policiers oublient de se faire passer pour des ex-soldats qu'il va les buter, simplement il ne donnera aucune information sauf si on le contraint)
 - de temps en temps un groupe de musique vient se produire ici, mais de toute de façon le genre de musique est plutôt hard.
- N.B. :** A noter que si les cops utilisent la « force » dans leur interrogatoire ils sont assez mal barrés, il y a des « soldats » hyper entraînés autour qui n'hésiteront pas à aider le patron qui est un de leur ami (même si les cops sortent leurs joujoux, eux en ont aussi !!).

Retour du bar : **10-18** :

Approche : Nous retrouvons nos COPS vers la fin de leur journée de travail, alors qu'ils roulent vers le Central, pleins d'espoir quant à la possibilité de pouvoir enfin finir à l'heure. A la télé, ce soir, il y a rediffusion d'un Chuck Norris, et ce serait dommage de le manquer...

Les crachotements de la radio se chargent de les ramener à la dure réalité : Ils ont signé, c'est pour en ch...

Une agression est en cours et, manque de bol pour les fans de Chuck Norris, elle a lieu à trois rues de la position actuelle de nos flics préférés...

Effectivement, sur place, quelques gamins désœuvrés s'en donnent à cœur joie en s'acharnant sur une personne roulée en boule sur le sol, apparemment incapable de se défendre.

Dénoûement : Ces jeunes sauvageons sont des petits joueurs et s'enfuient au premier signe de l'approche des flics. Leur victime se relève peu après leur départ. Devant nos Cops se tient un homme de forte stature, un peu enrobé, au visage masqué par un loup noir du plus bel effet. Il porte un costume noir. Sur son torse, un éclair stylisé, vert tout comme ses bottes. Une cape déchirée flotte lamentablement autour de lui.

Cet homme se présentera comme Hawkman, le super-héros du quartier.

Hawkman s'appelle en fait Jason, il vit au foyer du coin, et il est légèrement retardé mentalement. Il est persuadé d'être le fils de deux extraterrestres vénusiens qui lui ont légué leurs super-pouvoirs. Depuis un an, il a décidé de lutter contre le crime local, un gang de petites frappes qui tabassent et rackettent régulièrement les gamins du quartier. Jason s'est inventé le personnage de Hawkman pour protéger son identité secrète (et ça marche. Personne ne sait qui il est en réalité...)

Les Cops peuvent résoudre ce 10-18 de deux manières :

Ils remettent Jason dans les mains attentionnées d'un psy, qui le mettra en foyer fermé et le bourrera de médicaments, pour l'empêcher de devenir dangereux. Quelques semaines plus tard, Jason ne sera plus qu'un légume complètement camé.

La deuxième solution, c'est d'aider ce doux dingue à réaliser son rêve : arrêter les exactions des Street Jokers, le fameux gang de petites frappes. On peut imaginer que les COPS confient à Hawkman la mission de leur signaler la prochaine agression des gangers. En l'associant ainsi à l'arrestation de ces " dangereux criminels ", ils feront de lui un homme heureux. En plus, les commerçants du coin, qui aiment bien Hawkman (qui est quand même plutôt rigolo, quand il se promène dans son costume), en feront leur mascotte.

Scénario + 2 : Si les COPS ont fait de Hawkman un héros, ce dernier décidera de s'entraîner dur pour devenir un athlète à la Bruce Wayne. A ce moment, il commencera à vraiment faire régner l'ordre dans sa rue.

Scénario +5 : Hawkman devient une épine douloureuse dans le pied des petits gangs, qui voient leurs rangs se clairsemer drastiquement après chaque attaque de Hawkman. Tout le quartier est sous sa protection, dans la limite de ses possibilités. Il devient une sorte de Vigilante. Il est tout à fait prêt à donner des informations aux COPS, surtout parce qu'ils savent quelle est sa véritable identité.

Scénario +8 : Quelque chose tourne mal, et Hawkman pète un plomb, sans que cela soit trop visible. Il décide de protéger son identité secrète, persuadé d'être en danger de mort. Pour rester en vie, il va devoir tuer tous ceux qui connaissent son vrai nom. Il va donc se mettre à traquer les PJ. Et il est devenu très fort. Une sorte de Batman, quoi...

VOIR ANNEXE 2

Si les cops ont enquêté du mauvais côté.

Si c'est le cas, c'est pas ma faute si y comprennent jamais rien les joueurs. En tout cas s'ils s'éloignent du scénario, pas la peine de s'énerver, y'aura qu'à meubler avec ce que le M.J. (ici, c'est moi !) pourra... (fusillade, vol de bagnole, patin à roulette sur l'asphalte, surf sur le canal gelé, partie de basket...)

Si les cops ont trouvé les bonnes pistes

Si c'est le cas ils n'auront qu'à retrouver le tueur qui sera bientôt un Serial Killer animé d'une volonté de vengeance irrépressible (et pas incompressible !).

Mais il est déjà tard et je vais donc révéler tout de suite le pourquoi (est-il si méchant ?) du PARCE QUE (et peut-être du...comment ?).

Petite parenthèse :

Les joueurs sont bel et bien sur la trace d'un tueur psychopathe, mais on pourrait se demander qui est-il.

Et bien c'est un des anciens membres du régiment de Max, et plus précisément Dimitz.

Mais pourquoi lui ? Parce qu'il n'est pas mort (logique sinon il ne serait pas en train de tuer son ancien groupe !) parce qu'il est pas content et aussi parce qu'il est très MECHANT maintenant.

Petite explication :

En fait durant ses 4 ans d'affectation au front de Corée, la 5^{ème} unité des Deltas était chargée de missions commandos (la plupart consistaient à aller derrière les lignes ennemies et à faire le maximum de dégâts), ce qui a très bien marché pendant donc ces 4 années qui furent longues pour les membres de la section.

Jusqu'au jour où le groupe laissa pour mort derrière lui Frantz Dimitz (l'unité a été, peu après cela, dissoute).

En fait cette dernière idée fut fautive, et Frantz bien que très amoché par les tirs coréens a été, depuis 2019, retenu prisonnier et régulièrement torturé par les soldats ennemis et la seule chose qui l'a fait tenir était son désir de vengeance (il a réussi à échapper à ses tortionnaires en 2029).

Alors ses premiers crimes vont être fait de façon très soft, jusqu'au moment où les cops vont commencer à le titiller et alors là ça va être moins cool.

Néanmoins ça aurait été trop facile que les cops sache tout de suite que le criminel est Frantz.

C'est pour ça que Jean Bougot est là !!!

Petite explication 2, le retour :

2 ans après leur retour du front, et en raison de leur maigre pension allouée par l'armée, les 5 survivants du commando se sont tournés vers les attaques de banques (ils ont volé environ 6 millions de dollars), pendant 2 ans ça a bien marché jusqu'au jour où Jean s'est fait chopé par le LAPD et en a pris pour 20 ans, il a décidé de commuer sa peine en remplissant pour l'US Army en Colombie. Revenu vivant de Colombie, il était en conditionnelle et s'est fait avoir par Frantz Dimitz.

A la rescousse des derniers survivants, ou à la poursuite du grand... TARE.

HARNER, Tom, 36 ans :

En ce moment il est propriétaire d'une boîte à Little Italy très branchée et très en vue en ce moment. De plus il vient de se marier il y a un mois avec un ravissante jeune femme de 25 ans.

La boîte s'appelle le « Refuge », et il habite juste au-dessus.

Il pense au début que les cops sont venus « inspecter » la boîte puis doute... les cops sont-ils venus pour nos attaques de banques ?

DE MAGORIF, Antony, 31 ans :

Il s'est retiré en banlieue et ne cesse de méditer sur ses « méfaits » (et il tente d'expié ses péchés par de longues journées passées en prière). Une grande partie de l'argent qu'il a gagné en attaquant les banques a été donné à des œuvres caritatives, il a juste gardé de quoi vivre.

De plus il est celui qui garde la part de Jean (dont la bonne « santé » l'inquiète de plus en plus étant donné qu'il n'a toujours pas de nouvelle, mais peut-être n'a-t-il pas encore pu rentrer en Californie !).

Il en a mis une grande part dans un compte en Australie et garde environ 30.000 \$. pour les éventuels besoins de Jean à son retour.

BOUGOT, Jean :

Porté disparu, il est en fait mort comme un chien dans une ruelle sombre de South Central et a été atrocement mutilé.

Sa loyauté envers ses camarades a fait qu'il ne les a jamais « donnés » (d'ailleurs ils sont très solidaires les uns des autres excepté Max qui était un peu la brebis galeuse).

MAC TERN, Harry :

Il a ouvert un petit garage à Glendale, et s'occupe de sa nièce, Jessie (10 ans) dont les parents sont morts dans un accident de voiture en juin 2022.

Il habite juste au-dessus du garage. Il ne veut pas d'ennuis (il estime qu'il a déjà eu son compte), mais il ne révélera rien aux cops (il pense qu'ils sont venus pour les attaques de banques).

Rien ne lui fait peur sauf si la vie de sa nièce (ou du moins sa sécurité) est en « péril ».

Un peu de négociation et les cops le persuaderont sans doute de tout dire (reste à savoir s'il croit que c'est Jean ou Frantz qui lui en veut, aura-t-il fait le rapprochement ? Pas sûr).

DIMITZ, Frantz :

Vous le savez déjà, c'est le psychopathe de service...

Il usera de tous les stratagèmes pour réussir ses plans sommes toute assez simples (bouffer la tête à tout le groupe, puis avec le temps à tout le monde ; il y a des chances qu'il ne s'arrêtera pas tant qu'on ne l'aura pas mis hors état de nuire, car en fait il n'a pas seulement envie de se venger de ses anciens collègues mais du monde entier...).

HELLBOR, Max :

Il est mort comme une m(...) sur le capot des cops... Comment ? Et bien Frantz l'a chopé chez lui, lui a injecté les produits qu'ils avaient trouvé dans la trousse du médecin qu'il avait buté la veille au soir.

Il comptait sur le fait que la « bombinette » qu'il avait fait la nuit effacerait toutes les preuves de son passage afin de lui permettre de ne pas effrayer les autres et de les buter à leur tour, mais malheureusement Max s'est « réveillé » à cause de l'odeur et grâce à sa très forte constitution (si on veut !) et sous l'effet de la Somophiline en grande quantité il s'est dit qu'il pouvait voler pour s'échapper à ces flammes monstrueuses... et le résultat est apparu sur le capot des P.J.s (c'est pas con ça ? !).

N.B. : Frantz va aussi poursuivre les cops (et leur familles, amis,... s'il faut) dès qu'ils auront attirés sur eux l'attention du « gros taré ».

This is the end my friend...

Le must serait qu'ils arrivent (les P.J.s sous-entendu) à choper le déjanté au milieu des flammes d'une énorme explosion (ou au contraire qu'ils croient l'avoir buté mais qu'on ne retrouve jamais son corps ce qui donne une légère touche à la « Scream » ou à la « Souviens toi l'été dernier »).

Enfin je ne peux pas en dire plus, je ne sais pas comment vont agir (et réagir) les cops, tout ce que je peux dire c'est qu'à ce stade du scénario « Bozo le fou » se bat avec n'importe quelle arme (couteau, flingue, batte, chaise, bouteille de bière, hache, bombe artisanale ou non, etc.) et tue n'importe qui (ou n'importe quoi, même le chien du voisin) qui lui barre la route.

VOIR ANNEXE 3

L'explication.

Oui, je me dois d'expliquer aux joueurs la trame compliquée de ce magnifique scénario pour qu'ils repartent heureux et souriants... sinon ils vont peut-être rien comprendre et entreprendront alors de lyncher le super M.J. en face d'eux.

Il faudra donc leur parler de :

- les attaques de banques,
- du groupe commando,
- du pourquoi du comment du parce que du... Frantz est-il si MECHANT ! ! !

Informations que peut fournir le système informatique sur le « cadeau tombé du ciel ».

NOM, Prénom : HELLBOR, Max. **Dossier n° :** 38-05-8721A

Né le : 03/02/93, soit aujourd'hui 37 ans.

A : Hôpital Central, Downtown.

Père: Père inconnu.

Mère : HELLBOR, Anita (morte en 10).

Etat civil : Célibataire, jamais marié.

Adresse actuelle : Tour Hermanover, 17 Ridger Street.

Profession actuelle : Aucune.

Profession(s) antérieur(s) : 11-21 Militaire.

Casier judiciaire : Vol à main Armée en 22, condamné à 2 ans dont un avec sursis à San Francisco.

Informations complémentaires des légistes sur le « colis mal livré ».

Patient : LEBER, Max **Dossier n° :** 70-05-5624

Etat de santé apparent : Excellent, bonne santé, musculature et ossature développées.

Signe particulier : Tatouage sur le bras gauche représentant un aigle jonché sur un serpent mort (symbolique : aigle = USA conquérants, serpent = Corée abattue) avec COMMANDO en dessous.

L'examen a révélé : Le patient semble être mort par défenestration. Aucune trace de violence.

Or si l'on fait un examen attentif du corps on remarque une petites trace de piqûres à la base du cou (peut-être provoquées par un pistolet à injection médicale).

L'analyse sanguine confirme la présence d'une substance qui n'a pas eu le temps de se dissoudre dans l'organisme du patient, c'est de la :

- Somophiline (à base de pénicilline), somnifère très répandu dans les milieux médicaux.

Il est a constater que la dose de Somophiline injectée chez le patient aurait par elle même entraînée la mort de ce dernier dans les 15 mn après l'injection (à cette dose on peut constater des effets hallucinatoires très puissants).

De plus, le patient semblait un grand fêru de la consommation d'anabolisants.

Informations complémentaires en appelant l'armée californienne sur ce « troufion de Max ».

Nom, Prénom : HELLBOR, Max. **Dossier n°** : 658-55-02-9657

Grade final : Sergent (artilleur « léger » de barrage).

Mission(s) : Protection sol américain, Caserne 158 de 11 à 21. Attaque-destruction Corée, secteur 23-A-OSL de 15 à 20

Compagnons de régiment (et fonction) :

HARNER, Tom - Communication

DEMAGORIF, Antony - Médecin, Aumônier

BOUGOT, Jean - Trooper #1

MAC TERN, Harry - Trooper #2

DIMITZ, Frantz - Artificier (M.I.A.)

Note(s) : Nombreux séjours en cellules de discipline de 15 à 20 (nombreux excès de violence).

Remercié en mars 21 pour fin de mission.

Informations complémentaires du centre de détention de San Francisco sur le détenu (Mighty) Max.

Détenu : HELLBOR, Max. **Dossier n°** : 856-66-25-5856

Détention : de 22 à 24 (R.A.S.).

Codétenu : VERMERT, Léopold lequel effectue encore une peine de 10 ans de prison pour meurtre (contre une remise de peine il leur dira que Max lui parlait de ses camarades de combat et du fait qu'il avait un plan pour devenir riche, très riche).

Frantz Dimitz : le psychopathe, la machine à tuer,...

Arme lourde ; Explosif ; Médecine ; Conduite ; Pistage ; Electronique ; Informatique ; Arts Martiaux ; Armes légères ; armes de poings ; armes tranchantes

Sa discrétion ne reflète pas uniquement sa capacité à se planquer dans les coins sombres, mais aussi celle de pouvoir endosser n'importe quelle identité... (quitte à bousiller l'ancien proprio de l'identité qu'il veut assumer : flic, électricien, livreur de Pizzas, pompiste,... voir même un médecin comme il l'a déjà fait pour se procurer les drogues qui ont tuées Max, ou qui ont du moins précipité sa mort)

Les armes : Il se sert de tout ce qu'il peut et/ou lui tombe sous la main... Les moyens de déplacements : Là aussi il se sert de ce qu'il peut (en général les véhicules des personnes qu'il élimine... et dont il prend alors l'identité).

Auteur : Marco Felgueiras

Adaptation : Père Carmody (pere_carmody@cerbere.org)

