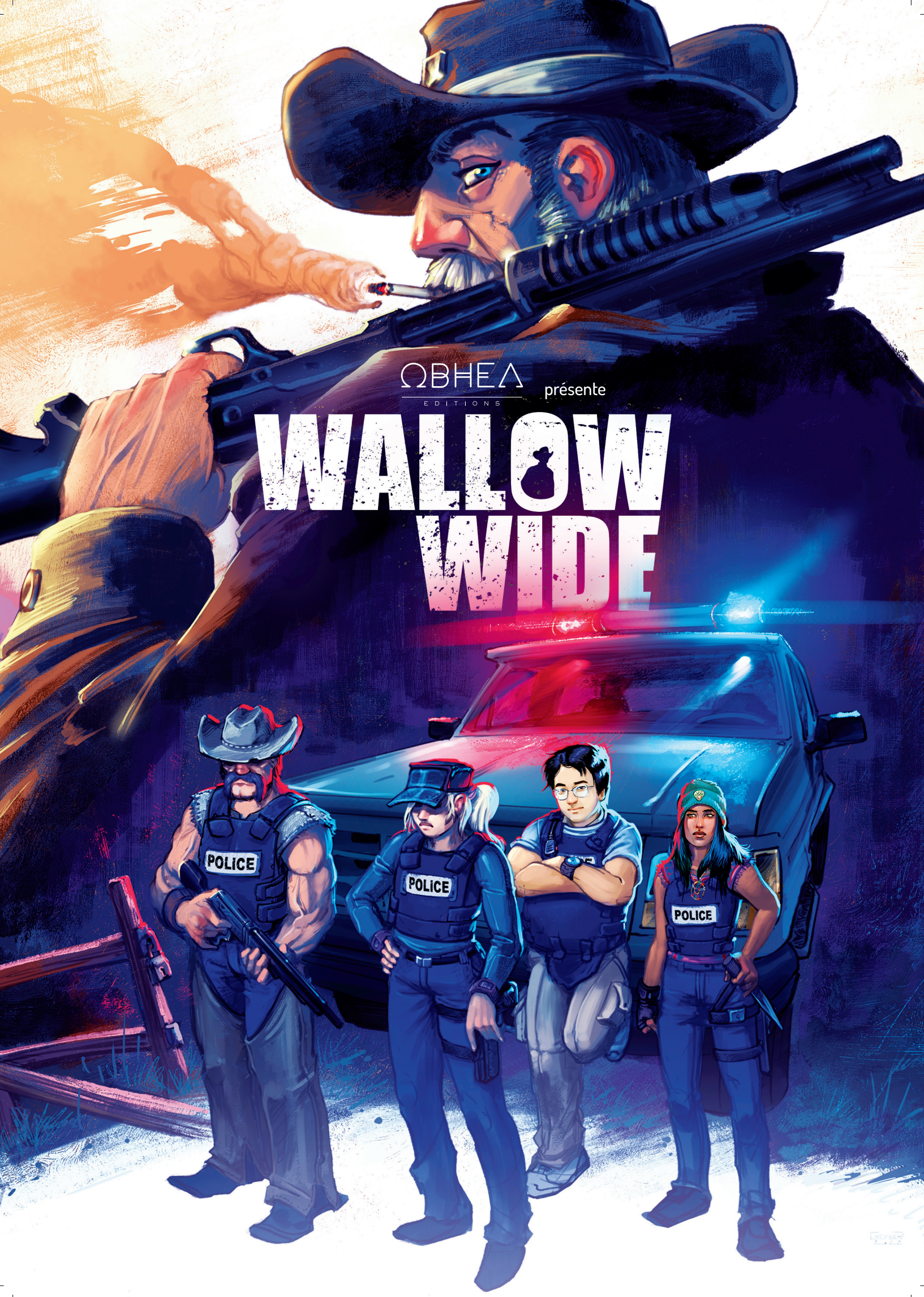


QBHEA
EDITIONS

présente

WALLOW WIDE



WALLOW WIDE

ΩΒΗΕΛ
EDITIONS

Auteur : Seb « Merlin DEX » GUILLET

Illustration : Romain "GeyseR" Gachet

Graphismes et maquette : Célia G. Matta

Relecteur : Yannick «Petit Jean» GAUTRON, Manuel Delacroix

Béta Tests : Antony «Dellatosa» Maillot et Anthony «Gabryel» Chavantré

Editeur : Obhéa Editions

ΩΒΗΕΛ
EDITIONS

WALLOW WIDE

SOMMAIRES

0	0	4	INTRODUCTION : L'ENVIRONNEMENT DE WALLOW WIDE
---	---	---	---

0	0	6	RÈGLES
---	---	---	--------

0	0	9	SCÉNARIO SOLO : RÉSERVOIR DOG...
---	---	---	-------------------------------------

INTRODUCTION

Bienvenue à Wallow Wide, petite bourgade tranquille et siège du Comté de FAIRMONT. Wyoming.

Le jeu de rôles que tu tiens entre tes mains te propose de jouer dans une ambiance de série policière américaine. Mâtiné d'une ambiance western, ce jeu te plonge en plein cœur des Grandes Plaines américaines, dans le Comté fictif de FAIRMONT, au nord-ouest du Wyoming. Dans un décors de vastes plaines sauvages bordées des contreforts du parc naturel de Yellowstone, où paissent les troupeaux de vaches et de moutons, s'ébattent mustangs, appaloosas et quarter-horses tu vas interpréter une ou un adjoint.e ou consultant.e du Bureau du Shérif local.

Ce jeu se propose de t'offrir une expérience ludique proche de ce que tu peux rencontrer lors du visionnage d'un épisode ou d'une saison d'une série policière U.S. Au delà de la simple résolution d'une enquête policière, c'est l'histoire des personnages centraux de la série qui constitue l'intrigue principale. Leur passé, leurs secrets, leurs blessures psychologiques et leurs problèmes quotidiens forment le ciment narratif de chaque saison, épisode après épisode.

C'est pourquoi le personnage que tu interprètes n'est pas qu'un simple flic au milieu d'une gigantesque machine juridique, mais l'acteur principal de la série, de ta série. A la manière du Shérif Longmire et ses adjoints, de Lucas Hood ou Raylan Givens, de Castle et Beckett, Jane et Lisbon ou des agents du 5-0, c'est d'abord ton histoire que tu vas raconter...

Certes, tu seras confronté.e aux problématiques diverses qu'impliquent les fonctions de policier.e dans un Comté américain : Crimes, délits, trafics, intrigues politiques et économiques, mais aussi aux difficultés juridictionnelles. En effet, ton Comté est coupé en deux par une réserve indienne, dont la législation et la justice dépendent du Bureau des Affaires Indiennes, et sur laquelle le shérif n'a pas le droit d'intervenir. Il faudra parfois ruser, négocier, filouter, voire enfreindre la loi pour obtenir justice...

Ce sont aussi des enjeux sociaux qui seront à l'œuvre, des violences quotidiennes systémiques (sexisme, racisme, stigmatisation de la pauvreté, etc.) aux plus sordides affaires d'homicides, très courantes dans les États les plus reculés des U.S.A. L'équipe du Shérif que tu intégreras sera quotidiennement confrontée à ce que l'humanité peut montrer de pire et de plus sinistre, mais saura ramener la justice et un peu de lumière dans l'obscurité de cette société souvent désœuvrée.

Ce jeu ne prétend pas dépeindre la réalité de la société américaine et du travail de policier ou shérif. Tout comme une série du genre, la société y est montrée de manière parfois caricaturale afin de renforcer l'impact de la problématique abordée. C'est pourquoi la violence y est omniprésente, les crimes et délits plus nombreux et courants que dans la réalité, les enjeux plus stéréotypés, les méchants plus dangereux et les héros plus héroïques que jamais.

C'est aussi pour cette raison que l'usage des armes à feu, très courant aux U.S.A., est, dans ce jeu, une alternative presque systématiquement funeste, certes plus pour les personnages secondaires que pour les héros. Mais si une balle ne te tue pas, elle ne te rendra pas plus fort.e pour autant, comme le voudrait l'adage... Au contraire, une blessure par balle peut te diminuer physiquement et psychologiquement aussi sûrement qu'un accident de la route... Même le fait d'ôter la vie à un autre être humain laissera de profondes séquelles. Dans ce jeu comme dans le monde réel, il est préférable de ne pas y recourir trop souvent.

D'une manière générale, les sujets traités le seront de manière réaliste, mais M.J., joueuses et joueurs devront se mettre d'accord sur les limites qu'elles ou ils sont prêts à accepter autour d'une table de jeu. Ainsi, le jeu pourra être décliné de manière cru et pragmatique, comme dans Longmire, ou sur une tonalité plus légère et sereine, comme dans Castle ou The Mentalist. Il est même possible de pousser jusqu'à une version vraiment relâchée à la Brooklyn 99...

Le Comté de Fairmont:

Il s'agit d'un Comté fictif mais qui s'inspire très largement du Comté de Fremont, dans le Wyoming. Un territoire très vaste, presque aussi étendu que la Bretagne, mais dont la population ne dépasse pas 42.000 habitants. Un tiers de sa population est native américaine, plus de la moitié descend des colons européens (anglais et allemands majoritairement) et les 15% restants sont issus des minorités afro-américaines, asiatiques et hispaniques. La moitié Sud-Est du Comté est constituée de vastes plaines arides, en été comme en hiver, exploitées essentiellement pour l'élevage de vaches à viande et de chevaux. Elle est extrêmement peu habitée, mais on y trouve les Ranchs parmi les plus étendus du Wyoming. L'autre moitié du comté est enchâssé entre deux chaînes

de montagnes : la chaîne Absaroka au nord et Wind River Range au Sud. Mieux irriguée, elle accueille de vastes fermes agricoles et concentre l'essentiel de la population et de son activité industrielle et commerciale. Mais aussi la réserve indienne peuplée essentiellement par les Shoshones et les Arapahos. L'axe routier rejoignant les deux villes majeures du Comté marque la frontière entre les deux régions.

En dehors de l'activité d'élevage et l'exploitation agricole, l'économie du Comté repose aussi sur la valorisation des sous-sols. Mines de cuivre, Exploitations de gaz de schiste et carrières sont des sources importantes de revenus et de travail pour la population locale. La réserve, quant à elle, bénéficie aussi de la présence d'un casino particulièrement lucratif qui permet à une partie de la population native de vivre «correctement».

Le siège du Comté de Fairmont se situe dans la ville de Wallow Wide. Cette petite cité tranquille d'environ 10.000 âmes, accueille le Centre Administratif du Comté (incorporé à la Mairie), le Bureau du Shérif, l'Hôpital, le Centre Universitaire et le Tribunal. L'essentiel de la vie politique se concentre dans cette ville, bien que Riverbanks, l'autre ville majeure du Comté, soit aussi une municipalité très prisée par les entrepreneurs du fait de son statut particulier. Cette municipalité américaine régie par les lois fédérales est établie sur un territoire amérindien, mais reste indépendante de la réserve.

C'est au sein de ce Comté que se dérouleront les aventures et les enquêtes de nos personnages.





Afin de pouvoir jouer le petit scénario qui suit, voici une version allégée des règles du Jeu de Rôles Wallow Wide. Pour commencer cette mini aventure en solo, munis toi de 3 dés à 10 faces (si tu n'en disposes pas, des applications gratuites sur smartphones sont disponibles pour combler cette lacune) et de 2 pions ou marqueurs du genre jeton de poker ou de caddie.

Tu vas être amené.e à effectuer des tests, au cours de cette petite enquête policière. Lorsqu'un test est demandé, tu dois lancer les trois dés et garder le résultat du dé dit «central» c'est-à-dire, celui qui ne fait ni le score le plus élevé, ni le score le moins élevé. Par exemple, si ton jet fait : 4, 6 et 9, tu gardes le ? Le 6 ! Bingo ! tu as compris le principal !

Selon le type de test (Mental, Physique ou Conscience) tu devras appliquer le bonus ou malus indiqué en face la caractéristique concernée. Si le test précédent est un test de Conscience, ton résultat final sera 7 (6+1). Si c'est un test de Physique, en revanche, il passe à 5 (6-1). Rien de bien sorcier en somme.

Toutefois, quelques modifications peuvent affecter ce résultat. Si le test fait appel à une profession, un hobby ou un trait du personnage que tu interprètes, ici Ann Winters, tu peux dépenser l'un des deux jetons appelés «points de drame», pour garder le meilleur résultat obtenu aux dés. Important : si tu fais appel à un métier, le jeton peut être dépensé après le jet de dés. Dans les autres cas (Trait ou Hobby), tu dois le dépenser avant.

Attention toutefois à ne pas tout dépenser trop vite ! Ces jetons sont précieux et tu n'auras peut-être pas la possibilité d'en gagner d'autres durant la partie !

La feuille de personnage possède deux jauges : la Santé et le Stress. Leur score respectif est amené à changer au cours de la partie. Place un trombone sur les chiffres de départ indiqués par la feuille de personnage : Stress :16 et Santé : 12.

Au fur et à mesure que tu progresses dans l'enquête, fais

évoluer les deux jauges comme indiqué par le texte.

Si l'un des deux scores tombe à 0 durant la partie, le personnage est trop affecté physiquement ou psychologiquement pour continuer l'aventure. L'enquête se solde par un échec.

L'enquête qui suit est écrite sous forme d'une aventure guidée du type «aventure-dont-tu-es-le- héros-ou-l'héroïne». Pour profiter au maximum de l'expérience ludique, il te suffit de suivre les instructions, sans tricher ;o) ! Chaque fois que tu devras changer de paragraphe, le suivant sera signalé par la mention «Rends toi en ...» (ou une formulation approchante). Il te suffira, donc, d'aller au numéro indiqué. Si des numéros apparaissent dans un paragraphe, sans cette mention, ils ne sont là que pour information mais garde les en mémoire, ils pourront peut-être servir.

Fais d'abord connaissance avec ton avatar, Ann Victoria Winters, puis, rends toi en 1, pour commencer.

Ann Victoria Winters :

Bonjour à toi ! Puisque tu vas endosser mon rôle durant cette enquête, laisse moi me présenter.

J'ai été élevée par mon père, après le départ soudain de ma mère, alors que j'étais encore gamine. Je sais peu de choses à son propos, mon père restant toujours très discret sur le sujet et préférant éluder la question plutôt que me donner le faux espoir de la revoir un jour. Malgré cet abandon, j'ai grandi dans un foyer aimant.

Mon adolescence est tout de même marquée par un événement malheureusement courant aux USA: une fusillade dans mon lycée qui m'a enlevé ma meilleure amie, Jenny, et trois mois de ma propre vie passés dans le coma. L'affaire fut traitée trop légèrement à mon goût par la Police et les journaux, au point de me frustrer sensiblement. De plus, j'ai gardé de cette expérience, une forte aversion pour les armes à feu, ce qui m'interdit un avenir dans la Police.

Mais mon intelligence et mon charme naturel m'ont permis de suivre de brillantes études en journalisme. J'ai cultivé le même goût que mon père pour l'investigation et l'enquête. Lui-même, ancien reporter pour un grand hebdomadaire du Colorado, est devenu Détective Privé, après le départ de son ex-épouse. Je subodore toujours un lien de causalité entre ces événements, mais n'ai jamais pu le confirmer...

Toutefois, mon patronyme semble m'avoir fermé les portes des grands journaux du coin et c'est le cœur lourd que j'ai quitté mon Colorado natal pour devenir reporter à Seattle. Je m'y suis construit une belle renommée et une solide réputation d'enquêtrice. Ma propension à combattre l'injustice, m'a fait régulièrement transgresser la loi et les limites de la prudence. Mais à mes yeux, le jeu en vaut toujours la chandelle et mes enquêtes m'ont même amenée à faire tomber quelques notables de leur

piédestal, ce que la justice elle-même peinait à accomplir. Toujours par monts et par vaux, ma vie amoureuse se résume assez régulièrement par de courtes aventures de quelques semaines, voire des histoires d'un soir. Je chéris ma liberté à peu près autant que mon métier et le train-train quotidien n'est pas ma tasse de thé...

Il y a quelques mois, mon père est décédé d'un arrêt cardiaque. Je suis donc revenu à Colorado Springs pour gérer ses funérailles et fermer son affaire d'enquêtes privées. Affaire que j'ai finalement reprise...

Le Bureau de Détective de mon père, même s'il n'était pas florissant, semblait jouir d'une certaine notoriété et il menait régulièrement plusieurs affaires de fronts. Attristés par son départ brutal, plusieurs de ses clients réguliers m'ont enjointe de reprendre son activité et ses investigations en cours. Grâce à mes talents, je suis parvenue, très rapidement, à obtenir une licence de Détective Privé et à prendre sa succession.

Mais rapidement, c'est ma propre affaire qui est revenue au premier plan. Père ne m'a presque rien laissé concernant ma mère, sinon une vieille photo datant de quelques mois avant ma naissance et quelques feuillets relatifs au divorce prononcé cinq ans après. Grâce à quelques contacts et une recherche poussée, mais compliquée, dans les documents officiels des États environnants, j'ai fini par retrouver la trace de ma mère, Helena ARESON, sur un avis de décès de l'État du Wyoming. J'ai appris

ainsi son remariage avec un certain Walter JOHNSON qui constitue, aujourd'hui, mon dernier lien tangible avec ma mère...

A bord de ma vieille Mercury Cougar de 70, j'ai tracé la route vers Wallow Wide, à la rencontre du Shérif local... Mais, les choses se sont un peu bousculées.

Me voilà, maintenant, Adjointe du Shérif de Wallow Wide, depuis plus d'une semaine. Enfin... Adjointe du Shérif par intérim, James Matthews. C'est un type aussi sympa que sa mine de bébé rondouillard le laisse transparaître. Au moins, lui, il comprend pourquoi je refuse de porter un pistolet en service. Quant à ma coéquipière, Asha... c'est une autre histoire. Elle est assez froide avec moi, comme avec les deux autres, d'ailleurs. Mais c'est une sacré nana ! Et je sais que je peux compter sur elle... Ashton, lui, j'ai du mal à l'encadrer. C'est une brute. Je pense que cette violence à peine contrôlée cache une profonde blessure, mais elle n'excuse pas son manque de savoir vivre et son machisme patenté.

Les trois me voient comme une bleue dans le domaine de la justice. Ce n'est pas faux, je n'ai pas de formation de flic. Mais je sais aussi bien, voire mieux qu'eux, relever des indices, suivre des pistes et interroger des témoins comme des suspects. C'est sans doute mon entrain naturel qui les agace ! Ou ma propension à me fourrer systématiquement dans les pires situations...



SCÉNARIO SOLO : RESERVOIR DOG...

0 0 1

Un plateau de gobelets de café à la main et un sourire franc aux lèvres, tu pousses la porte du Bureau du Shérif. James relève à peine la tête de la pile de paperasse qui encombre son bureau, tandis que Rosy t'adresse un chaleureux « bonjour » en remplaçant minutieusement une boîte d'archive dans l'armoire « affaires classées » située près du bureau d'Asha. Sa chaise est vide, tout comme celles de Benett et Victoria.

Les deux adjoints du Shérif blessés dans la fusillade, il y a maintenant 10 jours, sont toujours en arrêt. Vic est retournée dans sa famille, dans le Delaware et Benett se repose dans le Ranch de son père ou quelque part en Californie. Aucun des deux ne reprendra son poste avant deux ou trois mois. Quant à Walter, son coma se prolonge, mais il semble tiré d'affaires. En leur absence, James assure l'intérim du Shérif, Asha et toi êtes devenues officiellement adjointes temporaires, le temps que tout revienne à la normale. Quant à Ashton, il ne s'est toujours pas décidé à intégrer l'équipe.

Tu déposes délicatement le « latte » sur le bureau de James. Il relève à nouveau la tête pour te remercier avant de replonger dans ses rapports.

« Tu as une affaire pour moi, James ? Demandes-tu, d'une voix délicate, comme pour t'excuser de perturber sa concentration.

— Madame Hudson aurait besoin de nous, pour une affaire des plus délicates, mais sans nul doute à ta portée, répond-il presque aussitôt, d'un ton légèrement amusé, sans décoller les yeux de ses dossiers. Il te tend alors la fiche contact laissée, quelques minutes plus tôt, par Rosy, dans la bannette idoine.

— C'est une blague ? t'offusques-tu, une fois le message lu. Tu n'as rien de mieux qu'un chien égaré ? C'est du ressort de la Police Municipale ça !

— Mme Hudson est une vieille amie du Shérif... Elle préfère passer par nous. Il marque une courte pause, avale une gorgée de café et reprend : Asha est déjà partie en surveillance routière et j'ai encore tous ces rapports à clôturer et transmettre. De plus, l'agent O'Connor souhaite encore me rencontrer à propos de Tyler, je dois l'attendre ici, souffle t-il sans plus aucune once de légèreté dans la voix.

— Ok, je prends, ça me donnera l'occasion de visiter le quartier nord.

— Merci. Je n'ai pas le temps de t'en dire plus à propos de Mme Hudson et son chien, mais tu comprendras vite pourquoi le Shérif s'occupe de ses disparitions avec intérêt.

— Hummm, Ok ! Traquons ce vilain petit fugueur avec attention, alors ! » conclus-tu avec une pointe d'ironie.

Tu t'installes à ton bureau et déplies la carte de la ville. Par où ou par quoi commencer ?

RENDS TOI EN 2

0 0 2

Les trois premières idées qui te viennent en tête sont naturellement les plus évidentes :

- Le cabinet vétérinaire du Dr CHUMARI aura sans doute des informations concernant le chien de Mme Hudson.

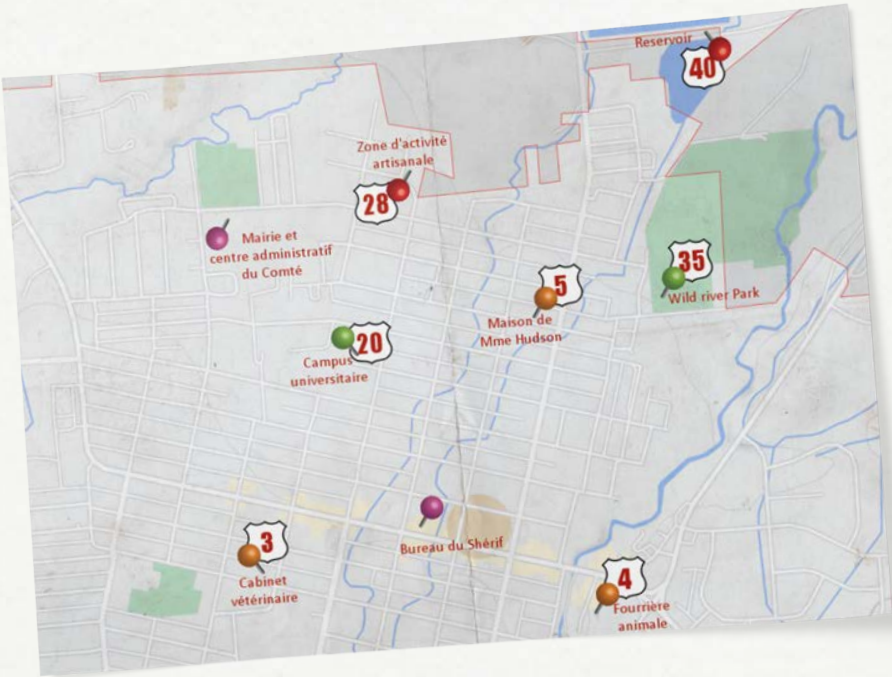
RENDS TOI EN 3

- Pourquoi ne pas interroger aussi la fourrière animale, s'il est coutumier du fait, le responsable du chenil saura sans doute t'aiguiller?

RENDS TOI EN 4

- Commencer par interroger Mme Hudson semble être le point de départ le plus évident. Toutefois, elle ne répond pas au téléphone et sa demeure est la plus éloignée du bureau.

RENDS TOI EN 5, si tu souhaites y aller directement.



0 0 3

Tu peux faire appel à ton trait «charme naturel» ou ton métier de Détective pour dépenser un Point de Drame et garder le meilleur résultat de Dé. De plus, le test bénéficie quoi qu'il arrive d'un bonus de +1.

LE CABINET VÉTÉRAIRE DU DR CHUMARI:
Ravi CHUMARI est en déplacement dans le nord du Comté. Il assiste un vélage difficile dans le ranch des Frères Waddell. Toutefois, tu apprends de son assistant, Jerry, un jeune et séduisant étudiant en médecine animale, que le chien de Mme Hudson est un Beagle nommé Snoopy. Il est assez âgé, mais dans une forme olympique et il lui arrive de fuguer, de temps en temps. Il s'en tient à ces informations, mais semble en savoir davantage. User de ton charme te permettra sans doute d'en apprendre plus.

Fais un test de CONscience et lis l'indice en fonction du résultat :	
5 ou - : Il prétend avoir du travail et te souhaite une bonne journée en te raccompagnant vers l'entrée du cabinet.	RETOUR EN 2
6 à 8 :	RENDS TOI EN 6
9 ou + :	RENDS TOI EN 9

0 0 4

LA FOURRIÈRE ANIMALE :

L'endroit met rapidement mal à l'aise. Entre l'odeur étouffante d'excréments et d'urine et les aboiements plaintifs des chiens encagés, ton cœur se serre et ton estomac se soulève.

Le responsable, Vincent COBB, est un homme d'âge mûr au physique de bûcheron mal dégrossi. Il est aussi vilain à regarder que l'odeur rance qui se dégage de ses vêtements est écœurante. La main sur ta bombe à poivre, tu entames ton interrogatoire.

Après t'avoir servi du «ma p'tite dame», du «ma jolie» et même du «poulette», tu n'obtiens que de maigres informations concernant le chien de Mme Hudson.

C'est un vieux Beagle qui a appartenu à un militaire ou un truc comme ça, avant d'être adopté par la mère Hudson. Vincent l'a déjà ramassé "deux ou trois fois", sur un bord de route, à proximité du Campus [20] ou du Wild River Park [35], et ramené à sa propriétaire dont les cookies sont réputés dans tout le voisinage !

Avant de quitter les lieux, tu ne peux t'empêcher de regarder les animaux emprisonnés. Tu sais que leur destin sera funeste s'ils ne sont pas rapidement adoptés ou réclamés par leurs propriétaires.

Fais un test de Mental

Si tu fais 5 ou moins,

RENDS TOI EN 15

Si tu fais 6 ou plus,

RENDEZ-VOUS EN 12

0 0 5

LA MAISON DE MME HUDSON :

Ce charmant petit pavillon en bois, agrémenté d'un jardin fleuri bien entretenu se situe en plein cœur d'un quartier tranquille et surveillé du nord de la ville de Wallow Wide. Quelques familles de petits notables et de cadres de la ville y vivent et veillent à ce que l'argent de leurs impôts serve à rendre ce cadre de vie le plus paisible et agréable possible. La surveillance est principalement assurée par le voisinage vieillissant.





Quelques têtes de jardiniers matinaux se relèvent au passage de ta Mercury Cougar, visiblement dérangés par les 350 chevaux de son V8 Windsor. Des rideaux bougent, ici et là, et quelques curieux osent même un signe de tête à ton intention. Une manière de dire à la fois «bonjour» et «je te surveille, gare à toi !» Tu te gares devant la maison de Mme Hudson. Tout semble calme et sa Chevrolet Impala grise trône fièrement au milieu de l'allée menant au garage. Tu frappes trois coups brefs sur la porte d'entrée. Vingt ou trente secondes passent sans réaction de l'habitante.

Les options suivantes s'offrent à toi :

Frapper à nouveau à la porte :	RENDS TOI EN 7
Faire le tour de la maison :	RENDS TOI EN 10
Tenter d'ouvrir la porte :	RENDS TOI EN 13



Jerry t'apprend que Snoopy est un chien retraité de la Police de Casper. Il a servi comme renifleur pour la brigade des stup. Il prétexte ensuite avoir du travail et te souhaite une bonne journée en te raccompagnant vers l'entrée du cabinet.

RENDS TOI EN 2



Tu frappes à nouveau trois coups brefs sur la porte en appelant Mme Hudson. Une moue inquiète, voire agacée, se dessine sur ton visage. Toujours pas de réponse de l'intéressée. Un claquement de langue et un soupir plus tard, tu te retournes vers la rue, à la recherche d'une autre option. Mais il semble que tu aies attiré l'attention d'un voisin.

RENDS TOI EN 8



Un homme robuste d'une cinquantaine d'années traverse la rue d'un pas lourd et déterminé pour s'enquérir de la raison de ta présence. Il n'a l'air ni amical, ni particulièrement menaçant, mais semble seulement gêné par la présence d'une étrangère bruyante et indélicate dans son paisible quartier.

Tu fuis ?	RENDS TOI EN 27
Tu assumes ?	RENDS TOI EN 22



Jerry t'apprend que Snoopy est un chien retraité de la Police de Casper. Il a servi comme renifleur pour la brigade des stup. Il est décoré pour le service rendu dans plusieurs saisies de drogues diverses et le démantèlement d'un réseau de passeurs. Il aurait même assisté à des missions de la D.E.A. dont l'une s'est soldée par une saisie record d'une demi tonne de cannabis. Il prétexte ensuite avoir du travail et te souhaite une bonne journée en te raccompagnant vers l'entrée du cabinet.

RETOURNE EN 2

0 1 0

Tu contournes la maison. Les rideaux des fenêtres sont tirés et la porte arrière est fermée à clé. Tu y frappes quelques coups, mais pour le même résultat. Par la vitre, tu peux apercevoir une partie de la cuisine. Sur la table, une plaque de four est posée, garnie d'une fournée de cookies probablement encore chauds. Tu te mords la lèvre inférieure pour résister à l'envie irrépressible de forcer la serrure. Risquer l'effraction pour un ou deux cookies, ça ne serait pas sérieux... Aussi hèles-tu la vieille dame une dernière fois avant d'envisager à nouveau cette option.

La propriétaire des lieux semble visiblement soit complètement sourde, soit absente. Il est aussi possible qu'elle gise quelque part dans sa demeure, inconsciente ou pire...

Tu attrapes la petite trousse contenant ton rossignol. RENDS TOI EN 11

Tu abandonnes cette idée et reviens vers l'avant de la maison pour

tenter d'inspecter le garage.

REND S TOI EN 14

0 1 1

Tu fais délicatement entrer le rossignol dans la serrure et entames ton subtil travail de serrurier.

Fais un test de Physique, en gardant en tête qu'un détective possède un vrai talent pour ce genre de fine manipulation et te permet éventuellement d'user d'un Point de Drame.

6 ou - :

REND S TOI EN 23

7 ou + :

REND S TOI EN 17

0 1 2

Le spectacle te navre au plus au point, mais tu ne peux pas sauver tout le monde. A contre cœur, tu t'engouffres dans ta Mercury et fais rugir le moteur, pour couvrir les hurlements canins, mais néanmoins sinistres. Tu traces la route, l'estomac noué, vers ta destination suivante. L'odeur de la fourrière reste tenace et t'accompagne longtemps, même vitres ouvertes.

Tu perds deux points de Stress.

RETOURNE EN 2

0 1 3

Tu fais tourner la poignée de la porte. Elle ne s'ouvre pas. Mais ton passé de journaliste et ta jeune carrière de détective t'ont permis d'acquérir quelques talents utiles. L'un d'eux est le crochetage. En revanche, un rapide coup d'œil aux alentours te dissuade fortement d'en faire usage ici. La porte de derrière est sans doute plus indiquée pour cette option.

REND S TOI EN 10.

0	1	4
---	---	---

La Chevrolet Impala garée devant le garage est aussi antique que ta Cougar et aussi bien entretenue. Au rétroviseur intérieur pend une petite peluche représentant un jeune chevreuil, le même que celui trônant sur une étagère du bureau de Walter Johnson. James a fait allusion à une histoire de mascotte, mais tu n'écoutais que d'une oreille distraite, aussi l'information t'a t'elle échappé. Tu poses la main sur le capot, il est froid, mais recouvert d'une fine couche de poussière rosâtre, une chose courante ici.

Tu prends appui sur le pare-choc avant pour te hisser à hauteur des vitres ouvrant sur l'intérieur du garage. Hormis un bric-à-brac relativement courant, rien à signaler.

Mais à peine reposes-tu le pied au sol qu'une voix grondante t'interpelle.

RENDS TOI EN 8.

0	1	5
---	---	---

L'une des cages est occupée par une petite boule de poils beiges et blancs. Lorsque tes yeux croisent le regard vif et doux de l'animal, tu sens une vague de chaleur parcourir ton corps et ton cœur battre plus fort et plus vite. Avant que tu n'aies pu reprendre tes esprits, Sherlock se blottit déjà sur la banquette arrière de ta Mercury, sur la veste que tu y as jetée négligemment, ce matin, en quittant le Bureau... Tu l' observes béatement quelques secondes avant de te demander quelle bêtise tu viens de faire. D'un revers de main imaginaire, tu balayes cette pensée et le sourire jusqu'aux oreilles, tu reprends ton chemin.

Sherlock pourra être un atout pour la suite. Lors de ton enquête, quand le texte te demande si Sherlock t'accompagne, suis la directive correspondante. Dans le cas contraire, continue ton enquête sans en tenir compte.

Tu gagnes un point de Drame et RENDS TOI EN 2.



0	1	6
---	---	---

Mme Hudson est partie vers le nord du quartier, il y a moins d'une heure, après avoir remarqué l'absence de son chien fugueur. Cet animal est coutumier du fait et on le retrouve régulièrement du côté du Campus [20], situé à l'ouest, ou dans le parc de Wild River [35] situé à l'est du quartier.

Pourtant Madame Hudson est partie vers le nord et M. Bradshaw ne sait pas pourquoi...

Mais il est possible que les gamins qui jouent au bout de la rue en savent un peu plus. Mme Hudson leur a parlé avant de remonter 2nd Street.

Si Sherlock est avec toi, RENDS TOI EN 33 sinon, RENDS TOI EN 24

0	1	7
---	---	---

Tu t'aperçois, agréablement surprise, que ton geste est assuré et toujours habile. Quelques cliquetis de bon augure, un mouvement souple du poignet et la serrure s'ouvre aussi facilement que si tu en avais eu la clé.

REND S TOI EN 18

0	1	8
---	---	---

La porte s'ouvre en grinçant légèrement. L'odeur des cookies encore tièdes t'assaille les narines de fort agréable manière. Après avoir doucement refermé derrière toi, tu appelles la propriétaire des lieux, par sécurité. Toujours aucune réponse.

Presque malgré toi, ta main attrape un biscuit. Les pépites de chocolat sont encore fondues, il est sorti du four depuis une heure, au maximum. Après l'avoir goûté, tu en viens à t'interroger sur les propos de James. Est-ce à cause de ces délicieux cookies que Walter Johnson veille aussi sérieusement sur les escapades de ce chien ?

Alors que tes pas te mènent dans le salon, la réponse devient plus évidente. Sur la commode de droite, est posé un grand cadre de bois rouge renfermant trois photos en couleur, des articles de journaux et une série impressionnante de médailles. Un Beagle, répondant au nom original de Snoopy, y est mis à l'honneur, le plus souvent en compagnie d'officiers de police moins décorés que lui...

Un peu plus loin, d'autres photos lèvent peu à peu le voile sur l'histoire de ce chien fugueur. L'une d'elle montre l'officier de police Herbert Hudson, un bel homme d'une cinquantaine d'années, fier et fringant dans un uniforme bleu nuit impeccable, et son épouse Anna, une femme rousse, souriante et séduisante, malgré sa robe tout droit sortie d'un film des années 60. Elle tient dans ses bras un beagle chiot de quelques semaines. Sur une autre, Mme Hudson, un peu plus âgée, le visage fermé, est seulement accompagnée de Snoopy. Un rapide parcours des articles visibles te permet de comprendre que M. Hudson, officier de police de Casper, appartenait à la brigade cynophile du Comté de Natrona. Il est aujourd'hui décédé, peut-être en service, laissant Snoopy aux bons soins de sa veuve.

**Si Sherlock est dans la Mercury ou près de toi, RENDS TOI EN 25
sinon POURSUIS EN 19.**



019

Tu poursuis ton petit tour du propriétaire, espérant ne pas découvrir le corps étendu de la charmante Mme Hudson.

La maison est parfaitement tenue, voire d'une rare propreté pour un lieu accueillant un animal de compagnie, bien que quelques poils droits et courts trahissent la présence du beagle.

Les marches de l'escalier grincent légèrement tandis que tu les gravis pour atteindre l'étage. Alors que tu poses le pied sur le palier, une voix d'homme se fait entendre, probablement depuis la cuisine : «Mme Hudson ? C'est vous ?»

Tu restes figée pour ne pas risquer d'être entendue. Quelques pas lourds sur le parquet du rez-de-chaussé se rapprochent dangereusement. Le silence s'installe, quelques dizaines de secondes. Puis à nouveau la voix grondante : «J'vous ai vu roder autour de la maison ! J'vous conseille de vous montrer rapidement. La police est prévenue !»

Tu passes rapidement tes options en revue :

Redescendre et t'annoncer comme membre des forces de l'ordre.	RENDS TOI EN 22
Tenter de fuir par l'étage.	RENDS TOI EN 26
Te cacher dans l'une des pièces de l'étage.	RENDS TOI EN 30

020

Le Campus universitaire de Wallow Wide est un ensemble d'immeubles modernes, de deux ou trois étages répartis sur 6 hectares de terrain verdoyant et entretenu.

Un peu plus au nord, tu peux entrevoir la Mairie. Le «City Hall» s'est installé, il y a 5 ans, dans un ancien bâtiment administratif du Campus, après l'incendie de l'ancienne Mairie, dans le centre de la ville. Le bâtiment est un vestige historique de la ville, impeccablement rénové pour accueillir le gratin politique du Comté. L'endroit est désert. Les vacances ont commencé et les étudiants sont rentrés chez eux depuis déjà 3 ou 4 jours.

Seules deux silhouettes en bleu de travail sont visibles près d'un buisson, visiblement occupées à ramasser les branches coupées quelques minutes plus tôt.

Tu fais un petit tour rapide des lieux, avec ton véhicule bruyant, espérant repérer le chien fugueur. Mais tu ne fais qu'attirer l'attention du gardien des lieux. Le véhicule de la Police du Campus te coupe la route, t'obligeant à te garer le long du trottoir. Une femme en uniforme, cheveux châains et courts, en descend, la main sur son holster.

Elle se détend un peu après avoir échangé avec toi salutations d'usage et présentations. Mais c'est surtout ta plaque d'adjointe qui semble lui faire de l'effet. Leslie Dorn est incroyablement bavarde et pérore à propos de son métier et du tien, jusqu'à littéralement te saouler ! Mais en l'interrogeant habilement, tu tires quelques informations intéressantes de son flot verbal.

Le chien de Mme Hudson traîne effectivement de temps en temps près du bâtiment G, le dortoir des garçons. Mais elle ne l'a pas revu depuis début mai. Elle se souvient très bien du passage de Vincent, le gars de la fourrière, ce jour-là. La chaudière du bâtiment G avait une fuite énorme et un plombier avait dû intervenir. Ils se sont même disputés un moment, lui et le plombier, à propos du chenil, une histoire de canalisation bouchée, ou un truc du genre... A bien y repenser, c'est souvent que cette maudite chaudière tombe en panne... Bref ! Oui, elle connaît bien Snoopy. Mais pas Mme Hudson.

Au fil de ses digressions, tu en apprends un peu plus sur la vie du Campus. Rien de bien croustillant, surtout des commérages. Mais Leslie te confie, presque comme



un secret d'état, que de la M.J. circule sur le Campus. Elle en a déjà trouvée un peu sur quelques étudiants et elle espère mettre la main, un jour, sur le dealer ! Tu finis par écouter un peu la discussion, le temps presse et quoi qu'il en soit, il n'y a pas de trace de Snoopy, ici...

RENDS TOI EN 39

0	2	1
---	---	---

Mme Hudson est partie vers le nord du quartier, il y a moins d'une heure, après avoir remarqué l'absence de son chien fugueur. Cet animal est coutumier du fait et on le retrouve régulièrement du côté du Campus [20], situé à l'ouest, ou dans le parc de Wild River [35] situé à l'est du quartier. Pourtant Madame Hudson est partie vers le nord, cette fois.

En utilisant une technique d'interview bien maîtrisée, tu soutes quelques informations supplémentaires à M. Bradshaw.

Il est sorti assez tôt ce matin pour s'occuper de ses hortensias, à la fraîcheur de cette matinée d'été. Il se souvient avoir vu une fourgonnette blanche portant un logo bleu, avec une sorte de goutte d'eau représentée dessus, quelques minutes avant la disparition du chien. Elle était garée à l'angle de la rue, devant la maison rose. Elle est restée une petite demi-heure, puis un homme d'une trentaine d'années, barbu et en bleu de travail, est remonté dedans. Puis il est parti sur 2nd Street, vers le nord de la ville. Le chien pourrait bien l'avoir suivi. C'est quelques minutes après qu'il a vu Mme Hudson et lui a indiqué la maison.

Après quelques palabres sans intérêt pour l'enquête, l'homme prend congé et rentre dans son garage pour ranger ses outils.

Tu souhaites en savoir plus sur la camionnette, RENDS TOI EN 24
(ou en 33 si Sherlock est avec toi).

Sinon, RENDS TOI EN 39

0	2	2
---	---	---

Avec l'aplomb naturel qui te caractérise, tu vas à sa rencontre et le coupe littéralement dans son élan en lui plaquant ton insigne sous le nez. Une chance que tu aies pensé à le ramasser, avant de quitter le Bureau.

«Shérif adjointe Winters ! Lances-tu avant qu'il n'ait le temps de l'ouvrir. Je suis à la recherche de Mme Hudson, mais elle semble être absente.

- Vous n'avez pas l'air d'une adjointe du Shérif, Mademoiselle ! Souffle t'il surpris.
- Cette plaque dit le contraire et je n'ai pas le temps de vous raconter comment je l'ai obtenue ! réponds-tu avec le ton autoritaire d'une maîtresse d'école qui le laisse coi. Savez-vous où je peux trouver Mme Hudson ou faut-il que je frappe à toutes les portes ?»

Après s'être confondu en plates excuses, M. Bradshaw t'explique que sa voisine est partie à pied, à la recherche de son chien. Ce dernier a fugué, encore une fois. En menant habilement l'interrogatoire, tu arriveras sans doute à obtenir assez de détail pour poursuivre la piste encore chaude de Mme Hudson.

Fais un test de Conscience et lis l'indice en fonction du résultat. Tes métiers de Détective et de Journaliste sont des atouts non négligeables dans un tel cas...

6 ou - : RENDS TOI EN 16

7 ou + : RENDS TOI EN 21

0	2	3
---	---	---

Faute de pratique régulière, ce travail délicat et difficile se perd rapidement, visiblement. Ta main tremble et tes manipulations sont maladroites. Mais ta persévérance finit par venir à bout de la mécanique du barillet. Toutefois, un regard exercé relèvera indéniablement l'effraction...

Tu perds 1 point de stress. RENDS TOI EN 18

0	2	4
---	---	---

Devant une maison rose, à l'angle de 2nd Street, trois enfants se chamaillent sur la pelouse légèrement jaunie. Un léger sourire s'affiche sur tes lèvres lorsque tu comprends qu'ils jouent au Shérif et aux voleurs. C'est presque trop facile ! Mais, alors que tu t'avances dans leur direction, une femme brune d'une trentaine d'années, marquée par la vie et portant un autre enfant dans ses bras, sort de la maison et t'interpelle :

«Vous êtes sur une propriété privée ! Laissez mes enfants tranquilles.

– Pardonnez-moi de vous déranger Madame, je suis adjointe du Shérif et...

– Vous avez un mandat ? t'interrompt-elle agressivement. Et faites voir vot' plaque !

– Je n'ai pas de mandat, Madame. Ce n'est nécessaire que pour une fouille de votre résidence. Tu sors ta plaque de la poche intérieure de ta veste et la tends dans sa direction.

– Maman! Regarde la dame, elle est Shérif ! fait l'un des enfants avant que les trois ne viennent s'agglutiner à ta jambe. Ta bouche se tord légèrement dans un rictus gêné, tandis que la mère t'agresse à nouveau.

– Qu'est ce que vous nous voulez ? On a rien à se reprocher ! Les enfants, laissez la dame et rentrez à la maison ! Tout de suite !

– Mais maman !» contestent-ils avant de se reculer, pour ton plus grand soulagement. Tu en profites pour reprendre la main.

Pour interroger les enfants,

REND TOI EN 31

Pour interroger la mère,

REND TOI EN 37

0	2	5
---	---	---

Les aboiements de Sherlock semblent t'annoncer l'approche d'un voisin curieux. Il est encore temps de sortir discrètement et d'aller le questionner, en face à face.

REND TOI EN 22

0	2	6
---	---	---

Tu te rends vite compte que cette option est limitée. A moins de fuir par une fenêtre et de te faire remarquer par la moitié du quartier, l'idée ne te semble plus aussi pertinente.

REND TOI EN 30

0	2	7
---	---	---

Les possibilités de quitter les lieux discrètement sont extrêmement limitées. D'autant que ton véhicule personnel est garé juste devant la maison et que, si ce n'est déjà fait, le voisin curieux pourra en relever la plaque avant que tu n'aies pu quitter la rue. Au pire, il en relèvera le modèle et la couleur, ce qui sera suffisant pour t'incriminer. Ce genre de véhicule est particulièrement rare à Wallow Wide, voire unique...

Il ne te reste plus qu'à assumer ton statut d'adjointe du Shérif, en espérant que ça calmera les velléités de cet empêcheur de fouiner en rond !

RENDS TOI EN 22

0	2	8
---	---	---

Tu remontes 5th street jusqu'à son extrémité nord, pour finir dans une zone artisanale. Quelques bâtiments en béton ou en préfabriqué arborent les logos des entreprises établies ici. À l'adresse indiquée, tu te gares devant un petit hangar blanc affichant une goutte d'eau bleue enfermée dans un cercle de la même couleur. «Garrison & Sons» y est également inscrit. Un pick-up blanc, de marque japonaise, est posté devant le portail ouvert du local.

Un homme bien bâti, aux cheveux et à la barbe grisonnants, y fait de la soudure en bleu de travail.

Bien que tu te sois avancée jusqu'à l'encadrement du portail, il met un certain temps à remarquer ta présence. Il repose délicatement son matériel sur l'établi, retire ses lunettes de protection et s'essuie le front avec un vieux torchon. Avant de venir à ta rencontre, il rallume une cigarette ramassée dans un cendrier rempli à ras-bord.

«Bonjour, qu'est ce que je peux faire pour vous, ma p'tite dame ?» commence-t-il.

— Je suis Ann Winters, adjointe du Shérif... Tu perçois un léger mouvement de recul de la part de l'homme dont le corps se tend sensiblement, en voyant la plaque de Police. J'ai quelques questions à vous poser.»

Fais un test de Mental. Ton esprit vif est un atout non négligeable, tout comme tes capacités d'investigatrice.

6 ou - :	RENDS TOI EN 36 et perds un point de Stress.
7 ou + :	RENDS TOI EN 32

0	2	9
---	---	---

Avant que tu ne comprennes ce qui t'arrives, Sherlock bondit en aboyant agressivement. Tu te retournes pour le suivre du regard et tombes nez à nez avec le plombier. Armé d'une clé à molette impressionnante dont il comptait, sans doute, se servir pour t'assommer, il menace maintenant Sherlock qui se tortille vivement, les crocs accrochés à son bleu de travail.

Tu réagis vivement et envoies un jet de poivre dans le visage patibulaire de Garrison fils. Il hurle, laisse tomber son arme improvisée et porte ses mains à ses yeux brûlés par la mixture. Mais sa colère se change en fureur et il s'avance vers toi, une boule de poil toujours accrochée à la jambe gauche.

"Sherlock, lâche !" lances-tu en dégainant ton taser. Contre toute attente, l'adorable peluche obtempère et recule tandis que 50.000 Volt parcourent le corps massif de ton agresseur.

RENDS TOI EN 46

0	3	0
---	---	---

Tu pourrais te cacher dans un placard et attendre que le voisin s'en aille. Mais ta voiture est garée devant la maison. Il ne faudra pas longtemps à cet empêcheur de fouiner en rond pour la signaler à la Police Municipale ou au Bureau du Shérif. Autant prendre les devants et l'affronter de visu, pour te faire connaître comme membre du Bureau du Shérif.

RENDS TOI EN 22

0	3	1
---	---	---

Tu te penches légèrement en avant pour t'adresser aux trois gamins qui ne semblent pas vouloir décrocher leur regard de ta plaque.

«Les enfants ? Vous avez vu Madame Hudson ce matin ? Elle cherchait Snoopy !
– Eh ! vous n'avez pas le droit d'interroger les enfants ! proteste à nouveau la mère, mais les enfants impressionnés par la plaque de Shérif n'y prête aucune attention et te répondent à la manière d'un trio parfaitement répété :
– Elle est passée tout à l'heure, commence l'un.
– Elle voulait savoir si on avait vu Snoopy, continue un autre.
– On lui a dit qu'il avait suivi le camion blanc avec la goutte bleue, conclut la troisième.
– Ça suffit les enfants ! Rouspète à nouveau la mère. Rentrez à la maison immédiatement ! Mais avant qu'ils obtempèrent, vous tentez une dernière question.
– Et c'était quoi ce camion blanc ? Contre toute attente, c'est la mère qui te répond sèchement.
– Le plombier est passé réparer le broyeur ce matin. Maintenant, fichez le camp de chez moi !»

Avant que tu n'aies pu répondre, la petite famille disparaît dans la maison, dans un claquement de porte.

RENDS TOI EN 39

0	3	2
---	---	---

Tu décides de la jouer le plus finement possible. L'homme fait deux fois ton poids et tu ne sais pas si ton taser suffirait à l'arrêter en cas de problème.

«J'enquête sur un délit routier et votre fils pourrait être un témoin capital dans cette affaire! Lances-tu avec un sourire rassurant.
– Ah ! Et qu'est ce qu'y s'est donc passé, M'dame ? Fait l'homme en s'essuyant les mains avec le même vieux torchon dégueux, visiblement suspicieux.
– Une jeune fille qui faisait du vélo a été renversée, ce matin, par une voiture dans 2nd Street. Le conducteur a pris la fuite. Réponds-tu sur un ton affecté, pour toucher sa sympathie.
– Oh ! C'est grave pour la gamine ?
– Elle est seulement blessée, mais je veux mettre la main sur ce chauffard. Et votre fils était chez une cliente tout près de l'accident. Il a peut-être vu la voiture s'enfuir des lieux.
– J'comprends, M'dame l'adjointe. Mon fils, il m'laisse toujours une copie d' sa feuille de route, pour au cas où il aurait un problème. Laissez-moi

deux p'tites minutes.»

Tu suis M. Garrison, Sénior du regard. Il entre dans le bureau attenant au hangar. La porte ouverte laisse échapper une forte odeur de tabac froid. Tu le vois prendre quelques documents sur le bureau et revenir.

«Randy est au Réservoir [40] avec les gars d' la municipalité. Y a une pompe qui fait des siennes... c'est souvent, vous savez ! C'est du matériel qui vient d'Asie... ça c'est pas bien fiable...

– Merci pour le renseignement, Monsieur, le coupez vous, très vite, avant qu'il ne déblatère une diatribe à charge contre la population asiatique.»

Après un salut rapide, tu remontes dans ta Mercury. Il est tant de retrouver ce fameux Randy.

RENDS TOI EN 40.

0 3 3

Devant la maison rose, à l'angle de 2nd Street, trois enfants se chamaillent sur la pelouse légèrement jaunie. Un léger sourire s'affiche sur tes lèvres lorsque tu comprends qu'ils jouent au Shérif et aux voleurs. C'est presque trop facile ! Et ça le sera encore plus avec ta petite boule de poil en renfort !

A peine as-tu extrait le chiot de ta Mercury et ta plaque d'adjointe de ta poche, que le trio de gamins émerveillés par la petite boule de poils se précipitent déjà sur le trottoir pour le papouiller.

«Bonjour les enfants, vous aimez les chiens visiblement... commences-tu en surveillant l'attitude de Sherlock, visiblement aux anges, les quatre fers en l'air.

– Oui, mais maman elle veut pas en avoir ! commence la plus jeune.

– Elle dit qu'elle en as assez de 4 à la maison ! continue le plus âgé.

– Alors qu'on en a aucun, de chien, à la maison... conclut le dernier.

– Et vous connaissez le chien de Madame Hudson qui habite à côté ? Demandes tu en montrant la maison située quelques mètres plus haut.

– Oh oui... Snoopy adore venir près du camion, quand le plombier vient réparer l'évier de maman!» fait la plus jeune.

Mais avant que tu ne puisses enchaîner, la dite maman sort visiblement furieuse, portant dans ses bras un quatrième enfant.

– Laissez mes enfants tranquilles !» lance-t-elle, vindicative. C'est une femme brune, à peine plus âgée que toi, mais son visage porte les stigmates d'une vie bien plus dissolue.

RENDS TOI EN 37

Tu approches du bâtiment technique en voiture et te gares devant l'entrée du local, bloquant ainsi toute possibilité de sortie à la camionnette du plombier, dont tu peux clairement voir le logo peint sur la carrosserie. Un homme sort de l'obscurité et s'approche. Il porte un bleu de travail estampillé du logo de la municipalité. Le nom de Swanson y est brodé, au niveau du cœur. Méfiante, tu sors ta bombe au poivre de son étui et la dissimule dans ta main, avant de l'extraire de ton véhicule. De l'autre main, tu prends ta plaque d'Adjointe et t'avance à sa rencontre.

«Bonjour Mademoiselle, vous vous êtes perdue ? fait l'employé municipal en soulevant sa casquette des «Cowboys», habituellement vissée sur ses cheveux gras et flasses.

– Adjointe du Shérif Winters, réponds-tu sèchement en exhibant ta plaque. Je suis à la recherche d'un chien, qui pourrait traîner dans les parages. Vous l'avez peut-être vu ? L'homme hésite, se gratte un instant l'arrière du crâne, avant de répondre un peu trop nerveusement à ton goût.

– Non Madame, j'ai pas vu de chien traîner dans le coin. Il semble réfléchir encore un instant et ajoute : Mais y a déjà une dame qu'est passée tout à l'heure pour demander la même chose. Elle est repartie.» Il montre du doigt le chemin par lequel tu es arrivée. Tu ne sais si la chaleur de cette fin de matinée ou la nervosité provoque sa sudation excessive, mais tu t'interroges sur la véracité de son propos. Ton instinct de reporter et de détective ne te trompe presque jamais.

«Vous permettez que je jette un coup d'œil, pour m'assurer qu'il n'est pas ici ? insistes-tu en observant derrière son épaule. Swanson hésite à nouveau.

– Heu... c'est que je sais pas si vous en avez bien le droit, Madame l'Adjointe. C'est un bâtiment municipal...

– Justement, pas besoin de commission ou de mandat, c'est un bâtiment public. J'ai toute autorité! le coupes-tu d'un ton catégorique, bien que ce soit un coup de bluff risqué. Vous préférez que je dérange mes collègues de la Police locale ?

– Non... non... c'est pas la peine, Madame. Allez-y ! souffle finalement Swanson.

– Vous restez ici et vous ne bougez pas !» lui ordonnes-tu sèchement.

Il acquiesce de la tête, les yeux ronds, montrant de plus en plus de nervosité. Tu t'avances méfiante, dans le hangar, longeant la camionnette du plombier que tu n'as toujours pas aperçu. Ta main se resserre sur la bombe au poivre, tandis que tes yeux peinent à s'adapter à l'obscurité ambiante. Tu entends distinctement un couinement provenir de l'intérieur du véhicule. Un picotement parcourt ton épine dorsale. Tu jettes un coup d'œil en arrière pour vérifier que l'employé municipal a bien obéi à tes ordres.

Si Sherlock est près de toi, RENDS TOI EN 29.

Sinon, un petit test de Physique s'impose:

Si Sherlock est dans la voiture, il aboie sèchement, ajoute **+2** au résultat final de ton jet.

7 ou - :	REND TOI EN 44
8 ou + :	REND TOI EN 49

0	3	5
---	---	---

Wild River Park est situé au nord-est de la ville. Bordé au Nord par un «trailer-park», quartier exclusivement constitué de mobile-homes, au sud par un quartier commerçant et une zone artisanale, il est séparé à l'est par la rivière Arapahoe, du quartier le plus huppé de la ville qui domine légèrement la plaine du haut de sa colline, «Glutch Hill».

Wild River n'a de parc que le nom. Il s'agit d'une étendue herbeuse faiblement arborée et ne disposant que de quelques aménagements pratiques, sous le couvert d'une rangée de trembles et d'un bloc de toilettes publiques. Quelques peupliers habillent le bord de la rivière et masquent la route menant vers Riverbanks.

Les lieux sont déserts. Seul un couple de pie à bec noir se chahute autour d'un emballage argenté, du genre que l'on trouve dans les paquets de cigarettes. En t'approchant, tu remarques plusieurs mégots de roulées, des joints à l'odeur caractéristique datant de deux ou trois jours... Mais pas de trace de Snoopy, ni de Mme Hudson.

RETOUR AU 39

0	3	6
---	---	---

Tu ne prêtes pas vraiment attention à son changement d'attitude, tant il semble que ce soit un réflexe assez courant lorsque la mention de Shérif est abordée. De plus, tu commences à montrer de légers signes d'impatience, ton tempérament impulsif prend sensiblement le dessus.

«Je suis à la recherche de votre fils, celui qui conduit votre camionnette. Savez-vous où il se trouve?

– Il fait son job, M'dame ! réplique t'il sèchement. Qu'est ce que vous lui voulez ? Il s'avance perceptiblement vers toi. Un frisson d'avertissement parcourt ton épine dorsale. Tu poses ostensiblement la main sur ton taser, ce qui le freine aussi sec.

– Je n'ai pas le temps de vous expliquer, j'ai besoin de lui parler. Dites-moi simplement où il est, et tout se passera bien.

– Écoutez ma jolie ! Mon fils est chez un client en train d' faire son boulot. Et vous, vous êtes sur ma propriété et vous m'empêchez d' faire le mien. Alors vous déguerpissez et vous repassez plus tard, quand y s'ra là.»

Il fait un nouveau pas dans ta direction. Tu remarques, dans sa main gauche, une clé à pipe qu'il vient de décrocher de sa ceinture. Dans un réflexe, tu dégaines ton taser et envoies 50.000 volts dans la poitrine du plombier. Il s'écroule au sol, en convulsant de manière ridicule, avant de s'évanouir.

«Je me disais que je trouvais l'ambiance électrique...» Fais-tu en te rapprochant de lui.

Perds un point de Stress. Taser un citoyen, certes un poil agressif, sans sommation, n'est pas très réglementaire.

Suivant scrupuleusement les conseils avisés d'Asha, tu dégages d'un coup de pied la clé à pipe à une distance raisonnable, puis vérifie le pouls de M. Garrison. Il est sonné pour le compte. Après avoir replié les câbles du taser et changé le chargeur, tu entres dans le bureau pour fouiller la paperasse. Il empest le tabac froid qui masque à peine une autre odeur, plus ténue, mais caractéristique de M.J.

Fais un test de Conscience. Tu peux faire appel à tes talents d'enquêtrice.

8 ou - :

RENDS TOI EN 51.

9 ou + :

RENDS TOI EN 38.

0	3	7
---	---	---

Tu t'avances vers la mère, ta plaque toujours visible dans la main gauche. Sur le perron de la maison, la femme recule légèrement et resserre son bébé contre elle dans un geste presque exagéré. Intriguée, tu observes les mains de la mère. Elle tente maladroitement de cacher une cigarette roulée encore fumante. Sur un ton assuré et autoritaire tu entames l'interrogatoire :

«Je suis l'adjointe du Shérif, Ann Winters, et je suis à la recherche de Mme Hudson, votre voisine. Dites-moi ce que je veux savoir et je vous laisse tranquille.

– Je l'ai vue, tout à l'heure, parler aux enfants. Elle baisse clairement le ton, alors que tu te tiens plus près d'elle. Elle cherchait son maudit animal, une fois de plus.

– Mais Snoopy il est parti après le plombier. Lance timidement la petite fille, immédiatement suivi par l'un des ses frères :

– Il a suivi son camion qui est parti par là. Le bras du troisième enfant se tend dans la direction du nord du quartier.

– Merci les enfants, fais-tu souriante. Puis revenant à la mère, tu affiches, à nouveau, un visage plus sérieux et inquisiteur. Quel est le nom de votre plombier madame ? La jeune mère hésite un instant, visiblement gênée par la question, mais elle finit par souffler son nom:

– C'est le fils de M'sieur Garrison.

– Et où puis-je le trouver ? Vous avez son adresse ?

– Je crois que c'est au bout de la 5ème Rue, dans la zone, là-bas. D'un geste du pouce, elle t'indique le nord.

– Merci pour votre coopération, conclus-tu sèchement avant d'ajouter, acerbe : Et vous devriez éviter de fumer cette saloperie près de vos enfants ! Bonne journée.»

Tu tournes les talons et te diriges vers ta voiture. La mère rassemble son petit troupeau qui disparaît dans la petite maison de bois rose.

RENDS TOI EN 39

0	3	8
---	---	---

Il ne te faut pas longtemps pour trouver la feuille de route de Randy, dans la bannette trônant près d'un vieil ordinateur. Elle mentionne les noms et adresses de ses clients pour la journée. Tu repères aisément une adresse dans la rue de Mme Hudson, celle de Celina Carlyle. Son client suivant, M. Endfield habite trois pâtés de maisons plus haut dans 2nd Street. Sa troisième et dernière étape de la matinée le conduit à proximité du «Réservoir» [40], où il a rendez-vous avec un technicien des services municipaux, Léo Swanson.

La liste continue pour l'après-midi, mais, vue l'heure, tu sais maintenant où le trouver.

Toutefois, quelques détails attirent ton attention. En face de 4 noms de la liste apparaît un chiffre entouré en rouge, dont les deux précédemment cités. Pour Miss Carlyle, il s'agit d'un 3. Pour Swanson, c'est un 20.

En fouillant l'historique de la semaine passée, dans une pochette plastique rangée dans la bannette du dessous, tu relèves une vingtaine de noms différents associés à un chiffre entouré. Tu embarques les documents, comme par habitude. Ça servira, sans doute.

Un dernier coup d'œil rapide dans le bureau, tu ne discernes rien d'autre d'intéressant pour ton enquête. Mais tu relèves quand même: un calendrier érotique de mauvais goût sur le mur de droite, deux cendriers pleins, et par la fenêtre du fond, une Camaro noire garée derrière le bâtiment. En sortant du bureau tu jettes un regard blasé au plombier étendu dans la poussière. Tu prends tout de même le temps de prévenir les secours, en expliquant que le bonhomme a fait un malaise. Puis tu remontes dans ta Mercury et file vers le «Reservoir».

RENDS TOI EN 40

0 3 9

Tu restes un instant sur le trottoir à t'interroger sur cette camionnette blanche et son logo en forme de goutte bleue. Tu sors alors ton smartphone et interroge Google sur les éventuels artisans des environs. L'un d'eux, un plombier, possède un logo qui correspond à la description donnée. Son bâtiment se trouve un peu plus au nord au bout de la 5ème Rue. [Pour suivre cette piste, Rends toi en 28]. Au fil des discussions tu as pu apprendre aussi que le chien était souvent aperçu près du Campus. C'est peut-être une piste à explorer ? [Rends toi au numéro indiqué près du mot Campus dans la discussion qui en fait mention, si cette piste te tente.] De la même manière, il a été fait mention de Wild River Park, qui sait ? Peut être qu'un autre indice s'y dissimule ?

Rends toi au numéro indiqué près des mots Wild Water Park, dans la discussion qui en fait mention, si cette piste te tente.



0 4 0

«2nd Street» mène au nord de Wallow Wide et contourne une zone agricole pour repiquer vers l'ouest et l'autoroute 287. A peine sortie de la zone urbaine, les mobile-homes et maisons de bois sont remplacés par quelques bâtiments de béton et de tôles. Un vaste terrain est occupé par une entreprise de construction et travaux publics dont tu peux observer les locaux et véhicules. Quelques centaines de mètres plus loin, tu aperçois une vaste retenue d'eau verdâtre entourée d'un haut grillage portant des panneaux de mise en garde. Le «Réservoir» appartient à la municipalité et est surveillé par un réseau de caméras. Longeant le chemin menant à l'est du bassin, tu vois se dessiner un bâtiment de tôles devant lequel est garé un véhicule des services municipaux. Tu devines aussi, par une large porte, un autre véhicule, une camionnette blanche reculée dans le local technique. Tu ne vois personne à l'extérieur. Il est donc possible que personne n'ait encore remarqué ton approche. Un transformateur électrique, sur ta droite, te permettrait de masquer ta Cougar et d'approcher discrètement, à moins que tu ne tentes une intervention plus directe.

Tu décides d'approcher discrètement,

RENDS TOI EN 48

Tu fais le choix d'une approche frontale,

RENDS TOI EN 34



0	4	1
---	---	---

Tu l'extrait de ton couvert, hors de la vue du plombier et de son client. Puis, contournant les deux véhicules, d'un pas léger et discret, tu dégaines ton taser et te glisses discrètement dans leur dos.

Prenant le ton le plus assuré et impératif dont tu sois capable, tu les invectives : «Adjointe du Shérif ! Écartez vous doucement du véhicule et mettez les mains sur la tête !»

Swanson se retourne, surpris, et avisant ton arme hésite fébrilement un court instant avant de courir vers la sortie. Tu hésites à ton tour, mais ce n'est pas le gros poisson et ton taser se fixe sur le plombier, beaucoup plus dangereux et sans doute moins intimidé.

Toutefois, il avance d'un pas dans ta direction, les mains sur la tête. Lui, au moins, semble plus obéissant. Mais avant que tu ne puisses réagir, il attrape un objet sur l'établi, à sa droite et le lance dans ta direction.

Un jet de Physique s'impose :

7 ou - : Tu réagis un peu trop lentement, l'objet percute le côté de ton front et te fais reculer, légèrement sonnée.

Perds 3 points de Santé.

8 ou + : Tu esquives l'objet de justesse. Il s'écrase quelques mètres derrière toi dans un bruit de tôle froissée.

Perds 1 point de Stress.

Quelques secondes gagnées par ton adversaire lui suffisent à détalier vers la sortie, à son tour, trop loin pour lui griller les fesses à coup de décharges électriques.

A ta grande surprise, il attrape la poignée du portail métallique et l'abaisse violemment, plongeant la pièce dans l'obscurité et te laissant seule avec un goût d'échec amer dans la bouche.

Cette sensation ne dure qu'un très court instant. Le parfum de la victoire prend vite le dessus. Dehors, les sirènes familières d'un véhicule de police annoncent la fin du commerce illicite. La voix d'Asha traverse le portail... bon sang qu'elle est plus douée que toi à ce jeu là. Tu devines aisément la scène qui se déroule à l'extérieur: ce type balèze cloué au sol par une jeune femme de la moitié de son poids... Un sourire se dessine sur tes lèvres tandis que le portail s'ouvre découvrant la silhouette frêle mais athlétique de ta partenaire, l'Adjointe Cheona.

RENDS TOI EN 47

0	4	2
---	---	---

Le réveil est presque aussi douloureux que le coup qui t'as plongé dans l'inconscience. Ton crâne semble sur le point d'exploser. La douleur est vive et tes doigts accrochent une touffe de cheveux collés par du sang presque sec.

Depuis combien de temps es tu allongée sur ce sol carrelé, aussi sale que nauséabond?. L'odeur d'urine est insupportable et ne fait qu'aggraver les nausées qui te remontent inexorablement dans la gorge.

De la bile, que de la bile, se répand sur le sol déjà probablement imprégné de nombreuses substances organiques issues d'un corps humain. Malgré la douleur et cette impression de ramper dans la vase, tu t'extirpes de cette étrange prison. Le soleil est sur le point de se coucher derrière les quelques maisons en bois visibles, de la banlieue nord de Wallow Wide. Mais face à toi s'étend une vaste étendue d'herbe sèche et récemment tondue. Un peu plus loin, un panneau de bois t'indique que tu rampes aux abords de Wild River Park. Ta Cougar est garée à côté...

«Bon sang ! Qu'est ce que je fous là, moi !» souffles-tu entre tes dents serrées. Presque machinalement ta main droite frotte l'intérieur de ton coude gauche... Tu te souviens vaguement d'une histoire de chien perdu... d'une balade en

voiture... Et rien d'autre !

Bravo, tu viens de perdre une journée de ta vie à te droguer dans un parc heureusement désert ! À moins que ce ne soit qu'une mise en scène... Cette situation fâcheuse marque la fin de ton enquête. Et malheureusement pour toi elle ne se termine pas très bien. C'est un échec !

Un examen à l'hôpital te permettra, toutefois, de comprendre que ton agresseur t'a injecté une dose de GHB assez forte pour te faire oublier presque toute ta journée. Le coup reçu sur la tête n'aidant pas... tu n'arrives pas à reconstituer ton parcours, ni même à te souvenir des personnes que tu as croisées... Quant à Mme Hudson et son chien ? À part un vague souvenir, ça ne t'évoque pas grand chose.

Ta lecture doit s'arrêter ici. Tu feras mieux la prochaine fois !

0	4	3
---	---	---

Alors que tu termines l'examen minutieux de Mme Hudson, tu entvoies une boîte à outils dissimulée derrière une plaque de bois habillant, en temps normal, l'intérieur du fourgon. Il semble que Randy n'ait pas eu le temps de la replacer correctement dans la précipitation. Tu sors la boîte de sa cachette pour découvrir à l'intérieur, une demi-douzaine de sachets plastiques contenant différentes quantités de marijuana. Chacun porte un chiffre au marqueur rouge. La saisie de ces sachets ne représente pas un record mais une belle prise de près de 215 grammes.

RENDS TOI EN 50.

0	4	4
---	---	---

La violence du choc te fait perdre connaissance. Tu as à peine le temps de sentir ton corps tout entier s'effondrer sur le sol de ciment froid du bâtiment municipal et d'entendre la voix grave d'un homme s'interroger sur ta présence et mettre en doute ta vertu.

On te traîne sur le sol... tu sens ton corps s'élever, quitter la surface plane du béton pour chuter lourdement sur du métal tout aussi froid, mais ondulé.

Un bruit de moteur... des vibrations... des cahots... un chien qui couine... puis plus rien.

RENDS TOI EN 42

0	4	5
---	---	---

Tu glisses discrètement sous le véhicule, en t'éloignant des deux malfrats, mais en te rapprochant du train avant du véhicule de la municipalité.

Tu extrais de la poche de ton pantalon le petit couteau suisse rose qui t'accompagne partout. Le souvenir de ton 16ème anniversaire refait surface. Le visage de ton père, rond et souriant, barbouillé de crème au chocolat... et ce petit coffret entouré d'un nœud rose, lui aussi... C'était un type adorable, attentionné et protecteur, mais qui n'a jamais accepté que tu détestes cette couleur. Il aurait sans doute préféré te voir dans un métier moins dangereux que ceux que tu as finalement choisis. S'il savait que tu avais, au bout du compte, accepté le poste d'adjointe proposé par James, tu aurais sans doute eu droit à l'une de ses fameuses et longues tirades sur le danger qu'implique un tel choix...

«Canis canem edit» lui avais tu répondu, un soir... coupant court au débat.

En ouvrant la petite lame du couteau, tu ne peux t'empêcher de le revoir aussi fier qu'inquiet, ce jour où tu avais décroché ton diplôme de journalisme. Il te manque. Si cruellement !

«Pssssss...» le bruit est discret, mais le trou suffisant pour rendre le véhicule inutilisable. Tandis que l'huile se répand sur le sol sableux, tu t'extirpes de ta cachette pour rejoindre l'avant de la camionnette du plombier.

Mais déjà, tu entends gronder le moteur d'une Dodge Charger s'approchant à tombeau ouvert. Asha déclenche la sirène avant d'entamer un dérapage au frein à main. Les deux hommes s'agitent faisant tanguer la fourgonnette. Trop tard pour la durite d'huile. Un rapide coup de lame dans le pneu avant droit suffira. Tandis qu'Asha approche vociférant les sommations d'usage, tu te redresses et empoignes ton taser pour l'assister dans l'arrestation des deux hommes.

Malgré quelques protestations et une mauvaise volonté crasse, le plombier, comme son client, sont embarqués à l'arrière du véhicule d'interception du Bureau du Shérif.

RENDS TOI EN 47

0 4 6



Le souffle court, les poings serrés sur tes deux armes, tu parcoures la pièce du regard, focalisée sur tout autre danger potentiel. Mais l'employé municipal démarre son véhicule pour prendre la fuite. Tant pis, tu le mettras plus tard sous les verrous. Revenant sur le plombier, tu ranges tes armes pour prendre ton téléphone. Après un rapide échange, Asha te promet d'être sur place très rapidement pour te filer un coup de main. En l'attendant, tu passes les bracelets à ton agresseur assommé et ouvre la camionnette.

A l'intérieur, Snoopy gémit doucement en te fixant de ses grands yeux humides. Mais rapidement il se détourne de toi pour pousser, du bout du museau, une forme cachée sous un vieux drap crasseux.

Après avoir contacté les secours, tu entres dans la camionnette pour découvrir le corps de Mme Hudson. Tu vérifies son pouls, son souffle et d'éventuelles traces de blessures. Un peu de sang poisseux colle ses longs cheveux dorés à l'arrière de son crâne, mais elle respire et ne semble pas en danger imminent.

Tu perçois, enfin, le ronflement singulier du moteur de la Dodge Charger du Shérif. Il t'est devenu familier depuis que James t'a permis de la piloter lors d'une patrouille de routine. Le véhicule s'arrête tout près, illuminant d'éclairs rouges et bleus l'intérieur sombre du bâtiment.

RENDS TOI EN 50.

0 4 7

Ensemble, vous ouvrez l'arrière du fourgon des Garrison. Snoopy gémit, aboie une fois avant de tirer sur le vieux drap sale recouvrant le corps de sa maîtresse. Vous l'aidez à découvrir le corps d'une femme d'âge mûr mais plutôt bien conservée. Tandis qu'Asha contacte les secours, tu vérifies son pouls, son souffle et d'éventuelles traces de blessures. Un peu de sang poisseux colle ses longs cheveux dorés à l'arrière de son crâne, mais elle respire et ne semble pas en danger imminent.

Fais un test de Conscience.

7 ou - :

RENDS TOI EN 50

8 ou + :

RENDS TOI EN 43

0	4	8
---	---	---

Tu gares ta Mercury Cougar derrière le transformateur et descends discrètement pour remonter en tapinois vers le local technique. Une haie de lauriers couvre ton approche et tu parviens à te positionner près de l'entrée du bâtiment, à l'abri derrière le pickup de la mairie.

Tu perçois péniblement deux voix masculines qui semblent échanger nerveusement, à l'intérieur de l'édifice. Mais le son est étouffé et rend la discussion quasi inaudible. T'approchant doucement de la fourgonnette du plombier et veillant à rester silencieuse, tu entends un peu mieux le sujet de la discorde.

«... pas eu l'choix ! Elle s'est pointée pour son maudit clébard ! Elle a tout vu ! Fait l'une des voix, grave et sensiblement agacée.

– Mais tu vas en faire quoi ? s'affole l'autre voix, très nerveuse.

– Il me reste un peu de GHB... j'lui en colle une p'tite dose et j'la ramène chez elle. Elle s'souviendra de rien.»

Des pas se rapprochent, la porte arrière de la camionnette s'ouvre. Tu entends un son étouffé à l'intérieur et le grognement d'un chien, suivi d'un son mat et d'un couinement. Tu serres les dents.

«Tiens ! V'là ta commande ! reprend la voix grave.

– Merci Randy. Je te file la fiche d'intervention pour la pompe, et la facture aussi, elles sont dans mon camion.» Fait l'autre en sortant du local, de l'autre côté du véhicule, avant de le contourner et t'obliger à plonger dessous pour ne pas être vue.

A plat ventre sous le fourgon du plombier, tu le regardes cacher un sachet d'herbe dans le fond d'une boîte à outil. Puis, il revient vers le plombier, de la paperasse dans une main et une enveloppe dans l'autre, le pas pressé, la démarche nerveuse et inquiète. Il jette des coups d'œil à droite, à gauche, se retourne une ou deux fois, comme pris d'une soudaine paranoïa.

«Parfait... maintenant file moi un coup de main, que j' puisse me tirer vite fait !» La voix de Randy est posée et froide, clairement déterminée à mettre le plan à exécution.

Tu vas devoir agir rapidement !

Du bout des doigts, tu extirpes ton portable de la poche intérieure de ta veste. Tu le bascules en silencieux et envoies un sms à James et Asha. Grâce à un raccourci programmé par tes soins, dont tu te félicites mentalement, et les cours accélérés de ta jeune collègue amérindienne, le message suivant «S-60 urgence 10-32, Reservoir - 2nd st N.» part rapidement. La réponse d'Asha ne se fait pas attendre: «10-23 / 3 min.» L'espace d'un instant, tu te demandes pourquoi relever la plaque du véhicule, puis la mémoire te revient. Asha sera là dans 3 minutes. Une chance qu'elle se soit postée à la sortie nord de la ville pour ses contrôles !

Mais il va falloir gagner ce temps précieux. Pour ça tu peux tenter de la jouer au bluff ou immobiliser les véhicules.

Pour tenter d'intimider les deux délinquants,	RENDS TOI EN 41
Pour immobiliser les véhicules,	RENDS TOI EN 45

0	4	9
---	---	---

Tu réagis à temps. Ouf !

Une clé à molette, grosse comme ta tête, frappe violemment le fourgon, imprimant son impact dans la tôle. Snoopy, penses-tu, aboie tandis que tu roules

sous le véhicule pour te protéger. Mais ton répit n'est que de courte durée. Déjà, une puissante main attrape ta cheville et t'expulse hors du couvert. D'un coup de reins, tu repasses sur le dos pour faire face à ton agresseur. Le jet de poivre dans ses yeux fait hurler le plombier de douleur et lâcher ta cheville en même temps qu'un flot de jurons particulièrement fleuris mettant à mal ta vertu et celle de ta mère. Tu roules pour t'en écarter et te relèves en dégainant ton taser. Oubliant toute forme de procédure, tu lui envoies 50.000 Volt dans la poitrine. Il s'écroule au sol en se tortillant comme un asticot au bout d'un hameçon, avant de sombrer inconscient. L'image t'aurait fait sourire dans d'autres circonstances, mais l'adrénaline sature ton système nerveux.

Perds 2 points de stress. RENDS TOI EN 46

0 5 0



De retour au poste, tu n'es pas peu fière de ton exploit. Pour une débutante dans le métier, c'est une belle réussite qui pourrait marquer le début d'une jolie carrière d'Adjointe du Shérif.

Mais toujours occupé par sa paperasse dont la pile ne semble pas avoir diminué, James t'enjoint à rédiger un rapport circonstancié qu'il lira dès que possible, tandis qu'Asha s'occupera de mettre les preuves et saisie sous scellés.

Pour faire ton rapport, rends toi à cette adresse <https://tinyurl.com/ww-rapports> et rédige (sans tricher ;) !) en quelques lignes les conditions de ton enquête en indiquant les pistes suivies et les stratégies employées.

Passe à l'épilogue.

0 5 1

Il ne te faut pas longtemps pour trouver la feuille de route de Randy, dans la bannette trônant près d'un vieil ordinateur. Elle mentionne les noms et adresses de ses clients pour la journée. Tu repères aisément une adresse dans la rue de Mme Hudson, celle de Celina Carlyle. Son client suivant, M. Endfield habite trois pâtés de maisons plus haut dans 2nd Street. Sa troisième et dernière étape de la matinée le conduit à proximité du «Réservoir» [40], où il a rendez-vous avec un technicien des services municipaux, Léo Swanson.

La liste continue pour l'après-midi, mais, vue l'heure, tu sais maintenant où le trouver.

Un dernier coup d'œil rapide dans le bureau; tu ne discernes rien d'autre d'intéressant pour ton enquête. Mais tu relèves quand même: un calendrier érotique de mauvais goût sur le mur de droite, deux cendriers pleins, et par la fenêtre du fond, une Camaro noire de 70, garée derrière le bâtiment.

En sortant du bureau tu jettes un regard blasé au plombier étendu dans la poussière. Tu prends tout de même le temps de prévenir les secours, en expliquant que le bonhomme a fait un malaise.

Puis tu remontes dans ta Mercury et file vers le «Reservoir».

REND S TOI EN 40

EPILOGUE

Grâce à ton intervention, Mme Hudson s'en tire avec une commotion relativement légère, Randy et son père avec une peine négociée de 2 ans fermes, auprès du Juge Robertson, magistrat du Comté, en échange d'informations utiles sur la distribution de la Marijuana, dans le Comté. Quant aux clients, leur sort dépend essentiellement de ta clémence et des informations qu'ils sont disposés à fournir quant au trafic qui prospère à Wallow Wide, malgré la vigilance du Bureau du Shérif.

QUELQUES MOTS POUR LA SUITE...

Grâce à ce petit livret, nous vous avons présenté, avec l'auteur et toute l'équipe, un univers que nous pensons être très original, centré sur les personnages, et se rapprochant de certaines séries en provenance des États-Unis. Ce livret vous a permis d'aborder la thématique, les mécaniques du jeu et l'ambiance.

Nous poursuivons le travail, notre objectif étant de vous proposer un jeu complet qui vous permettra de vous immerger complètement dans le Comté de FAIRMONT. Wyoming. Nous serons prêt au premier semestre 2023, date à laquelle nous vous proposerons de participer financièrement à la production de ce livre de jeu de rôle

En attendant nous poursuivons la communication et les démonstrations. Vous tenir informé est essentiel.

Retrouvez-nous sur les réseaux sociaux, le site web d'Obhéa Editions (Univers Wallow Wlde). Mais aussi sur les conventions, venez parler avec l'auteur et surtout tester les premiers scénarios.





ΩΒΗΕΔ

EDITIONS