LA REVUE DES CŒURS VAILLANTS

NIGHTHOWL

Au début des années 2000, la série télévisée **NIGHTHOWL**, produite par Starmax, était un nouveau crève-cœur pour Donnie Wahlberg : huit épisodes tournés et seulement cinq de diffusés sur le câble. Il y tenait le rôle principal, celui du détective John Fairbank, membre de l'escouade de nuit du LAPD, qui sillonnait la ville pour mener des enquêtes, traquer des criminels et intervenir en cas de crise.

La série reprenait l'idée déjà exploitée dans d'autres séries, comme Hawaii Police d'état ou SWAT, d'une escouade d'élite, chargée des affaires les plus difficiles, les plus brûlantes ou les plus politiquement délicates. Directement sous les ordres du maire de Los Angeles, l'escouade de nuit intervenait, comme son nom l'indique, quand le soleil était couché.

En vérité, ses membres étaient une bande de flics marginaux, volontaires ou désignés – ceux qui préféraient la solitude et l'étrangeté des ténèbres à la foule grouillante du jour et ceux que leur hiérarchie avait affectés là pour qu'ils disparaissent dans les interstices et se fassent oublier.

Cette adaptation de **NIGHTHOWL** pour **CŒURS VAILLANTS** te propose de reprendre les aventures et des enquêtes de ces flics où elles s'étaient arrêtées et d'écrire de nouveau épisodes, diffusés en exclusivité à ta table de jeu !

Comme d'habitude, la série n'existe pas et tout ça, c'est juste un alibi pour jouer des flics à Los Angeles dans un contexte fictif. C'est surtout l'occasion de te fournir des origines et des métiers spécifiques pour un contexte un peu particulier, ainsi qu'une petite enquête à faire jouer à ta table. Il est très probale que ce gratuit bénificiera d'une version étendue et corrigée un jour ou l'autre.

RÈGLES SPÉCIALES

TECHNIQUES DE COMBAT

- Tous les aventuriers pratiquent un art martial – boxe, savate, judo, jiu-jitsu, karaté, kung-fu et ainsi de suite. Ton aventurier inflige 1d8+1d4+3 dégâts à mains nues, mais il ne peut tuer personne. S'il obtient au moins un résultat de 1 sur l'un des dés de dégâts, il place un truc de combat, mais l'adversaire peut toujours effectuer un jet de sauvegarde quel que soit son niveau.
- Toutes les autres armes infligent 1d8+2 dégâts (au corps-à-corps) ou 1d8 dégâts (à distance). Les pistolets et les fusils infligent respectivement 2d8 et 3d8 dégâts.
- Ton aventurier se protège en portant des vêtements lourds (+2) (ou en se mettant à l'abri). En opération, il peut porter une armure tactique (+4).

PROUESSES GÉNÉRIQUES

Voici les prouesses génériques qui sont activées pour cet univers. Ton aventurier :

- Bénéficie d'un avantage sur un jet de résolution (à déclarer avant le jet).
- Bénéficie d'une seconde action dans le même tour.
- Récupère 1d8 +niveau points de vie.
- Sort un objet un peu exceptionnel de son bagage.
- Ajoute 1d4 à sa défense jusqu'au prochain répit – lance le d4 à chaque tour.

ORIGINES

ACADÉMIE

Ton aventurier est rentré dans la police par la grande porte et la formation complète à l'académie. Il y a appris les lois, les codes, les procédures, les techniques les plus avancées et surtout les traditions de la maison. L'académie est, à peu près, la seule manière de pouvoir un jour monter dans les grades les plus élevés du LAPD et d'atteindre un poste d'officier supérieur.

- ☐ **Héritier**. Ton aventurier a du sang bleu dans les veines et tous ses aïeuls ont été flics avant lui.
- ☐ **Licorne**. Personne ne sait comment ton aventurier a bien pu décrocher son diplôme, mais il l'a fait et dans les premiers de sa promotion en plus.

Esprit de corps (1PA). *Ton aventurier obtient la coopération d'un de ses collègues dans un autre service, au bureau ou dans la rue (s'il n'est pas trop loin). Ce dernier lui fournit une information confidentielle, fait avancer un dossier, l'informe d'une rumeur, lui présente l'un de ses informateurs, intervient en personne sur une opération et ainsi de suite.*

ANCIEN MILITAIRE

Ton aventurier a servi dans les forces armées et a effectué un ou plusieurs tours sur les terrains d'opération extérieure, y acquérant des compétences utiles, des réflexes salvateurs et sans doute quelques vestiges post-traumatiques qu'il lui faut combattre maintenant qu'il est de retour dans la vie civile. Toutefois, le LAPD est ce qui est le plus proche de la vie militaire qu'il a connue jadis.

- ☐ **Forces spéciales.** Ton aventurier est un ancien des forces spéciales, quoi que cela puisse vouloir dire.
- ☐ **Pilote.** Ton aventurier sait piloter avions et hélicoptères.

Opiniâtre (1PA). *Ton aventurier relance un jet de résolution de son choix (mais sans bénéficier de l'avantage).*

CONCOURS SUPÉRIEUR

Ton aventurier a fait de longues études en droit, en criminalistique, en sociologie et possède un bagage universitaire rare et précieux qui lui a permis de tenter directement le concours de cadre du LAPD. Il lui a tout de même fallu passer par l'école de la rue, comme toutes les recrues, mais les concours ultérieurs pour monter dans les grades et les spécialisations sont simples comme bonjour.

- ☐ **Barreau.** Ton aventurier a passé l'examen du barreau et il est autorisé à intervenir lui-même dans un tribunal.
- ☐ **Diplômé.** C'est docteur Aventurier pour vous.

Études livresques (1PA). *Ton aventurier a forcément lu quelque chose sur ce sujet incroyablement rare, spécialisé et technique. Même s'il ne sait pas faire, il peut tenter le coup et surprendre tout le monde.*

CONSULTANT

Ton aventurier a été engagé par le LAPD pour ses compétences et savoirs très particuliers : ingénierie, science, sociologie, psychologie, criminalistique et ainsi de suite, ainsi que pour ses multiples entrées. C'est un spécialiste dans son ou ses domaines et il est censé apporter des éclairages différents sur les affaires à traiter. Son plus grand travail, c'est souvent de ne pas se mettre en travers des agents entraînés aux moments les plus critiques.

- ☐ **Indépendant.** Ton aventurier possède ses propres bureaux, son propre équipement et peut-être ses propres laboratoires.
- ☐ **Mémoire eidétique.** Ton aventurier possède une mémoire photographique.

Toujours attentif (1PA). *Ton aventurier réussit automatiquement un jet de sauvegarde ou de mouvement.*

CORRESPONDANT INTERNATIONAL

Ton aventurier est un flic de plein droit, mais il n'est pas américain. Il participe à un programme d'échange avec sa nation d'origine, qu'il s'agisse d'approfondir techniques et méthodes, d'enquêtes jointes sur des criminels internationaux ou d'agir comme liaison avec des communautés locales venues de son pays. Heureusement, il peut travailler comme tous les autres flics et il est armé.

- ☐ **Gourmet**. Ton aventurier connaît les meilleurs restaurants de la ville et pas uniquement ceux de sa culture d'origine.
- ☐ **Polyglotte**. Ton aventurier a été choisi pour cet échange à cause de son talent pour les langues étrangères qu'il baragouine en grand nombre.

Techniques exotiques (1PA). *Ton aventurier, toujours de bon conseil, ajoute 1d8 au résultat d'un jet effectué par un camarade, juste pour voir si ça passe quand même.*

FÉDÉRAL

Ton aventurier est un agent fédéral, détaché auprès du LAPD comme liaison pour suivre certaines affaires plus ou moins protégées, transmettre des techniques et des savoirs, superviser l'usage de ressources technologiques ou d'informateurs particuliers ou simplement tenter de s'attacher les faveurs des simples policiers de la rue toujours jaloux des aristocrates de la loi et de l'ordre.

- ☐ **Appuis politiques**. Ton aventurier bénéficie de protections haut placées au niveau national.
- ☐ **Vieille monnaie**. La famille de ton aventurier est fortunée et il en profite à chaque fois que possible.

Poids lourd (1PA). *Ton aventurier fait jouer tout le poids de son agence pour débloquer une situation ou exercer des pressions là où c'est nécessaire – menace de poursuites fédérales, accès à des ressources, des archives ou des lieux utiles et ainsi de suite.*

OBSERVATEUR

Ton aventurier est un civil qui travaille au bureau qualité de la mairie. Il est là pour s'assurer de l'éthique et de la déontologie des interventions, mais aussi pour servir de courroie de transmission avec le bureau du maire. Personne ne l'aime, tout le monde pense qu'il est seulement un rat, un mouchard. Il tente de trouver sa place, coincé entre son devoir et les nécessités du métier.

- ☐ **Mouvement civique**. Ton aventurier est une figure publique des mouvements pour les droits civiques.
- ☐ **Protégé**. Ton aventurier est protégé, bien au-delà de la mairie, et il sera difficile de se débarrasser de lui.

Épée de justice (1PA). *Ton aventurier fait intervenir les plus hautes instances pour enquêter et punir les actes amoraux ou criminels d'un flic. Mais il peut aussi agir pour le protéger contre de fausses accusations ou pour justifier de circonstances complexes et difficiles à entendre.*

PROGRAMME DE RÉHABILITATION

Ton aventurier appartenait au monde interlope et criminel de Los Angeles et a longtemps été informateur pour le LAPD avant de rentrer dans ses rangs grâce aux programmes de validation de l'expérience – une manière d'autoriser des individus déjà expérimentés à postuler sans devoir passer par l'académie où ils auraient toutes les chances d'échouer face aux contraintes d'ordre et de discipline.

- □ **Clandestin.** Personne dans son ancien milieu ne sait que ton aventurier est maintenant un flic.
- □ **Faveurs.** Un certain nombre de criminels ont une bonne raison d'apprécier encore ton aventurier.

Œil exercé (1PA). *Ton aventurier remarque un détail dans la rue qui pourrait échapper aux flics les plus chevronnés. Pose une question à la maîtresse de jeu sur ce que dissimulent les dynamiques à l'œuvre, l'environnement immédiat les pièges cachés d'une opération ; ou souffle-lui une idée de ce que voit ton aventurier qui pourrait le favoriser.*

TRANSFERT

Ton aventurier n'est pas un flic et il n'appartient pas au LAPD, mais lui a été prêté par une autre administration officielle. Il possède un statut incertain – stagiaire, observateur, spécialiste, consultant – et sert essentiellement à renforcer les rangs du département puisque c'est toujours son corps d'origine qui paye son salaire. Le plus souvent, c'est une bonne manière pour ce dernier de se débarrasser d'employés encombrants, inutiles ou incompétents.

- □ **Anonyme.** Personne ne semble jamais vraiment remarquer la présence de ton aventurier.
- □ **Badge.** Ton aventurier a un badge officiel qui lui donne du pouvoir dans un domaine indépendant de celui de la police.

Technicité (1PA). *Ton aventurier contacte des collègues et des amis dans les administrations de la ville et obtient un service utile – intervention des services techniques, vérification de dossiers administratifs, accès au greffe des tribunaux ou aux ateliers municipaux, passe-fil au DMV et ainsi de suite.*

MÉTIERS

ADMINISTRATIF

Étiquette. Ton aventurier sait la manière de parler aux employés de bureaux, aux secrétaires, aux petits chefs, pour ne jamais fâcher personne et s'attirer les bonnes grâces de tout le monde. Il sait graisser les pattes, offrir des petits cadeaux, renvoyer l'ascenseur et déployer des trésors de politesse.

Red-tape (1 +demi-niveau). Ton aventurier trouve un moyen de gagner du temps : un rendez-vous avant le prochain répit ou repos au lieu du mois prochain, une réponse rapide d'un service clientèle, une intervention dans la journée d'agents de service et ainsi de suite. Cet usuel fonctionne aussi dans des environnements moins bureaucratiques ou commerciaux et plus clandestins ou criminels de nature.

Faveur (1PA). *Ton aventurier obtient une faveur ou une intercession d'une personne puissante et bien placée - il y aura peut-être plus tard un prix à payer ou un ascenseur à renvoyer.*

ARCHIVISTE

Civilisation de l'écrit. Le monde que fréquente ton aventurier est constitué de livres, d'archives officielles, de journaux, de blogs, de sites d'information, de productions culturelles et de toutes sortes de médias écrits, parlés, illustrés. Le cerveau de ton aventurier est parfaitement organisé pour ranger et classer tout ça et s'y retrouver aisément.

Érudition (1 +demi-niveau). Ton aventurier demande à la maîtresse de jeu toutes informations pertinentes sur un sujet précis, y compris ce qu'il a pu lire, voir ou entendre.

Je sais (1PA). *Ton aventurier énonce un fait de son invention à propos d'un lieu, d'un objet, d'une personne, d'une corporation et ainsi de suite. L'information est certainement exacte mais peut-être incomplète, à la discrétion de la maîtresse de jeu.*

ENQUÊTEUR

Investigation. Ton aventurier est un enquêteur méthodique qui n'oublie jamais que prendre des notes et tenir ses dossiers à jour est fondamental pour qui veut aller au bout d'un dossier. Il est donc particulièrement organisé et peut toujours relire ses carnets pour y trouver des indices qu'il avait raté auparavant. L'important, au bout du compte, n'est pas tant de savoir la vérité que de pouvoir la démontrer et la prouver.

Interrogation (1 +demi-niveau). Ton aventurier soutire une information à un figurant en employant la tromperie, la logique ou l'intimidation. Il sait instinctivement la qualité et la validité de cette information, que la cible mente ou non. Un figurant plus puissant peut effectuer un jet de sauvegarde pour ne rien révéler.

Indic (1PA). *Ton aventurier obtient une information confidentielle de la part de l'un de ses indicateurs. L'information peut émaner d'une demande précise de ton aventurier, selon ses besoins, ou venir spontanément de l'indic qui a appris des choses – une bonne manière de demander à la maîtresse de jeu un coup de main quand on ne sait plus comment continuer son enquête.*

EXPERT

Accès. Ton aventurier possède toutes sortes d'autorisations spéciales et de prérogatives particulières qui lui ont été accordées par sa hiérarchie – pour déclencher des enquêtes, requérir des moyens spéciaux, engager des fonds spécifiques et ainsi de suite. Toutes ces activités étant enregistrées et souvent surveillées, la maîtresse de jeu est libre de faire intervenir les affaires internes si ton aventurier fait n'importe quoi avec son badge.

Consultation (1 +demi-niveau). Ton aventurier consulte toutes sortes de bases de données, accède à des dossiers archivés et, d'une manière générale, obtient des informations réservées sur toutes sortes de sujets.

Criminalistique (1PA). *Ton aventurier fait analyser des données par les laboratoires médicolégaux du LAPD ou ses services informatiques – le processus peut prendre quelques heures, mais ton aventurier a toujours la priorité de traitement.*

INTUITIF

Petit génie. Ton aventurier possède un don étrange pour voir et comprendre ce que personne d'autre ne semble pouvoir saisir. Est-il seulement hyper-attentif ? Est-ce un pouvoir psychique ou médiumnique ? Il est probable que ça mette la plupart de ses collègues mal à l'aise et que ça impressionne les autres, qui attendent toujours de lui qu'il fasse des miracles.

Toujours raison (1 +demi-niveau). Ton aventurier réussit automatiquement un jet de chance.

Communion (1PA). *Ton aventurier semble entrer en communion avec un lieu et les gens qui s'y trouvent, comme si l'endroit lui parlait directement. Pose une question à la maîtresse de jeu sur un sujet pour lequel tu ne devrais pas normalement trouver de réponse aisée ou rapide – il est probable toutefois que plus la question sera large, plus la réponse sera énigmatique et cryptée.*

LÉGISTE

ATTENTIF AUX DÉTAILS. Ton aventurier est observateur et attentif aux moindres détails dans son environnement. Il ne lui faut que quelques indices génériques pour reconstituer rapidement les habitudes d'un lieu, ses usages probables, ses pièges ou ses ressources. Il sait toujours où se placer au mieux pour observer, surveiller et planquer.

TRACES ET EMPREINTES (1 +demi-niveau). Ton aventurier reconstitue l'histoire récente d'un lieu en repérant de subtils détails – qui est passé, les évènements les plus probables qui s'y sont déroulés et ainsi de suite – même après plusieurs jours, selon la météorologie et la complexité des traces.

EXAMEN CLINIQUE (1PA). *Ton aventurier obtient toutes sortes d'informations intéressantes et précises en examinant attentivement une scène de crime, un corps, un véhicule et ainsi de suite. Par ailleurs, en prélevant avec rigueur échantillons, vidéos, photos, relevé 3D et ainsi de suite, il réunit des indices qui, s'ils ne l'éclairent pas tout de suite, pourront se révéler utiles par la suite.*

PATROUILLEUR

DÉCISIF. En situation d'urgence ou de crise, au cours d'une confrontation armée, lors d'une catastrophe naturelle ou d'un accident majeur, les gens suivent volontiers les ordres ou les consignes de ton aventurier, arrêtent de paniquer et s'organisent selon ses indications.

PRÉSENCE (1 +demi-niveau). Ton aventurier prend la parole de manière que tout le monde se sente obligé de l'écouter sérieusement. Un figurant de niveau égal ou supérieur peut l'interrompre en réussissant un jet de sauvegarde.

ENCADREMENT (1PA). *Ton aventurier est placé à la tête d'une équipe de flics en uniformes et l'organise de manière à mener une opération tactique – la qualité du plan et sa réussite ne dépendent que de lui, selon les circonstances et les objectifs à remplir.*

PRÉPARATEUR PHYSIQUE

SPORTIF. Ton aventurier est un sportif de haut niveau, musclé, souple, entraîné, racé, rapide. Il sait s'échauffer et surtout se protéger des petites blessures ou les soigner. Il a aussi une solide formation de kiné, de masseur et peut-être ostéopathe, ce qui est super cool pour ses copains et copines.

COMME À L'ENTRAÎNEMENT (2 +niveau). Ton aventurier relance un jet de mouvement de son choix pour toute action athlétique (y compris faire du vélo). Il bénéficie alors d'un avantage.

Prouesse physique (1PA). *Ton aventurier effectue une prouesse physique, comme un bond énorme, un sprint incroyable, une acrobatie spectaculaire, une réception maîtrisée, et ainsi de suite.*

URGENTISTE

Infirmerie volante. Ton aventurier connait toutes sortes de moyens, naturels et pharmaceutiques, pour soulager la plupart des petites douleurs et des maladies courantes, ce qui en fait un visiteur important et respecté dans toutes les communautés aux marges de la société, à qui les gens se confient volontiers ou offrent l'hospitalité.

Premiers secours (2 +niveau). Au prix d'une action libre et au toucher, ton aventurier rend 1d8 +niveau points de vie à une créature vivante. Il ajoute aussi son niveau à toute récupération de points de vie durant un répit, pour tous ses compagnons.

Urgentiste (1PA). *Au prix d'une action et au toucher, ton aventurier prend en charge une urgence vitale ou une affection temporaire, comme la paralysie, les effets d'un poison, une détresse, un malaise et ainsi de suite. Il stabilise son patient ou le sort d'affaire, comme le ferait un répit. Il peut, à la place, rendre 1d8 points de vie par niveau au toucher.*

L'ENQUÊTE

L'ARGUMENT

- Un sexagénaire à la vie apparemment bien tranquille est retrouvé mort dans les collines de Los Angeles. Il a été salement torturé avant d'être exécuté. Une courte enquête permet d'apprendre qu'il écrivait des romans d'espionnage sous pseudo. Un indice laissé sur les lieux, mais peu utile devant une cour de justice, conduit les enquêteurs à s'intéresser à un groupe d'hommes et de femmes, riches et bien installés, tous anciens militaires, qui pourraient être les auteurs du crime.
- La surveillance du groupe, si elle est menée avec assez de finesse et de subtilité, ainsi qu'une enquête discrète, révèle que ses membres sont sans doute impliqués dans des affaires criminelles encore plus inquiétantes. Toutefois, le groupe est prudent, bien armé, dangereux, prêt à tout et surtout à disparaître aux quatre coins du monde avec l'argent qu'ils ont accumulé.
- Les aventuriers parviendront-ils à faire le lien entre l'assassinat de l'écrivain et ses anciennes activités ? Comprendront-ils les rapports qui l'unissait à ce groupe de criminels au-dessus de tous soupçons ? Sauront-ils dévoiler les nouvelles activités de ceux-ci et identifier leurs clients ? Pourront-ils accumuler assez de preuves pour les coincer et, le cas échéant, sauront-ils agir avec assez de rapidité et de résolution ?

LA DISTRIBUTION

John Mayfield. Paisible retraité écrivant des romans sous le pseudonyme d'Anthony Page. En vérité, c'est un ancien agent de la CIA dont le véritable nom est Walter Barnett.

Dina Williams. Membre du Groupe. Ancien militaire. Agent immobilier ayant réussi quelques belles opérations. Possède des bureaux au Sepulveda Super Mall d'où elle gère ses achats et ses ventes. Ce sont ses contacts professionnels avec divers criminels qui ont lancé le groupe dans ses aventures.

Imelda Mendez. Membre du Groupe. Ancien militaire. Avocate, membre du cabinet Mendez & Sowell, basé au Sepulveda Super Mall, spécialisé dans le droit des affaires et le droit familial.

Larry Sowell. Membre du Groupe. Ancien militaire. Avocat, membre du cabinet Mendez & Sowell, basé au Sepulveda Super Mall, spécialisé dans le droit des affaires et le droit familial.

Richard Kennedy. Membre du Groupe. Ancien militaire. Fondateur et patron de Helping Hands, une société de logistique travaillant dans les profondeurs du Sepulveda Super Mall.

Stanley Fain. Membre du Groupe. Médecin. Ancien infirmier militaire qui a complété son cursus en quittant l'armée. Travaille dans un cabinet de Sherman Oaks à la clientèle relativement huppée.

Raymond Price. Enquêteur de la police militaire, travaillant directement pour le Departement of Defense (DoD).

LES LIEUX

SAN VINCENTE MOUNTAIN PARK

Ce parc naturel dans les collines entre Los Angeles et la Valley, accessible par Mulholland Drive, est le paradis des promeneurs et des familles qui veulent pique-niquer loin de la fureur de la ville. C'est aussi un lieu où se déroulent de nombreuses manifestations écologistes contre la pollution de Los Angeles. Le lieu est connu pour ses nombreux cadavres, abandonnés et souvent non identifiés au fil du temps, sans que les meurtriers aient jamais été identifiés et arrêtés. Avec l'été qui donne en plein, l'endroit est sec et menace constamment de prendre feu – c'est sans doute la raison pour laquelle les pompiers en surveillent les accès avec autant de soin.

SEPULVEDA SUPER MALL

Le Super Mall est un immense complexe immobilier en plein cœur de la Valley – il comprend un centre commercial gigantesque, un parc de loisir et d'aventures, des cinémas, quelques boutiques de luxe, d'excellents restaurants ethniques et il est surmonté d'un centre d'affaire qui accueille des dizaines de grandes sociétés. Ses sous-sols, immenses, accueille une véritable plate-forme logistique, complexe et labyrinthique, presqu'aussi exclusive que le port de Long Beach.

BERESFORD

Beresford est un petit quartier résidentiel ultra-sécurisé niché dans une combe vallonée, entre Sherman Oaks et Mulholland Drive sur la crête. Ses accès sont soigneusement gardés – portails, guérites de gardes, caméras de surveillance, patrouilles fréquentes et ainsi de suite. Depuis quelques années, la plupart des maisons ont été achetées par d'anciens membres de forces armées, qui semblent former une communauté solidaire et unie. Paranoïaque aussi, sans doute, si on en croit les patrouilles nocturnes qu'ils organisent dans et hors le quartier, jusque dans les rues de Sherman Oaks et dans les collines assurer l'ordre et la tranquillité (mais toujours dans les limites de la loi – au moins publiquement).

LES FACTIONS

JOHN MAYFIELD

John Mayfield est un homme caucasien de 64 ans. Selon ses papiers, il est né à Détroit et a travaillé toute sa vie comme employé de bureaux pour différentes sociétés (toutes fermées aujourd'hui). Il vit seul dans un appartement de Signal Hill (tout au sud de Los Angeles, près de Long Beach), sans enfant et sans animal de compagnie.

- Son cadavre est retrouvé dans les collines, au San Vincente Mountain Park, partiellement déshabillé. Il a été torturé puis exécuté avant d'être abandonné là. Il ne porte aucun signe particulier, ni identification. Ses empreintes ne donnent aucun résultat dans les bases de données existantes. Toutefois, une comparaison de son visage avec le fichier des permis de conduire permet de retrouver son identité et son adresse.
- Son appartement est propre et bien rangé, bien qu'assez spartiate. Rien ne semble avoir été dérangé. Il possède un ordinateur portable protégé par un mot de passe simple à décrypter qui permet de découvrir toute une série de documents littéraires – une demi-douzaine de romans, ainsi que quelques projets de scénarios de série télévisée (jamais proposés), parus sous le nom de Anthony Page, son pseudo, chez un éditeur basé à Los Angeles (Tule Publishing). Ce sont des romans d'espionnage et d'action paramilitaire assez sérieux mettant en scène un agent secret du même nom que l'auteur (avec des titres tels que « *Operation Tinspan* », « *Killing the Boiler* », « *Out of the Oven* » ou « *The Spatula Network* »). Ils sont tous sortis ces trois dernières années et il n'y a pas grand-chose dans l'appartement (archives, factures et autres) qui précèdent cette date.
- En vérité, John Mayfield s'appelait jadis Walter Barnett. Il a travaillé durant plus de trente ans pour la CIA (depuis 1984), d'abord comme simple agent puis comme responsable de terrain. Il a notamment été très actif en Afghanistan avant et après 2001. Ayant quelques problèmes avec sa hiérarchie et d'anciens ennemis à travers le monde, il a profité de l'épidémie de COVID en 2020 pour effacer ses traces dans les archives de la compagnie, pour mourir dans un hôpital du Liban avant de réapparaître sous une nouvelle identité à Signal Hill (officiellement, il a perdu tous ses souvenirs matériels, ses photos de famille et ses archives dans un terrible incendie en Iowa où il travaillait avant sa retraite). Il a aussitôt décidé d'assouvir un vieux désir d'écriture en couchant ses souvenirs d'opérations sous la forme de romans de fiction, cachant bien des détails et transformant certaines conséquences à son avantage.
- C'est à cause de l'un de ces romans, retraçant une opération en Afghanistan en 2003, que le Groupe a retrouvé sa trace et l'a finalement retrouvé avant de se venger en l'exécutant.

LE GROUPE

Le Groupe est le nom informel que nous donnerons à plusieurs figurants qui travaillent ensemble et qui sont les coupables collectifs du meurtre de John Mayfield. Le Groupe est formé d'anciens Marines d'élite, un petit groupe qui a opéré en Afghanistan entre 2002 et 2005. Ils ont tous entre 45 et 50 ans désormais, avec une famille, de bonnes professions, d'excellents revenus et une réputation sans tâche. Ils vivent dans le même quartier de Sherman Oaks (Beresford) et travaillent au même endroit (le Sepulveda Super Mall) bien que dans des domaines très différents.

- Il y a vingt ans, leur chemin a croisé celui de John Mayfield (alors Walter Barnett), agent de la CIA qui avait besoin d'eux pour diverses opérations secrètes. À l'époque, l'espion en profitait pour écrémer les budgets et détourner de l'argent. Ce qui lui a valu quelques démêlés avec des chefs de guerre locaux, qui avaient été trompés. C'est l'unité du Groupe qui a payé les pots cassés - des morts, des mutilés, des blessés, une équipe décimée et éprouvée.
- Les survivants sont restés groupés après leur retour. Ambitieux et capables, ils ont tous atteint des positions sociales supérieures – avocats, médecins, hommes et femmes d'affaire. C'est Dina Williams qui est à l'origine de leur nouveau changement de vie. Par son travail d'agent immobilier, elle est entrée en contact avec des gens riches mais dangereux, des criminels qui avaient besoin de spécialistes pour externaliser certaines opérations. C'était une promesse de gains faciles, de revenus secrets pour plus tard – bien gérés, personne n'en saurait jamais rien. La cupidité l'a emporté sur la raison et les cinq membres du Groupe opéraient bientôt à travers toute la côte ouest : recherche d'information, surveillance, intermédiation, sécurisation de lieux et protection rapprochée, transport, techniques d'interrogation poussée, exécutions, disparition, nettoyage et ainsi de suite. À cela s'est rajouté divers trafics – armes, drogues, matériels électronique – grâce aux ressources du Sepulveda Super Mall qui, en plus de leur apporter de la discrétion, leur assure une certaine sécurité. Qui serait assez fou pour débarquer dans un centre commercial géant pour y semer le chaos ?
- Le groupe a une opération importante en cours, en lien avec un cartel sud-américain, pour faciliter le transit d'une cargaison d'armes lourdes détournées d'une manufacture américaine qui fournit l'armée. La cargaison doit discrètement passer par la plate-forme du Super Mall avant de repartir, reconditionnée, vers une direction quelconque (sans doute en Afrique ou au Moyen-Orient). L'armée enquête sur le détournement et l'un de ses enquêteurs est sur la piste du Groupe. Il y a malheureusement fort à parier que ce dernier est déjà au courant, via ses contacts au sein du Pentagone, et va soit détourner son attention, soit l'éliminer rapidement. En tout cas, tant que le problème de cet agent n'est pas réglé, l'opération est au point mort.

- C'est dans ces circonstances que Stanley Fain a lu, par hasard, les romans de John Mayfield. L'un d'entre eux racontait avec beaucoup de détails l'opération qui a coûté l'intégrité de son ancienne unité de Marines, mais la fin était proprement scandaleuse – toute la culpabilité des crimes retombait non sur l'agent secret, mais sur les soldats. Stanley a mené son enquête, a retrouvé la véritable identité de l'écrivain puis, en essayant de le suivre, a reconnu l'ancien espion. Le Groupe a décidé d'exercer sa juste vengeance, et voilà.

MISE EN JEU

- Les aventuriers sont appelés, en début de soirée, sur une scène de crime dans les collines de Los Angeles, dans le San Vincente Mountain Park.
  - Un cadavre a été retrouvé par des promeneurs qui préparaient une manifestation écologiste en fin de semaine. Leur témoignage a été recueilli par les uniformes.
  - L'équipe du légiste arrive relativement vite après les aventuriers et confirme que le corps a été déposé la nuit précédente, sans doute peu avant l'aube, mais qu'il a été tué ailleurs. Il n'y a rien sur place pour l'identifier, mais il apparaît que l'homme a été blessé par balles à deux reprises et qu'il porte aussi des cicatrices de blessures diverses (fractures anciennes, coups de couteau).
  - Il faut comparer les photos du mort avec diverses bases de données pour trouver son identité et son adresse (dans les fichiers du DMV).
  - La seule autre piste que les aventuriers peuvent aisément découvrir en faisant due-diligence est une photo de surveillance routière prise par les caméras installées par les pompiers de Los Angeles sur les parkings du parc naturel. Un van blanc était garé là à peu près à l'heure où on estime que le corps a été déposé. On ne voit personne. Le van appartient à une société logistique du Sepulveda Super Mall, *Helping Hands*.
  - *Helping hands* appartient à Richard Kennedy, mais les véhicules de sa petite flotte vont et viennent en permanence. Toutes sortes de clients ont accès assez librement aux clefs pour leurs besoins urgents – les véhicules sont souvent loués sur abonnement (on retainer) pour usage ponctuel.
  - Si les aventuriers patinent un peu, ne trouvent pas de pistes ou ne pensent pas à fouiller un peu dans le passé de Richard Kennedy (notamment son service en Afghanistan et son appartenance à une unité d'élite des marines), leur lieutenant peut les mettre dans la bonne direction en leur demandant de creuser un peu, l'affaire lui rappelant une affaire semblable remontant à l'an passée (le chef d'un gang de South Central retrouvé à peu près au même endroit et dans les mêmes conditions, torture et exécution).

- L'enquête sur le Groupe ne va pas être facile.
  - Dans un premier temps, il faut les identifier et les loger, puis retracer leur histoire commune et comprendre les dynamiques de la bande (c'est Dina Williams et Richard Kennedy qui dirigent, mais les autres ont chacun des spécialités utiles).
  - Il faut ensuite les placer sous surveillance. La chose n'est pas facile. Ils sont bons et méfiants.
  - Toutefois, les circonstances ne jouent pas en leur faveur : le cartel qui finance l'opération avec les armes est impatient et leur met la pression, y compris en envoyant des gros bras un peu voyants ; par ailleurs, il leur faut gérer le problème de l'enquêteur du DoD ; enfin, chacun d'entre eux peut avoir, si besoin, diverses urgences ou difficultés familiales ou professionnelles (problème de santé d'un proche, divorce, relation compliquée, clientèle difficile, procès à gérer et ainsi de suite) qui peut nécessiter de sortir de l'argent normalement intouchable.
  - Quoi qu'il en soit, l'arrestation des membres du groupe devrait être délicate. S'ils sont ensemble, ils agissent en unité militaire constituée, entraînée et déterminée – et l'âge ne fait rien à l'affaire, ils sont terriblement en forme. Une opération à domicile est compliquée à cause des protections du quartier et du risque de fuite. L'idéal est de les arrêter individuellement, au meilleur moment – mais tous en même temps pour éviter une alarme et une fuite…