

C.O.P.S.™



SAISON 2
JUILLET/AOÛT
2031

10-99

C.O.P.S.

Procédure

Criminologie

SPQ

Statistique

Criministique

tion

10-99

SAISON 2 - JUINLET/AOÛT 2021

Credits

Un jeu de Nicolas Benaïm, CROC et Geoffrey Picard, assistés du SIRDE Death Squad.

Responsable de gamme : Geoffrey « homme de Cro-Magnon » Picard.

Nouvelles & LAPD Blues de Charlotte « quand malaises-tu COPS ? » Bousquet

Au jour le jour de Sandy « Zola » Julien

Scène d'investigations criminelles de Jérôme « Brand » Lami

La criminalistique de Marc « les experts » Saunier

La criminologie de Olivier « Sherlock » Noël

Système pénal de Thomas « multi-tâches » Cheilan & Geoffrey Picard

Retour à l'école, Armes à feu et ballistique et Création de PJF de Geoffrey Picard

10-18 de Benoît « prélopat » Attinose et Marc Saunier

Jours tranquilles à Suseauville de Antoine Clermont « Ferrard »

Jackpot ! de Arnaud « Gerónimo » Guidet

SAD story de Benoît Attinose

Règles, précisions et ajouts de Geoffrey Picard & Yannick « souis blanche » Polchetti

News de Benoît Attinose, Jean-François Beney, Thomas Cheilan,

Antoine Clermont, Arnaud Guidet & Sandy Julien

Textes et encadrés additionnels de Geoffrey Picard.

Relecture et réécriture par Anne-Cécile « Speedy » Aggy et Geoffrey Picard.

Un grand merci aussi aux gens de la FAQ COPS, de la mailing list (<https://fr.groups.yahoo.com/group/cops-jdr/>), du forum sur le site asmodee.com et aux abonnés de Ground Zero pour leur soutien, leurs questions, leurs propositions de textes et de règles, leurs critiques constructives et leurs idées.

Illustrations

Conception graphique et couverture :
Alexei Brictot.

Illustrations intérieures : Bernard Kitzler, Damien Macé, Franck Poterlot,
Christophe Swal et Sébastien Poinson.

Conception graphique intérieure : Greg « être C, ça sent le pas T » Cervail.

Mise en page : Thodfin « j'ai deux écus, j'me la pète » M^l Boulan.

Merci à Philippe « Boas libre » Mouret pour la gestion
des petits détails qui font que la vie est belle.

Imprimé en France par Fabrique Imprimeur, février 2004.

SOMMAIRE

LES LAPD RULES 4

LES DOSSIERS DU LAPD 5

L'ordonne de la hiérarchie	9
Au jour le jour	10
1. La façade hospitalière	11
2. La vie de famille	11
3. La fête à la maison	12
4. Non pioches, y'en a plein d'autres comme ça ; mais celui-là c'est le mien	13
5. La santé, ça va ?	14
6. La rue	14
7. Non binôme	16
8. L'entraide	16
9. Budgets et services	16
10. La formation	17

Stages d'investigation criminelle 17

1. Les angles	17
2. Le premier sur les lieux	18
3. La scène du crime	18
4. L'enquête de proximité	21
5. Continuer l'enquête	22
6. L'interrogatoire	24

La criminalistique 25

1. Des sciences au service des enquêteurs	26
2. Les laboratoires et les instituts médico-légaux	32
3. Matériel pour cops	33

La criminologie 34

1. Les fondements	34
2. Le profilage	36

Système pénal 42

1. Les acteurs de la procédure	42
2. La prison	43
3. Le procès	45
4. Défens et crimes	47

Armes à l'école 53

1. Sources d'armes	53
2. Nouvelles capacités spéciales	57

Armes à feu et balistique 57

1. Statistiques	57
2. Historique	58
3. Classification des armes à feu	59

4. Les balles et les blessures 60

5. Technique 61

LES AFFAIRES EN COURS 66

Tigre et dragon 66

16-18 67

1. Le cas	68
2. Mécanisme mortelle	68
3. La malédiction	70
4. Le bébé	70
5. Bataille sanglante	71

Jours tranquilles à Sausalito 72

1. Préliminaire	72
2. Vaccins mortels	75
3. Séjour à Sausalito	83
4. Conclusions	87

Jackpot ! 88

1. Préliminaire, Colombo revient	88
2. Gains ? Gains ? Gains !	89
3. La révélation	93
4. Viva Las Vegas !	95
5. Les dossiers	107
6. Retour au paradis	108

LES DOSSIERS DU SAD 109

La nuit des morts-vivants 109

SAD story 110

1. Les deux côtés de la pièce	110
2. Fonctionnement	114
3. Le SAD et nous	117

Règles, procédures et ajouts 118

1. Général	118
2. Initiative	118
3. Combat au contact	119
4. Combat à distance	119
5. Encaissement	121
6. Poursuite	122
7. Incrimination	123
8. Compléments	123

Corrélation de FMJ 124

1. Les valeurs relatives	124
2. Segles	125

LAPD BLUES

Prologue

« 30 juin - Libé 14K - 495/ 306 »

Le sujet 53, conformément à nos suppositions, a été en mesure d'ouvrir la porte de sa cage et de comprendre le fonctionnement de notre système de surveillance thermique. D'après les informations reçues par notre détecteur Gamma, il a émis plusieurs heures envoyé des ondes cérébrales prouvant qu'il réfléchissait, comme peut le faire un être humain, à une solution pour s'échapper d'ici. Le sujet 53 a réussi à passer outre le garde en profitant de la nuit pour se glisser à l'extérieur de sa cellule d'observation. La porte en avait été laissée entrouverte grâce à une cageuse de grille qu'il avait préalablement coupée - je l'ai retrouvée dans l'enseignure de la porte. Il s'était probablement plongé dans l'eau du bassin pour refroidir la température de son corps, ce qui a retardé de quelques secondes le détachement de l'alarme. Malheureusement pour nous, le sujet 53 n'a encore pu être retenu : il se serait enfui, d'après les quelques pixels que nos drones ont retrouvés, en se faufilant jusqu'aux cuisines et, à partir de là, en exploitant l'un des canalis de ventilation pour gagner l'extérieur.

Le sujet 53 est le premier animal reprogrammé capable mais au point pas l'équipe 14K, ainsi que le prouvent les enregistrements Alpha. Beta et Gamma dont vous trouverez des UV dans ce rapport.

James Hillborn pour Sentry - projet 495/ 306. »

12 juin - 18h45 AM

Effarves de sang. Algues. Puissements. Halètements. Grincements. Petit bout de papier déchiré à l'odeur d'ordinateur de ventille... Tapi en-dessous de la grande machine, j'observe et je me cache.

« Tu sais qu'on devrait pas faire ça ici, Can... Pas envie de tomber sur un autre Pader... »

« ... Oui... Oui... Mais là, tu vois... Il... Il est pas là... Ah... »

« ... Ouais... »

« ... Mardi... soit... Tu fais quoi ?... »

« Hmmm... Ben... »

Grincements douçils de plaisir, de satisfaction. Froissements de tissu. Clicquetis.

« Tu veux un café ? »

« Pourquoi pas ? Au fait, t'es au courant pour la « coupe » ? Paraitrait qu'elle s'est fait dire les ongles sur l'affaire Stripes. Elle aurait eu des sculptures... »

« C'est ça. Et moi, j'vais un jumper... Tu as vu Anita ? »

« Pour l'instant, non... Pas de visite. Quand je pense que cette année a survécu... »

Bouffée de rage impuissante, de tristesse aussi. Un long silence s'installe, le temps pour eux d'apaiser leurs émotions.

« Can ? Tu crois pas qu'on devrait essayer de se voir plus souvent ? J'en ai besoin... »

« Tout que je réfléchisse, Ani... Ah... Ah... Il est temps que j'y aille, moi. J'ai du boulot... »

Des pas légers s'éloignent. Grincement de plastique. Soupir. Quelque chose tombe dans le gros cylindre près de la porte. Le bruit de nouveau seuil.

12 juin - 18h45 AM

Voix forte. Hargnerose. Wile. Des pas lourds se rapprochent rapidement, le brouhaha cesse immédiatement. Pour... Tension...

« Massouada ! Dans mon bureau ! Tout de suite ! »

« Euh... Oui, lieutenant. »

La femme sent le sucre et le caramel, l'homme... juste le fruit...

« Qu'est-ce qu'il lui veut à son arsi ? »

« Besoin de passer ses nerfs sur quelqu'un. Raah... Je pense que c'est à cause des commies de Raami... »

« ... »

« J'ai cru que depuis qu'elle bouffe avec l'UDU, elle est pire qu'avant. Une vraie cunin. Paraitrait que même Shank veut plus travailler avec elle... Tiens, salut, Matthew ! On parlait de toi, justement ! C'était quoi, le dernier plan de Raami ? »

Une odeur de mer, d'aiguës. Une voix un peu cassée...

— Elle s'est jetée toute seule à la pousuite d'un pin dans les nuages... Mademoiselle trouvez qu'en n'allait pas assez vite.

— Et ?

— Et elle l'a eu. Le seul truc qu'elle avait pas prévu, c'est l'alligator planqué sous la flotte qui en a fait son p'tit d'ef... Sûr que c'est pas le bout de bois qui venait qui allait se mettre à table... »

14 JUILLET - 11h23 PM

Eches de pas, de voir... Se coucher. Vite. Sous ce grand rectangle de néon...

« ... Regarde-moi l'état de cette poubelle... Ils sont vraiment crade, ces copains... »

— Tu parles ! Je suis sûr que c'est encore un de leurs coups à la con...

« ... Encore faudrait-il qu'ils se doutent de quelque chose... »

— Qui te dit que ce n'est pas le cas ?

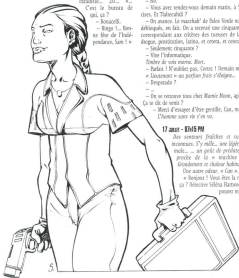
— Une fois, c'est vraiment trop parano... Tiens ! Regarde ce que j'ai trouvé dans la saute remate ! ... » — T.A.

Paradise... 20... »

C'est la bureau de qui, ça ?

« Bonaccelli... »

— Bingo !... Bonne fête de l'indépendance, Sam ! »



Odeurs rances... Mélange de cirons contrain et d'affluences de jale malade...

15 JUILLET - 12h41 PM

Le pas émergeur. L'odeur de fruits... « Lieutenant », à ses côtés, un homme qui encade la rousseur... Effluve de vieux cuir, d'alcool, de sol pour-être. Ils sont là, le braché continue... Pas plus de tension que d'habitude... »

« Lieutenant » est préoccupé, pas en colère...

« Salut Desperado ! Bonjour lieutenant ! »

« Gilligan... Can... »

« Café, Corer ? »

« Si... »

Claquers, grêlements, chahut. Pas de peur. Pas de ponique. L'habitude.

« Vous deviez aller voir Swain... »

« Je sais... »

« C'était un ordre, Corer, pas un conseil. Du sucre dans le café ? »

« No... »

« Vous avez rendez-vous demain matin, à 9 heures précises. Et Thibautahé ! »

« On avance. Le machab' de Salon Verde nous a pas mal débrouillé, en fait. On a recensé une cinquantaine de filles correspondant aux critères des courses de la secte. IVG, drogue, prostitution, latino, et creola, et creola... »

« Seulement cinquante ? »

« Vite l'Informatique... »

Ombre de votre mort. Mort.

« Parfait ! N'oubliez pas, Corer ! Demain matin ! »

« Lieutenant » au parfum frais d'oligène...

« Desperado ? »

« ... »

« On se retrouve sous chez Mamie Moon, après le service. Ça se dit de venir ? »

« Merci d'essayer d'être gentille, Can, mais non... »

L'homme sans vie s'en va.

17 JUILLET - 12h15 PM

Des senteurs fraîches et suaves, encore inconnues. S'y mêle... une légère touche animale... un goût de prédateur. On s'approche de la « machine à café »... Grandement et chaleur habituelle...

Une autre odeur... « Can ».

« Bonjour ! Vous êtes la nouvelle, c'est ça ? Détective Sébina Hammer, mais vous pouvez m'appeler Can... »



- Très drôle.

- Baron = se penche à côté de l'odeur d'Iris, celle qui est silencieuse, douce et me regarde.

- Alors, ti fibre ? Qu'est-ce que tu fais là ?

- Mal, je veux dire que c'est un coup du S&D !

- Alors... N'ai pas peur...

Iris me parle. Elle semble... confortable. Basiquement, je suis jusqu'à elle. Elle sent bon. Et elle a l'air vraiment... incroyable.

31 août - 06h42 PM

Je me suis compris que je voulais rester ici. L'odeur d'Iris = Melody = et = Baron =, surtout. Ils m'appellent à manger. = Lieutenant = a beaucoup crié. Ils ont peur d'un « meuchard ». Du de malades. Ils m'ont emmené en bus, dans les grandes salles pleines d'odeurs de mort et de produits algues... là où les hommes s'entrent et font mal. Mais ils m'ont dit de ne pas avoir peur, de ne pas m'enfuir, qu'il n'y en avait pas pour longtemps.

Je ne m'en suis pas rendu.

Malheureusement, j'ai confiance.

04 août - 08h27 AM

= Lieutenant = quitte son bureau : pas courbé, ondes de nervosité, de colère rentrée. Insistent, je m'aplatis sur le coin de table de = Baron =. Aujourd'hui, les odeurs sont plus fortes encore, plus algues, que d'habitude. Il fait très chaud.

= ... Tu parles d'une politique préventive !... T'as vu l'état dans lequel ils ont mis Begman ?

Les voir vivement de derrière. Je m'écarte... Je dégage des yeux. Un homme : il sort le cigare, le sucre... Il est violent... Quelque chose d'un de ces hommes d'avant... Il prend plaisir à imposer sa puissance. En face de lui, le mâle de = Naomi =. Il y a des odeurs de cannabis sur sa peau.

- Ça va, Naomi ? Elle n'a qu'un coquard et quelques bébécasses ! Ça avait pu être pire...

- Justement, oui ! Ça avait pu être pire ! Elle avait pu se faire flinguer !... Discuter avec les jurés en difficulté ! Non, mais l'une est complètement dingue ! Ces mecs, c'est pas avec des belles paroles qu'on les calme !

- Peut-être, mais vois-tu, le schéma = menaces-flingue-SWAT =, c'est passé de mode, je te conseillerais assez d'espérer de l'ultrapet.

- C'est ça ! Et blénde, Gaulta leur donne des bombes et les tenir par la main pendant qu'on les coffre ? Ah, elle est belle la Californie d'aujourd'hui ! Mal, je veux l'ide ! Ça va être de pire en pire !

- Dis-moi, Hamer ? C'est = Gon =, Tu as entendu parler de Lucas Takechi ? Le chef des Villains de S&D Row... Ou même Baraband et Mary, les deux gosses qui ont occupé Rudy, le chien de Percy Sharni ?

- ...

- Je pense que tu devrais essayer de les rencontrer. Ça t'apparaîtrait beaucoup.

= Hamer = s'éloigne. Furieux.

= Des nouvelles d'Anita ?

Onde de détresse. De colère, aussi.

= l'essai de passer la nuit tous les jours. Mais...

= Ça ne s'arrange pas ?

- Quand je suis arrivée, hier, Daniel Cairns quittait sa chambre... Cairns de Cairns Secundo, tu vois ? Cette prison enfane lui a expliqué qu'ils avaient beaucoup misé sur elle, mais qu'après leurs réflexions, ils avaient décidé que prendre en charge une étonnante opération, une opération, nécessitant une trop grosse prise de risque, qu'il était défilé pour elle mais voilà...

- Je capte pas tout, là...

- En gros, ils lui ont laissé espérer qu'ils l'aideraient à se remettre, mais comme c'est un investissement hasardeux, qu'ils ne sont pas sûrs qu'elle remette sa voix à 100% et qu'il y a des dizaines d'autres chanteuses sur la liste...

- Tuve Anita... =

11 août - 01h43 AM

Il fait chaud. Beaucoup trop chaud... Pas envie de bouger, même pour chasser les quelques cafards qui filent sur les murs. Les humains sont moches, fatigués, embrasés par les odeurs de tabac et celles qu'ils rapportent de la rue. Allongé contre l'ordinateur de = Baron =, je le observe, les yeux mi-clos... Deux femmes pénètrent dans les barreaux. = Melody =, mon amie à l'odeur d'Iris et une autre... Un parfum légèrement sucré, des vapeurs de tristesse, de la peur... Une vague odeur de sang et de bile plus encore d'elles.

= Tu t'assois, tu ne bouges pas... Je vais nous chercher un truc à boire à la machine...

= Melody = s'en va, la laisse seule... Quelque chose ne va pas. Je sens le regard des mâles sur elle. Elle ne le supporte pas, cela se voit, ils la scrutent, la guettent, comme une proie... mais ne sont pas vers elle, la porte d'ailleurs... Les deux hommes qui tiennent les poubelles et sentent le ciment artificiel... Je me lève, m'écarte, les suis du regard... Ils rient d'excitation.

- Tiens, voilà ton café.

= Melody = est revenue.

- C'est gentil de m'avoir accompagné jusqu'ici.

- C'est normal. J'étais pas loin de rentrer çaquer... Écoute, Takeandra, j'aimerais pouvoir te dire qu'un fritté pas s'habituer à tout ça, ces scènes sanglantes, ces mêmes barreaux, violés en toute impunité, ces gros pleins de flics insouciantes... Mais ce serait mentir. On ne s'habitue jamais.

= Comment tu t'en sors, toi ?

- Je ne m'en sors pas. J'apprends à vivre avec.

Les deux hommes changent de position s'en vont, après avoir fait le tour complet de service. Ils ont l'air contents, satisfaits. Je saute de la table et suis le passage qu'ils ont effectué.

12 août - 06h27 AM

= Lieutenant = est arrivé à grande pas dans le service, frais et échauffé malgré la chaleur suffocante des lieux. Il reconnaît... Pas comme moi, bien sûr, mais j'ai senti en lui des ondes de satisfaction quand il est passé à côté de moi.

L'homme mort est resté peu de temps après avec la femme prélatrice. Elle reconnaît également. Non parce qu'elle était avec son mâle, ils n'ont pas déchargé leurs odeurs, mais parce qu'elle avait attrapé quelque chose... Une sorte de soufre ?

J'attends l'arrivée de = Baron =, il faut que je lui montre ce que j'ai trouvé. Je connais ça. Des yeux de verre et de plastique pour épier, explorer, contourner... Il y avait ça, là-bas. Des yeux qui regardaient toujours...

12 août - 08h27 AM

Un craie et la bougie de « Baron », je me lève, m'étire...
- Salut, d'frère !
- MAAMAM !
- C'est dingue, Jean ! Ce chat se répond comme s'il comprenait ce que tu racontais !
- Et qui te dit que ce n'est pas le cas, Doug ?
- Doug ». Un parfum légèrement boisé, une peau trop fine pour sentir les odeurs de saumon.
- ... Eh, Doug ! Ta prouesse était là, cette nuit ! Apparemment, on a découvert au moins un certain où elle était vierge avant d'arriver ici ! C'était son premier 388 cette nuit !
- ...
- Homer ». Le pas lourd, il se dirige vers nous.
- KSSSSSSSS !
- Encore là, ce tas de poids ?
Involontairement. Colère. Tension. Mes poils se hérissent malgré moi.
- Bon, ben... Bonne humeur, les mecs ! Moi, j'ai fini ma journée !
Il s'éloigne. Je vois des ondes de saumon... Les yeux noirs. Présumé « Baron »... Pas le temps. L'homme mort et le prélatier quittent le bureau de « L'événement », s'approchent de nous.
- Ça va, Domingo ?
- Si, on a café des Thésés, cette nuit. Des gam qui ont voulu s'en prendre à Jéshel en son Bloody Theater... On en a eu un avant, Dlan' l'a interrogé.
- Et ?
- Il a très obligeamment consenti à nous livrer quelques informations.
- ... Métrons ! Bonacelli ! Ramener vos culs en vitesse ! »
C'est « L'événement ».

20 août - 04h35 PM

Odeurs de café, de cigarette. « Con » et « Ami » sont seuls.
- Sélima, toi et moi, ça fait combien de temps ? Neuf mois ? Dix mois ?...
- À peu près, oui. Ça me fait penser qu'Antia n'en a plus que pour dix jours d'héso. La pauvre, tu la verras...
- Sélima... j'aimerais vraiment...
- Tourn ! Le chat ! Bonjour le chat... Au fait, tu ne sais pas qui j'ai croisé, l'autre jour, en patrouillant du côté d'Obéa ? Catalina Jean... Tu sais, la petite qui beste avec Domingo sur l'allée Ilacuberti, Ilacub... et merde, enfin sur ce mur métallique. Accompagnée.
- Sélima !... Sélima, t'as collé à ce dont on a parlé, l'autre jour ?
- J'me sens pas prête. Voilà. Ben, faut que j'y aille, moi... »

21 août - 08h11 AM

Les hommes de l'entretien sont revenus. Ils ont enlevé les yeux noirs, puis les ont remis en place.
- « Melody » et « Baron » sont tous les deux dans la salle. Avec « Tashandra ». Je vais jusqu'à mon amie à l'odeur

d'iris, je me glisse sur ses genoux... Elle lit quelque chose sur son écran. Ce qu'il appelle un « rapport »...

« Tu tombes bien, toi ! Tu vois toutes ces données ?... Eh bien ça se concerne... »

- Ou l'avez-vous touché ? Ça fait quinze jours que je me demande à qui il appartient !

- Nulle part, en fait... Il était là, un matin, on l'a gardé avec nous et on lui donne à manger... Alors, d'frère ? Comme ça, c'est plus qu'un simple chat ?

- MAAM !

- Il veut vouloir faire d'autres analyses, tu crois ?

- Je ne sais pas, Melody. Faudrait peut-être en parler à Hawkins.

Il a peut-être trouvé quelque chose sur moi. Je ne veux pas rencontrer là-bas. Plus jamais... Trouver quelque chose. Une parade, les hommes d'entretien, les yeux noirs... Une diversion. Maintenant, je saute des genoux de « Melody » et je m'assois. Elle me regarde sans comprendre. Je m'éloigne un peu, je recommence. « Baron » me suit, les femmes lui emboîtent le pas. Je vais jusqu'au bureau de « Obéa ». Je me glisse sous la table... L'œil noir est là. Je respire. Je m'assois. Je continue jusqu'à ce que « Baron » fasse la même chose que moi.

- ... Les fils de pute !

Il a trouvé. Se redresse en brandissant l'œil noir. Je m'assois, les attends, vais vers un autre bureau...

- Mais c'est quoi, ce chat ! ?

- Un lou.

- Un... quoi ? C'est « Tashandra ».

- Un esprit. Je pense même qu'il s'agit du rade - un les bricolait quand j'ai récemment fait appel.

- « Baron » est un adepte du radeon. Je ne suis pas certaine, cela dit, que ça passe auprès de Hawkins. Encore moins de Big Nick.

- Qu'est-ce qui ne passerait pas, Melody ?

« L'événement », avec son parfum froid, se voit ironique et respiratoire.

- Nous avons trouvé des micros dissimulés sous les bureaux des détecteurs de l'air... Nous nous demandons qui avait pu les placer ici...

- Qui ? À votre avis !!! »

Il se lève, grince des dents. Moi, je me blanchis dans les bras de Baron, je respire. Je ne sais qu'un chat... ~~BAR BAR~~... Je ne suis qu'un chat... ~~BAR BAR~~... Je ne suis qu'un chat...

Enchaînement

« 30 août - 14h 14h - 09h / 09h »

La maque du sujet 53 n'ayant pas abouti, nous procédons dès cette nuit à sa destruction à distance - la nanopuce injectée sous sa peau et l'identification de radeon unitaire et individuelle libèrent le produit eucharistique et mettra fin à l'expérience.

Le sujet 54, une femelle tigre de type européen, ne présente malheureusement pas encore tous les signes propres à manifester qu'une intelligence de type hautement cognitive se soit suffisamment développée chez elle.

James Hillborn pour Senny - projet 09h / 09h. »

LES DOSSIERS DU LAPD

L'OMBRAGE DE LA HAÏNE

Emerson était de mauvais poil. De très mauvais poil. Ses sharpes battaient l'avalanche d'affaires sans bien compris, puisqu'ils avaient réussi – un exploit pour des molosses de cette taille – à se faire tout petits dans un coin du bureau et à travailler en silence le fin de ligne. Les instances supérieures lui refusaient sa promotion pour la quatrième fois – sans explication et malgré le poids de ses relations.

L'œil noir, il regarda Catalina Jones pénétrer dans le commissariat – son accident chez le nègre n'avait laissé aucune séquelles sur son joli cul de bêtante.

« Black ! Tu peux soulever, tiens ! », promettait-il, la voix pleine de morgue.

La salope avait eu droit à un stage de criminalistique – « classe d'été » – au sortir de sa convalescence. Et elle était au LAPD depuis combien de temps, un an ? Deux ans maximum ? Ça ne faisait que confirmer ce que lui disait hier soir son pote Ramsey : maintenant, si tu veux arriver quelque part, faut qu'tu sois un putain de nègre, un putain de jeune ou un putain d'homme...

Il était temps que ça cesse. Il était vraiment temps de faire quelque chose.

De l'autre côté du couloir, le capitaine Logan hâla un fil en uniforme.

Il était temps aussi de ne plus suivre les ordres de ce coïrin. Du les sauteuses de Cortes, l'équipe qui lui servait de fils perdus. Et ça, sans compter sa nouvelle partenaire « cherche le ping pong machinche »... Enfin, un nom impensable. Elle était polie – ça, c'était un truc qu'on pourrait pas leur reprocher, aux feds : ils étaient toujours bien élevés. Mais c'était cette manière qu'elle avait de regarder les gens... Ça le mettait mal à l'aise. Et puis, comme disait Ramsey : les jaunes, c'est des fiondes... Ils sourient toujours, même quand ils vont te planter un couteau dans le dos.

Il avait raison, Ramsey.

Emerson avait bien pensé à tout plaquer pour intégrer une milice, trouver un job de garde du corps, mais on lui avait expliqué qu'il était beaucoup plus utile à la cause en agissant de l'intérieur... Pas comme un ven dans le fruit, non, mais en établissant un certain équilibre dans la balance des en conspuant, à l'occasion, quelques actions musclées de ses fiondes...

Alors il serrait les dents et faisait son chemin de croix en sachant qu'il se sacrifiait pour la cause...

Deeder M des Don't Give A Fuck, l'un des rares gangs craps exclusivement blancs, était assez fier de sa prise. Un décalé d'une quarantaine d'années en costume Gault ligne Pirex, dont le corps d'athlète savamment entretenu lui faisait presque regretter qu'il ne soit qu'un pigeon. Presque. Véhicule de sa coupe « Belca-Ra » – un petit débordant rose et une mini jupe écarlate à fleurs, plangée dans un bouquet de soda, elle l'avait levé aux alentours de midi, à la terrasse d'un café de Beverlyton. Présente facile : participer à l'idée de raser un examen, elle avait fait tomber ses affaires d'étudiante presque à ses pieds. Il l'avait galamment aidée à les ramasser et là, impossible de le rater... Le planning de la semaine indiquait clairement qu'elle confondait aujourd'hui et demain... Rouge de confusion, elle avait bredouillé, le cil papillonnant, l'œil brouillé de larmes, qu'elle était débile... Mais tellement, tellement angélique... Le petit minime était sa toute dernière création. Après qu'elle ait récupéré la ritche de tous ses déchets, quelques mois auparavant, le GD lui avait enfin accordé le crédit qu'elle méritait, un peu de répit ainsi qu'une totale liberté d'action et de mouvement. Deeder M avait également pu – avec la bénédiction de ses dists – mettre quelques

benefices à profit pour se constituer la panoplie adéquate aux rôles qu'elle choisissait d'endosser pour arriver le gogo. Et dans son costume d'étudiante punkiste, elle se sentait aussi à l'aise qu'un poisson dans l'eau. Gary – non sûr du jeu – n'y avait vu que du feu...

Quand Emerson vint chez lui ce soir-là et ouvrit la porte du petit pavillon fonctionnel qu'il louait en bordure de Brentwood, la chaleur suffocante et la mentalité du gogo s'insinuaient pas arrangé son humeur. A et E, les deux bulles, filèrent dans le jardin sans demander leur reste. A et E – ses collègues reprirent la suite allusion au mythe d'AE 47 des gangstas. Ils étaient vraiment incultes. A pour Adolph. Et E pour Elton. Mais comme les trois quarts d'entre eux étaient des métriques, il ne fallait pas trop leur en demander non plus.

Il était tracé son blouson, l'accrocha au porte-manteau et se traîna jusqu'au frigo pour se servir une bière. Jolie de la domestique, l'appareil lui annonça, d'une voix féminine et légèrement enrouée, que son épouse avait enregistré plusieurs messages en son absence. « Si vous souhaitez, cher David, les données de votre cuisine, dans cinq... »

– Ouais...

– David, c'est Lisa. Je te rappelle que tu me dois trois mois de pension... Alors je suis dans le temps pour cette fois : tu es jusqu'à la fin de la semaine, sinon je te colle un procès au cul et je te jure que, lorsque j'aurai fini de te faire payer, t'auras même plus un kilomètre sale pour pleurer sur ton sort. Bye !

– Sale conne... Journal de merde...

– Délectable David Emerson ?... Inspecteur Douglas Swanson, Special Affairs Division, l'aimerais m'entretenir avec vous. Vous pouvez me rappeler au poste 3154, afin que nous fixions un horaire et une date...

– Le SMI ! Les cons...

– « Swanson », lui « Curley ». On organise un petit barbecue, ce soir, du côté du MI. On compte sur toi...

La seule bonne nouvelle de cette soirée de jeunesse. Mervin Ramsey ! Mais il fallait quand même qu'il s'assure qu'ils n'auraient pas de problèmes pendant leur fête...

M les coups de feu, ni les tirs de mortiers venant de l'église ornée de barbelés, d'ordures et de ruines de Sid Row ne parvinrent à dévaster les sept silhouettes revêtues de capes peintes du spectacle capotant de la jeune femme hurlant sur le bûcher. Ils avaient débâché discrètement une heure auparavant et s'étaient assurés que nul, dans les environs, ne risquait de les déranger avant de commencer leur petite fête. D'abord, un peu de chips américaines et de bière pour se mettre en forme, puis la fabrication de la crête – des fils de fer, de la tôle et des barres métalliques. Ensuite, ils avaient sorti la fille du coffre de la voiture. Vêtue d'un ensemble rose bonbon qui laissait parfaitement deviner les courbes insolentes de son anatomie, elle s'était assise dessus et avait de grande voix affalé. Elle voulait me plumer, avait expliqué « Curley ». Cette ordure de négresse s'aurait que ce qu'elle méritait...

« Swanson » était d'avis de prendre un peu de bon temps avant de passer à l'action, mais « Curley » et les autres lui avaient fait remarquer qu'il commettrait presque un acte de cupidité, en s'abaissant à cela. Ils avaient eu raison. Et à présent, tandis que les cris de douleur de la métrique diminuaient d'intensité, que ses membres se recomposaient peu à peu dans les flammes, laissant une fumée épaisse envahir les alentours, il se permit d'imaginer d'autres corps se tordre dans les flammes à sa place...

Ce n'était pas une si mauvaise journée, après tout.

Au jour le jour...

« Et en fin de compte, ni foyer, ni femme, ni jesse, ni rien. Les projets : oh. Tu penses que j'ai oublié quelque chose ? »

– Steve Mc Queen, Les Sept Mercenaires

Cher monsieur Evans,

Vous ne trouverez sans doute pas ici ce que vous y attendiez, à savoir une description pas le moins de la vie quotidienne de héros fatigués, nobles, constants, et en un mot héroïques. Le temps des fables idéales est terminé. En n'essayant pas dans ce roman comme un jeune premier dans un rôle qu'il finit le film avec des réminiscences disponibles, couvert de sang, mais résolu. Aucun réminiscence n'est interrompu le cours de notre vie après une

affaire réglée, nous étions, ainsi d'envoyer des larmes qui nous font nous sentir. Pour faire un happy end dans la vie d'un cop. Il faudrait interrompre l'héroïne avant la première destruction de film, parce que la plupart d'entre nous connaissent une fin plus saine.

Mon collègue M. Bernard Cairns et moi-même avons eu l'insigne honneur d'être tirés au sort parmi notre équipe afin de vous aider et de faire office de conseiller techniques pour la rédaction de votre prochain roman. Parmi le nombre de notre binôme le plus loyal, le moins assis de conversation et le moins dévot d'une balle dans la tête hier au soir à environ 22h30, selon le légiste intervenu sur les lieux, c'est à moi que revient la tâche difficile de vous guider dans la



discrètement de notre quotidien. Vous voulez bien pardonner l'aspect détonant de ma prose, dans la mesure où je ne dispose pas de beaucoup de temps à vous consacrer, et où je ne suis probablement pas le mieux placé pour songer au fait de le dire au fils du COF circule.

Vous ne trouvez pas ici d'emploi du temps standard, de fiche synoptique ni de photocopies d'états de service. Je peux vous donner mon emploi du temps en quelques mots : du lundi au dimanche, de 4h du matin à environ 2h du matin suivant : prodige et crime. J'ai quelques heures supplémentaires (pour écrire ce genre de papier, par exemple).

Je ne tiens à votre disposition, selon les conignes de mes supérieurs, pour vous compléter d'informations.

1. La Pagode Impériale

Mon meilleur ami est un Chinois du nom de Wong. C'est le patron d'un petit resto, la Pagode Impériale. Il cuisine en posant à l'assiette à vous couper le souffle. Tous les midi où j'ai le temps de prendre un repas complet et sentant un peu de l'indochine, Wong mène la conversation de manière à la fois anodine et (pour moi...) cauchemardesque.

« Bonjour, M. Tardieu, je note qu'en a eu une rude journée. Bonjour, c'est la maison qui effle. Qu'est-ce que ça sera ? »

Je réponds invariablement :
« Pas plus qu'une autre. J'ai d'ailleurs craqué de quoi payer rien même un de ces délicieux Palais des quatre déesses, avec une soupe en entrée. »

Remis en ce qui concerne mon choix dans le menu, nos conversations commencent dans toujours de la même façon. Wong veut de me ramener à la fois le feu et le froid sur la petite cuisine d'indochine qu'il aime servir en douce derrière son restaurant, et je suis forcément dans des positions de fonctionnaire honnête et incompétent, tout en pensant à ce dont il faut me priver pour

m'offrir son menu à 305 une fois de temps en temps. Je pourrais me contenter d'un hamburger à 4,405 (5,405 s'il est « soft », c'est-à-dire composé d'ingrédients sans manipulation génétique), ou pousser le menu grande classe de « Chef Fred et Sylvain », le fameux français chic qui ne dérange pas, et qui n'est qu'à un arrêt de bus de chez moi. Là, c'est presque 605 mais le patron vous appelle « monsieur » et fait mine d'oublier que vous êtes un membre des « forces de l'ordre » en vous servant au comptoir un vin rouge qui rappelle la chorégraphie de l'escouade de l'Indochine, mais qui a le bon goût de dater d'une année prodigieuse. Moi, j'ai mes habitudes chez Wong. J'ense, je sème le po-de-vo, je me salue, et je rencontre tout d'un coup la spirale de chaos dans laquelle notre ville descend en trébuchement chaque jour un peu plus vite.

Ca, c'est quand j'ai l'occasion de me payer un repas complet, en terme d'argent et surtout de temps. C'est sûr qu'en a plus vite fait d'ingérer brutalement un bon-bon qui semble sorti de chez Dupont de Nemours que de traverser un Palais du Paradis Glorieux, surtout avec des baguettes. C'est marrant : avant d'entrer au COF, la bouffe, c'était un vrai sacré pour moi. J'adorais la grande cuisine, j'avais le tour de main pour deux ou trois petits plats, je me laissais aller. Maintenant, manger, c'est comme échanger des accus : une petite cérémonie machinale, sans émotion. Il faut chez Wong. Là, l'appelle, je salue. Wong me salue pas mal, même si je ne cède pas à son petit mariage. Ce n'est pas un mauvais bougre : il aime le jeu, voilà tout.

L'attitude de Wong ne me surprend pas : il sait que s'il veut mener son petit son petit business, il faudra que des gens comme moi fassent les yeux. Je dispose, dans une certaine mesure, d'un pouvoir discrétionnaire. C'est mon attitude qui fera l'indépendance pour les autres cops, et en général pour les autres fins.

La loi est là, comme un parasite chargé qui n'attend que d'être tué. Simplement, on ne dessert pas les mouches au pistolet. Parfois, on pousse, de deux mains, choisit le moindre. Je n'ai pas le temps de couler après les gens comme Wong, pas de temps pour le crime, c'est que j'ai un boulot à faire en définitive.

En tant que membre du COF, c'est vous qui muez la frontière entre les petits et les autres. En fait, vous êtes la frontière.

2. La vie de famille

Comme la plupart des cops, je vis seul. Les célibataires, et les divorcés, sont légion chez nous : il faut croire que le scénario de la femme de lit qui tombe en boutique à force d'attendre quelqu'un qui, un soir, ne se rendra pas, est une dure réalité. En un oubli les affres du mari ou du petit ami d'une femme engagée au COF, ce pauvre type qui espère qu'en ne va pas trop enquerre sa douce en venant. Il faut reconnaître que nos collègues féminins sont toujours les plus mal loties en matière de relations. En plus de la misogynie à laquelle elles doivent faire face au sein du service, leur image aux yeux du public est souvent caricaturale, malheureusement.

Les relations entre cops sont aussi nombreuses que bêtes : tout ce qui nous rapproche en tant que policiers fait pas nous séparer en tant qu'êtres humains. C'est très difficile de rester vulnérables et d'entretenir une relation de longue durée quand on passe son temps la tête plongée dans la roue des chaises du monde. Il y a des heures qui nous rapprochent et nous séparent à la fois. La plupart des couples de cops ne sont que des fins de police, et beaucoup les savent.

NEWS

avis de recherche

Luigi Luciani RAR « value guy », type caucasien, brun, yeux noisette, 1,70 m pour 75 kilos, 27 ans, membre influent des gangs marseillais et parisien-carbonniers, il est recherché pour le meurtre d'un officier du LAPD, John Stone, et du térahépatite John Peter Junior, dirigeant de la secte intégrité chrétienne « Christ chrétien ». Les deux hommes semblaient en affaires pour transformer l'égérie Saint Christ de Little Italy afin d'y entreposer de la drogue et la distribuer aux petits gangs voisins de South Central. Le stock d'effluents disparait. Le suspect a d'abord été capturé sur le lieu du crime, l'église, en flagrant délit. Il a clamé son innocence, avant de s'enfuir en tuant l'officier Stone.

Le suspect, démasqué par un coup de téléphone anonyme, se cachait dans Little Italy. Il est armé et dangereux.

Il vous faut contacter l'inspecteur [nom] : vous pouvez disposer comme bon vous semble de Luigi Luciani (voir le supplément Les effluents, p. 24) [nom]

Je suis un cas assez particulier : ma femme et moi sommes séparés depuis maintenant quatorze mois. Nous nous voyons de temps à autre, sans pour autant être divorcés... du moins, pas officiellement. De toute façon, on devient vite comme on est dans les autres. C'est un mariage sans concession. Nous étions déjà séparés de fait, même en vivant « ensemble ». Entre les soirées passées à boxer au park, les appels en plein milieu de la nuit, et les situations de crise, il ne me restait plus beaucoup de temps à passer chez nous. Le matin, « chez nous » était devenu « chez moi », et ma femme avait trouvé un « chez elle ». Enfin, je devrais dire « chez eux », puisque j'étais en partie avec mes deux gosses. Ça s'est fait presque naturellement, sans trop qu'on y pense : l'absence séparation entre citoyens et policiers avait fait irruption au sein même de ce que je croyais être un foyer uni. J'ai retrouvé un petit appartement, dans un coin bien tranquille, histoire de tout oublier, jusqu'au sonnet du voisinage où nous avions décidé d'élever les enfants.

Je ne disais pas que ça ne m'a pas soulagé, en un sens. Mes deux collègues mariés vivent en permanence dans la crise. En ce qui me concerne, je suis seul désormais. Bien sûr, les responsabilités financières sont lourdes à porter : même si cela ne m'oblige à verser une pension à ma femme, mes peccés sont toujours mes gosses, et il est hors de question que je les laisse dans le besoin. Et ma femme reste ma femme. Déjà que je ne vois grand-chose et Cameron que par intermittence, comme si j'étais victime d'un cancer elle spéculatoire... Au début, ma motivation, c'était de rendre la ville propre, pour eux, pour qu'ils vivent dans un environnement sain. Maintenant, je me retrouve à travailler encore plus dur pour qu'ils ne passent pas un jour dans le camp des malfaiteurs. Pour que la ville ne finisse pas par les bleds.

Ma femme et moi avons tout mis à plat : ses déclarations contre mon job, mes collègues, mon mariage... « Ce trou-là ne fiche la chair de poule, disait-elle, en disant un cliché vide, quelque chose du style... » En lisant des comics, par exemple, je m'imaginais toujours que ce serait le contraire, que Lois Lane publiât finalement Superman à Clark Kent (enfin, dans les épisodes classiques, ceux qui datent du XIX^e siècle), et que si je finissais par tomber sur une femme qui me comprenait, j'aurais intérêt à

jouer les super-héros pour qu'elle ne remarque pas à quel point le vrai moi était normal et faible. Encore sur toute la ligne. Je n'aurais jamais dû séduire mon chef Clark Kent au placard.

Du coup, nous voilà, elle et moi, en train de gérer un budget et, pour de chagrin, pour mettre un peu de côté histoire que les petits aient de quoi aller à l'école un jour. Pour être sûr qu'un gosse soit, et de bonnes manières, il faut compter presque 2 000 \$ par an, et ça t'inclut pas certains à-côtés, après le matériel à acheter, l'école virtuelle à louer pour élargir les cours, l'abonnement à la banque de données

pour télécharger les manuels de classe... On a établi un petit budget simple, et finalement, je n'ai plus qu'à m'occuper de leurs cadeaux de Noël et d'anniversaire, et voilà le problème « gosses » réglé, ou presque. Parce que, parce que maintenant, en tant que parents de fille et de parents séparés, l'école les oblige à être suivie séparément par un prof. Une séance à 50 \$ tous les deux mois au minimum, et il faut que je sois présent au moins deux fois par an. On y arrive, mais je reconnais que la dernière fois que le docteur

Habert a tenté de me contacter pour me donner des conseils et que mon portable s'est décroché pendant qu'on était au beau milieu d'une feuille, le bon docteur s'est fait une toute nouvelle opinion de moi à travers le vocabulaire que j'employais pour empêcher une bande de crétins de déconner une famille d'images méritées...

Je vois les gosses aussi souvent que possible : ça nous donne une fréquence d'environ une ou deux fois par mois, dans le meilleur des cas. Plus longue période de séparation : seize-vingt jours, pendant une période particulièrement agitée. Ça a gonflé ma note de téléphone d'une manière spectaculaire. Au final, j'ai eu deux appels de fait, une fille Milla dans la cour de récré, le premier « A » en maître de mon jardin, et le dernier Walt Disney. Je me suis donc installé en les emmenant au centre commercial pour une partie qui a fait de moi un homme pauvre et heureux. Une fille jamais à plus de 50 \$.

On disait que je fais des comptes d'apôcalypse, non ? Je ne me suis jamais trop intéressé à l'apocalypse, il faut dire. Jusqu'à ce



que je me rende compte à quel point mes relations allaient en aussi terribles. Quand je vois à quel point le manque d'éducation fait des troupes dans certaines couches de la population, en vérité, j'ai peur pour mon pays.

De coup, je me suis mis à jouer un peu en boum. C'est sûr, je ne suis pas un Martin Luther King, mais j'ai quand même un petit instinct pour ces trucs-là. Et puis, quand on est en contact de la rue, de l'académie et de la vie de la communauté, on pressent mieux ce qui va se vendre et ce qui va se casser la gueule. Je dispose d'un petit capital d'environ 10 000 \$ en actions diverses. Je le fais fructifier assez rapidement, et l'événement ultérieurement de faire de l'argent avec un avocat, et de l'usage un médecin. Pour le moment, l'usage sera fait « médecin des animaux ». Mais à chaque fois qu'on dit « vétérinaire », je pense à celui qu'on a rencontré en pièces détachées dans trois alligateurs, au printemps dernier.

3. La fête à la maison

Je dois faire partie de ces indétectables qui détiennent les propriétés, mais je n'ai pas de l'argent. Une fois que moi. Ma femme a investi dans ce machin, et ça a changé sa vie : au lieu de s'en prendre à la femme de ménage, elle passe son temps à la fin de l'année. Une fois, pour savoir pourquoi la cabine se met en route en plein milieu de la nuit, pourquoi le frigo est devenu bruyant, et pourquoi le réfrigérateur de la cuisine passe en mode « bouillir à point » quand c'est le tour de la petite dernière de faire sa toilette. Il y a 400 \$ de logiciel, il pouvait au moins être révisé et passer contre les tentatives de hackers. En vérité, je lui ai offert le plein d'essence : pour 1 500 \$, ce machin identifie les personnages filmés par les caméras de surveillance de l'appartement, et il les reconstruit d'une manière polaire. Les images sont enregistrées directement avec ce vieux numérique polaire. Je ne dispose donc pas de toutes les photos de mes gosses dans la banque de données d'un réseau téléphonique.

Une fois mon ordinateur approprié à 500 \$ au mois, je fais tout à l'ancienne. Les questions de femme de ménage (même si on peut trouver facilement de la main-d'œuvre à 2 ou 15 de l'heure), le petit vite dans la cuisine que dans la rue, et un moment trop souvent par des indétectables du petit personnel qui gèrent autour des copains. Quand je dis la cuisine, attention : sans être un maniaque de la propreté, j'essaie d'être que mon aspect se transforme en porcelaine. J'ai des collègues qui vivent dans un truc qui fait passer le jeu des cloques pour un penthouse de luxe. J'ai aussi des amis qui sont des adultes-cheris, attention à la moindre possibilité qui passe de manière illégitime la frontière de leur zone. J'ai connu un mec qui avait un deux pièces pratiquement vide : une table, des chaises, un lit, une télévision, il ne restait pratiquement jamais chez lui. Un jour, en train d'un amoncellement avec les collègues, il vint chez lui, s'installa à l'entrée de l'appartement. Il a été révisé par un des quatre squares qui l'avaient investi, en pensant qu'il était vide. Quand les mecs l'ont vu débarquer très tard, avec son feu qui dépassait de son balcon, ils se sont doucement fait la malle, mais ils ont été obligés de l'empêcher pour passer. Les squares se sont excusés poliment, des petits gars bien polis et tout, mais ils avaient cru que l'appartement était inhabité. À dire vrai, c'était presque le cas.

Avant de nous séparer, les choses ont été plus difficiles. Jusqu'à ce que je décide de m'installer à un emploi du temps très précis. Genre : le vendredi soir, c'est le jour de la femme. Je disais que si l'artiste au boulot avec une chambre cachée, on peut être à

peu près sûr qu'un crime a été commis le vendredi entre 19h et 22h. Je paye mes loyers à 15 de l'heure, je discute le bout de gas avec les gens de l'immeuble... Déformation professionnelle : je les surveille, je les disoigne. Je sais que le théoricien du deuxième vent un peu de doit pour annuler ses fins de mois, mais rien de bien grave. Je sais que la famille d'Asiatiques du nord-ouest compte quelques gosses dont les papiers d'identité portent le nom d'un gosse qui est mort au siècle dernier, et qui vendent en deux des DVD des derniers films à la mode, piratés sur le câble grâce à un ancien système de diffusion et de décapage. Je sais que mon voisin de palier est venu politiquement à peu près à la droite d'Hitler, et qu'il est sûr d'avoir un fils dans le coin, au cas où = tous ces négres et ces asiatiques se mettaient en tête que c'est eux qui commandent dans ce quartier ». Ce mec-là veut ses impôts, ramasse les cartes de son chien avec une petite légende, et il a le plus beau paillasse vidéo-animé « scénario » de ces télé-sphères, mais aller savoir pourquoi, c'est bien de lui que je me méfie le plus. Je sais qu'il n'a pas assez de gosses pour être sûr de faire ce qu'il pense tout bon, mais je suis sûr qu'il n'hésitera pas à semer la merde le jour où quelque chose se passera, et qu'en plus il me prendra à témoin. Si on était dans un vieux film de la Hammer, ce type-là aurait une tache et une tache dans son placard.

4. Mon pistolet, y'en a plein d'autres comme ça : mais celui-là, c'est le mien !

Je dispose, en vérité (c'est à dire à peu près 24 h sur 24), d'un Colt Africaner numéroté 77, un de ces béques qui font être les gangsters et autres amateurs de boom-boom. Pour tout dire, l'arme-glaive qui est en ma possession présente une anomalie rare. Il s'agit en effet d'un Colt Africaner 77, car un peu plus d'une centaine en circulation parmi les cops à l'étranger. Les policiers sont bien sûr concernés par cette anomalie : il avait été perdu, on en avait fait une copie, il y avait eu une paire d'armes confondues à deux moments, et portant le même numéro... Ce qui fait que nous sommes deux à disposer du Colt 77. Par conséquent, j'ai toujours celui de savoir qui était l'autre... Beaucoup de ces armes ont une histoire, une marque unique, voire parfois une minuscule imperfection. Je n'en ai juste un petit défaut de vide qu'on peut corriger de soi-même, quand on a l'habitude. Si on me proposait un Colt Africaner noir, à la robe parfaite, il se en une autre Colt Africaner, je n'en voudrais pas.

Ce n'est pas une mince responsabilité. L'acquisition d'une arme unique nécessite des dispositions uniques. Mais grâce à Muhammad Ibrahim, ce Colt est presque aussi performant qu'un premier jour. Par ailleurs, si ce Colt est vraiment bien des jalouses à l'origine du COPPS, il son dévotion des objets de conviction qui ont acquis une renommée légendaire.

Vous m'imaginez pas jusqu'à quel point certaines personnes pour posséder un exemplaire de cette arme. L'année dernière, tandis que je surveillais un gamin triqué après qui courait quelques mètres, le père du gosse m'a offert une somme de 50 000 \$ pour mon feu. Grand collectionneur d'armes, ce type-là, et véritablement admirateur des derniers gars féroces chez Amani Weapons. Je ne disais pas que ce n'était pas difficile de refuser une somme pareille. Mais je ne disais pas non plus qu'il était possible d'accepter, techniquement ou

moderément. Deux de mes collègues ont été contactés de manière officieuse, et par inadvertance, par un dénommé Jassé Sharba, qui semble très déterminé à mettre la main sur des armes de cops, d'après ce que j'ai compris. Je ne sais pas combien il a pu leur promettre, mais ça a toujours été trop peu.

À combien estimiez-vous votre honneur ?

5. La santé, ça va ?

Je suis un Angelino péchant de sarcelle. Pas gabrielin, pas intissé-qué, pas acné à la sape fond. Je prends régulièrement des petites tablettes vitaminées levez l'âme comme le commandant man rubévis (105 les deux tablettes, mais il y en a pour deux ou trois semaines, un peu moins en période de stress). Je suis assez heureux, cependant, que mes traits dévotés soient papés par ma mutuelle, parce qu'il y en avait pour la peau des fesses. J'ai reçu l'année dernière la médaille officieuse « Jassé » (« les dents de la mer ») décernée par les collègues, pour le plus grand nombre de dents perdus en service. Je dois sans doute briser les records... Je m'estime plutôt heureux : la plupart des cops en service ont dû subir au moins une opération esthétique, et en réalité globalement qu'environ 15 % d'entre eux ont dû entailler la vie et la mort au moins une fois au cours de leur carrière. Moi, je suis plutôt du genre à dire entre la vie et la mort à moitié à vie. Il me reste aujourd'hui une quinzaine de dents à moi. Je suis le professionnel du coup de poing dans la garde, chât répression.

Quand je ne suis pas en service, je vais faire un footing, le matin. Pas dans les rues (pas les !!!) Le footing en combinaison NBC avec masque à gaz, c'est pas mon truc, mais dans une salle de sport qui se trouve à deux pas de chez moi. Pour 455 au mois, j'ai le droit de me servir de presque tous les équipements (à part ceux réservés aux sportifs professionnels et homologués, donc, c'est à mes risques et périls, et en ne comptant plus le nombre d'attaques cardiaques et d'accidents parus survenus chez des gens qui les ont utilisés sans en avoir les capacités). Pour 205 de l'heure, je peux avoir les services d'un professeur particulier qui me fait travailler comme un cad pour gagner un peu de pognon là où j'ai le coin qui flotte. Vous me demandez : il n'y a pas de salle de sport au LAPD ? Là, je répondrai que si, il y en a une. Peine de cops. Deux cops se rencontrent, qu'ils se qu'ils se taquent ? Des histoires de cops. Même leurs histoires de cul sont des histoires de cops.

À force de vivre en circuit fermé, on finit par bouillir et par prier un plomb. Combien de fois dans cet état par couper, non pas en mission, mais chez eux, dans l'isolement, parce qu'ils avaient fini par se désocialiser complètement ? Ces murs de briques qui, le temps de se transformer en échouettes-minutes, se sont fait sauter le caisson parce qu'ils n'avaient personne pour les compenser, personne à qui parler... Je ne parle même pas des départs en retraite, ces recommandations à la mort lente...

La santé physique, ça va. Je viens d'insérer une petite équipe de hockey. Un directeur, un ancien du bâtiment, un ancien en droit et deux informaticiens, plus deux ou trois membres étrangers. Ces mecs-là font mine d'oublier que je suis un membre du COPS. Mais je sais que le jour où ils auront un gros problème, ils se tourneront vers moi. Remarque bien que je demande régulièrement des trucs aux deux autres pour relâcher mon appart. L'imagine que c'est de bonne pureté, non ? J'arrêtez parler de hockey, de cancer et d'ordure, et je suis une foule d'écroulés délicates. Je peux parler

NEWS

Même interne COPS

Suite à la disparition de Luigi Luciani, copé de la famille neo-confessionnelle du même nom, tout laisse à croire que c'est Corinne Gencaro (identité non-vérifiable) RKA Shoshin Gennine, consigne, qui prend désormais la tête de cette branche mafieuse.

Un faisceau de prisonniers germes d'émotion l'hyppothèse que c'est Corinne Gencaro qui a démonté son copé sans doute avec l'assentiment du capo de l'unité copé. Pour plus d'informations sur Corinne) voir le supplément Les affiliés, p. 24, et le scénario Pizzo (4 images).

d'histoires de cops tout en existant, en tant qu'individu, pas rapport à d'autres individus. Parce que j'aimais, sinon je n'aurais pas dû aller des conversations sur canapé.

6. La rue

Une fois en service, je suis un autre homme. Je classe des gens auxquels je ne confierais même pas mon prison, vous voyez ? Les balais, les indices, les petits trucs. Pour les faire parler, on a deux solutions : les menaces ou le pognon. Pour 55 et un repas chaud, on peut obtenir n'importe quel renseignement des boîtes qui cliquent dans les canons, invisibles, dans les rues sombres de LA. Malheureusement, quand je dis « n'importe quel renseignement », c'en vraiment « n'importe quoi ». La plupart sont tellement bêtes qu'ils vous disent soit ce que vous voulez entendre, soit ce qui leur passe par la tête... Rien de bien constructif, à quelques exceptions près. Le truc, c'est de poser des questions sur des événements qui n'ont pas plus de cinq minutes. Là-dessus, on a une chance d'avoir des renseignements réels.

Juste après, on a les orilles de la rue : des gosses, des petits dealers, des pauvres filles, qui sont tous prêts à se faire entre 30 et 100\$ pour un petit renseignement. « Le gros Vito vient manger ici tous les samedi à 20h », « Blackbird se sert en ice du côté de la fabrique, mais je peux pas t'en dire plus », « une fille de quinze ans, kidnappée dans le quartier, mais j'ai jamais entendu parler... jamais, surtout du côté du tueur du bout de la rue. C'est un endroit où tu n'as pas de trouver quoi que ce soit. C'est sûr ». 100\$, c'est la « limite de sécurité ». Quelqu'un qui court après 100\$, c'est quelqu'un qui veut se payer un nouveau portable, une paire de chaussures, une drive ou quelques bonnettes. Passé la limite des 100\$, tu payes quelqu'un qui peut des trucs, des trucs, qui joue un peu à pata. Quand tu donnes les billes à une balance, c'est comme si tu chagrinés toi-même le flic qui finit par la descendre un jour ou l'autre. Il faut y aller tout en délicatesse, sous peine de récupérer tes billes sur un marchandise quelques heures plus tard, et de te retrouver à l'index : personne ne fait confiance à un flic dont les indices se font descendre. Et puis, bien au-delà de la limite des 100\$, on a les déshérences, qui tiennent à demander une protection, une couverture, une nouvelle vie. Là, tu n'as plus un cent à sortir, mais c'est toi qui es en danger.

Quand tu as trouvé un indice de choix, tu ne le lâches plus. Contre un « salade » épileptique, certains se débarrassent des renseignements à



dans leurs. Souvent, ce sont des trucs sans grande importance : joie de quel criminel un grand ou deux. Mais une fois de temps en temps, ça permet d'identifier dans l'esprit une partie des gangs, ou d'empêcher un assassinat. Certains indices ne demandent pas de papier, mais des renseignements, des passe-temps, des exemptions. Là, on est à la limite du possible, et on marche en terrain miné. Quand un copain finit par exemple par indiquer la date et l'heure d'une dévotion de flics dans un établissement particulier, ça peut ne profiter qu'à l'indie en question. Mais si ce dernier a rendu la tâche, ça peut faire briser une opinion, et amener un paquet d'ennuis. On ne peut pas avoir la même vision des choses que lui, quel que soit le renseignement obtenu en échange.

J'ai mes indices préférés, mes planques, mes papiers, que je viens échanger comme un troc, consciencieusement, de temps à autre. Et surtout, j'ai Old Blue Eye. Je ne peux pas vraiment vous dire d'où vient Old Blue Eye : était-il indien d'Amérique, indien, Chinois ? Son aspect est indéchiffrable, son aspect ne rappelle pas grand-chose, et personne ne semble l'avoir connu avant. Avant, c'était avant qu'il développe les symptômes alarmants du syndrome de Moore, et avant que les gens et les autres flics de « lui-même » (d'habitude, mais je n'indiquais pas le nom et la localisation exacte de cet endroit, pas plus que je n'assistais pas à l'acte de son décès) se mettent à l'appeler « l'indie ». Old Blue Eye a beau être enfermé dans un corps humain et détenir par le syndrome de Moore, il a gardé un regard limpide sur le monde, une vision objective, sans déformation, sans biais. Il vit dans une espèce de trou, protégé par un chien noir aussi gros qu'un ours, et qui vous attacherait la jambe au moindre signe d'agression. Ce chien est doux comme un agneau avec certaines personnes, mais tout en ayant l'air de dormir, il vous surveille toujours du coin de l'œil. Old Blue Eye ne demande jamais rien pour lui-même : tout ce qu'il veut, c'est du bon travail et des convictions (ça arrive

souvent à moins de 50%) pour cette grosse tête qui n'a pas d'autre nom que « le chien », et qui saute pour les flics de mer. Mon indice préféré mesure moins d'un mètre trente, ainsi qu'il l'est, et je sais qu'un jour où l'autre, la malice l'emportera. En attendant, il a des talents incroyables grâce à un réseau d'informateurs de diverses natures. Je sais par exemple que beaucoup de « mouches » lui rendent visite, et lui apportent souvent de quoi manger ou de quoi se soigner. Son état se dégrade de semaine en semaine, même si l'investie régulièrement dans des produits pharmaceutiques (général à des amis bien placés dans le milieu médical, je récupère des produits qu'en ne peut obtenir que par renommée, et destinés aux personnes atteintes du syndrome de Moore : pour vous donner une idée, les médicaments nécessaires à un malade en stade 1 nécessitent environ à 300 par semaine, et le coût du traitement explore dès le stade 2) pour lui. Old Blue Eye sait ce qui se passe autour dans les coins interdits par le gribouille ou la grey plague. Ce petit barbonnet est en paix avec lui-même, et il a développé une philosophie particulière.

« Tu crois toujours que les choses ne sont ni toutes blanches, ni toutes noires, et tu dis que tout est en nuances de gris. Tu te trompes à moitié. Parler de nuances de gris, ça revient à cloquer les gens dans une catégorie : gris clair, gris foncé, gris très très clair... Des catégories aussi invariables que le noir et le blanc. Mais voilà le vilain : personne n'est gris. Les gens sont noirs et blancs, alternativement. Du jour au lendemain, un irrépressible individu peut devenir un dangereux criminel. De même qu'un criminel aura des intentions touchantes pour une vieille qu'il aide à traverser la rue. Les gens sont capables des extrêmes, à tout moment : vouloir les cloquer selon une échelle de valeurs positives est une perte de temps, et une illusion dangereuse. »

J'ai du mal à assimiler ce genre de mode de pensée, mais Old Blue Eye le considère, plus je comprends ce qu'il veut dire. Plus Old Blue Eye se sentait isolé du reste du monde, plus il le comprenait

avec objectivité... et surveillance. Je n'en suis pas à ce stade, et je crois que je n'y arriverai jamais. Je reste relativement objectif : le crime, la race, le comportement, encore, la peine de criminal qui s'autorise qu'un moment de choc pour passer dans la sère et les actes de n'importe quel Angéline en âge de tenir une arme, je m'y suis habitué. Mais je vois ça comme une guerre entre nous et la ville.

7. Mon binôme

Qu'est-ce que ça fait de travailler en binôme ? Ben, ce qui m'arrive, là, aujourd'hui : quand votre collègue se fait la maille droite, la moupe, on se retrouve plus incomplet que si on vous avait attaché les deux bras. Beaucoup de policiers peuvent avoir recours aux services d'un psychologue spécialement affecté au service, dans ce genre de cas. Et avec regard, la plupart refusent. Ils ont peur de passer pour une chiffe malle ? Pour refuser de laisser la ville marquer un point, et faire genre, « tu as eu ma meilleure pose, mais ça ne m'arrivera pas » ?

La relation qu'on a avec son binôme est souvent très particulière. Certains binômes sont de véritables « vieux couples », d'autres sont des « déjeunés de choc », de jeunes flics à qui tout rit, jusqu'à un jour où la réalité les rattrape. Gaines et moi, on travaille ensemble depuis un peu plus d'un an. Mais ça me semble une éternité, maintenant. Un mec difficile, Gaines, qui payait vraiment sa coupe de bière, qui refusait souvent de faire des heures sup'. Maisigne, insaisissable, parfois phélie. Et il a pu une fois dans la sère en s'interrogeant entre un geste de quinze ans mari d'une arme à feu illégale et moi-même. Un réflexe ou, qu'en-ce que ça peut vous supposer, un geste comme ça ? Qui pourrait penser logiquement à faire un tel geste, même pour quelqu'un qu'il aime par-dessus tout ?

Les cops ont les pires réflexes du monde. Je pense que nous sommes tous dans ce service parce que nous avons un sens d'attachement, au fond. Le genre qui se jette effectivement entre le criminel et l'innocent. C'est ce qui fait de nous ce que nous sommes. Jusqu'à ce que la ville nous rattrape, lesotivés, exsangues, flics, comme dans cette histoire incroyable du mec en nanosmartwatch qui suivait des motifs organiques. Ils a fini par découvrir qu'il n'agissait de sang, de chair et de vieilles peaux à peu près par le mec, dans lequel un examen aux rayons X a permis de découvrir un squelette tout poché. Le mec était tout simplement en train de le digérer, et il y avait un « bug » au niveau de la programmation des nanosmartwatches : ils considéraient les os comme faisant partie d'eau, et ne les avaient pas rejoints. Ils ont donc, ils rejettent littéralement toute autre machine organique par des micro-pores. Les gangsters qui avaient fait bouffer un indice par le mec n'imaginaient certainement pas que leur voisin finirait par porter plainte parce que son mec commençait à suinter du sang et à sentir le rat crevé.

Les Angélines, ça est mal programmé, ma vieille : nous autres, cops, nous sommes à la fois ses antécédents, ses enfants et ses plus ennemis.

Nous autres, les cops, nous sommes contre les Angélines. Tout contre.

8. Loisirs

Je suis un grand lecteur. La lecture, c'est le seul truc qu'on puisse interrompre et reprendre à tout moment sans trop de problèmes. Quand on est sollicité à toute heure du jour et de la nuit, on peut difficilement s'arrêter à des tâches complexes, ou s'installer à des loisirs

qui prennent beaucoup de temps. J'ai toujours mon petit dessin-book sur moi, avec deux ou trois romans en minuscule, quelques articles, et des comics édités. En fait, l'essentiel de mon budget loisirs passe la dollar. L'abonnement au service de téléchargement du Reader's Digest coûte une dizaine de dollars par an, mais je me fais surtout plaisir avec mes achats à la bibliothèque classique en ligne. Pour un peu plus de 150\$ par an, je peux consulter tous les livres parus dans une dizaine de langues depuis l'an 2000. Je me suis offert un forfait spécial pour disposer de vieilles archives. Gaines, lui, était plutôt un fan de vidéo. Il s'était offert l'ensemble des chaînes sportives, et un accès de cent heures de téléchargement vidéo par mois à la banque fédérale de vidéos (ça lui revenait à plus de 60\$ par mois). Il passait son temps à regarder les quarante et une saisons des Simpsons sur son écran portable. Je me souviens du jour où ils ont introduit un membre du cops dans la série. Il a branché son truc sur un écran géant au commissariat pour que tout le monde en profite. La caricature était assez bien faite, ça a fait pas mal de monde, même si la Californie était passée à la moulinette.

Je me suis un match de basket ou de base-ball une fois de temps en temps avec Gaines, mais je reconnais que les occasions se font de plus en plus rares.

En à tous un hobby, une passion, mais il faut se rendre à l'évidence : on lui résiste une part de notre emploi du temps si difficile qu'il voudrait nous qu'on nous un engagement au club à la justice et à la loi. Et si on n'y fait pas gaffe, on finit par passer le plus clair de son temps entre cops... Pour ma part, j'essaie de conserver mes distances, mais je sais que la déshérence du loup que l'avis local est le premier symptôme d'une situation bien plus durable, dangereuse et profonde. Je commence moi aussi, à faire partie du système.

Enfin, il ne faut pas généraliser : il y a des gens qui vivent ça très bien, ou du moins qui le prétendent. Certains personnes se satisfont d'évoluer dans ce microcosme à part, où ils n'ont pas une minute pour souffrir, où tout se fait, se raconte et se vit à la suite ODS. Certains, même ceux-là consacrent un jardin secret, un refuge dur qu'ils ne partagent pas avec les autres.

9. Protéger et servir

... mais servir à quoi ? C'est une question qui hante certains d'entre nous. Quand on considère l'échec du crime, des méthodes qu'il emploie et de la population, on est tenté de baisser les bras, ou de se considérer comme un simple instrument.

La vie est dure, les amis : une tâche décevante, un service de plus en plus sollicité et de moins en moins subventionné, et une pression constante de la part des médias et des médias... J'ai découvert que je ne faisais pas ça pour moi depuis longtemps. J'ai toujours imaginé faire ça pour mes gens, pour un monde meilleur, pour un avenir, pour leur contre l'injustice. On se trouve des alibis et des raisons pour tout et n'importe quoi. On raisonne, on pense, on retrouve les choses, mais finalement, on ne trouve aucune réponse claire. Pourtant, je crois que je suis maintenant, pourquoi, je continue à porter ma plaque comme une écharpe, et pourquoi je continue à protéger des innocents qui me percent pour le Père Fourcard et à servir des criminels en puissance qui attendent que je tourne le dos pour me démolir.

Parce que je ne peux pas faire autrement. C'est dans ma nature profonde. Je ne peux pas laisser un criminel se balader en liberté. Je



ne peut pas supporter de sentir les gens en danger quand ils vont à l'école, parce qu'un dealer de poudre aura décidé de se faire une nouvelle clientèle et de couper sa talépinie avec un truc chimérique mortel. Je ne puis tout simplement pas. Et je ne puis pas non plus laisser quelqu'un d'autre le faire à ma place. Je breche impitoyable et cet incommensurable regard me pousse, jour après jour, à faire ce job, au plutôt à essayer de m'en débarrasser. Empêcher le monde de sombrer dans le chaos, empêcher la ville de nous déchoir, et continuer à se battre contre des forces dimensionnelles, en sachant bien que le travail ne sera jamais terminé, que même un criminel mort peut toujours faire du mal, tandis qu'un cop qui descend pendant son service ne sera ni mieux qu'un chiffre de plus dans des statistiques stériles.

Il y a quelques années encore, les cops avaient plutôt bonne presse. Les magazines les voyaient même parfois comme des héros. Mais nous ne sommes pas tout blancs. Nous avons nos côtés sombres, nos extrêmes, et même nos exotismes. Sans tomber dans une attitude fascisante à la « Judge Dredd », beaucoup de nos collègues se considèrent comme la Loi. Nous ne sommes pas la loi, ni la justice. Nous représentons simplement la fonction, parfois souple, parfois perméable, mais parfois dure, noire ou qui est acceptable et ce qui ne l'est pas. Ce qui m'arrive à penser que plus que la loi, c'est la morale, et notre conscience, qui nous permettent de choisir, de juger et de déterminer ce qui est juste et ce qui ne l'est pas.

Personnellement, je suis catholique. Je puis la force de choisir et de déterminer ce qui est juste dans ma loi. Beaucoup de mes

collègues ont aussi une façon personnelle de mesurer la dose de blanc et de noir que représente une situation donnée : religion, philosophie, conseil de leurs aînés. Un cop qui n'aime que la Loi comme allié ne verra qu'une machine.

10. La frontière

Aujourd'hui, je suis allé chez Wong. C'était rituel : j'avais besoin de manger quelque chose qui ne fasse penser à autre chose qu'à des cendres tièdes. En lisant ces quelques pages, une sorte de machine m'a saisi. Quand un dévot à cet à l'heure une pierre pleine de soncs, en ne voyant pas le bout du goulon, il n'est pas sain de penser à l'arrière pour regarder en arrière : on ne sait pas pour autant ce qui nous attend au bout, mais on prend conscience de tout ce qu'on a perdu.

Wong s'est approché de moi, et il a sans doute vu quelque chose qui m'allait pas. Je lui aurais répondu quelques secondes avant de demander :

« Bonjour, M. Tarkin, je vois qu'en a eu une rude journée. Aujourd'hui, c'est la maison qui offre. Ça va-t-il que ce sera ? »

J'ai hoché la tête. Il n'y a pas de glis. Que du blanc et du noir, qui alternent. J'ai répondu :

« Sans ex-cis, je me ferais bien un Flacon Impérial assés de blanc de chez toi. »

Wong a eu un soupir mi-amusé, mi-attristé.

Stage d'investigations criminelles

Bienvenue les Meus. Je suis le détective Crookier et autant mettre les choses au point tout de suite : je ne suis pas le super flic et je ne suis pas vous reconnaître quelque chose d'autre, indique que le tit, la poursuite accumulée ou le choc combat au bras mécanique. Je suis la pour vous apprendre à respecter les procédures d'investigation du LAPD.

Je vous vois déjà souler. Oui je sais que nous ne vous donnons pas espoir pour ça, mais pour arrêter les méchants, faire plaisir à votre mère, sauver votre conscience ou les trois à la fois. Seulement voilà, ces procédures brent toute la différence entre la vie et la mort, entre une enquête stérile et un crime imparfait, ou entre une carrière de détective ou de commissaire et celle d'agent de circulation à South Central. Je vois que vous commencez à comprendre...

J'espère ne rien vous apprendre en vous disant qu'entre la découverte d'un crime et la possible arrestation du criminel, le LAPD mène toute une série d'actions aussi diverses que constater le crime, fouiller les lieux, interroger le voisinage, appréhender le suspect, etc. Mais ces activités ne s'imposent pas. Elles impliquent au contraire de l'insaisissable et du professionnalisme.

Les méthodes que je vais vous montrer aujourd'hui sont celles qui vous permettent de faire tout cela au mieux. Cela fait plus d'un siècle que les services de police du monde entier les perfectionnent. C'est-à-dire à ce que l'on voit au cinéma, ce seront elles qui feront qu'une enquête ne sera ni abandonnée, ni inutilisée devant

un tribunal : dans la réalité, les criminels sont toujours au moins suspects, généralement dans la famille ou les proches de la victime, ne passent pas leur temps à effacer leurs traces et à monter des fausses pistes. De plus, il y a toujours quelqu'un qui a vu ou entendu quelque chose.

Enfin, bien, ce sont les trois jeux les plus importants de votre formation...

1. Les anges

Bon, pour que même vous goûtiez même ce qui se passe, je vais commencer par ce que beaucoup d'officiers du LAPD considèrent à tort comme le début de l'enquête : le 911...

Selon le CAGD (Crime Analysis and Statistics Department), il se passe en moyenne un quart d'heure entre le moment où un crime est découvert et celui où quelqu'un pense enfin à appeler le LAPD. Généralement la victime est trop choquée ou trop étonnée pour penser à nous appeler.

Dès le crime signalé, les anges lancent immédiatement un appel radio et envoient une unité de la division MEIBO sur place. Selon le quartier où le crime a eu lieu, l'attente sera plus ou moins longue. Soitons très clairs : il n'y a pas officiellement de zone de

non-droit à Los Angeles, mais il y a une patrouille sur les lieux en moins de trente secondes à Glendale, vous savez largement le temps de transit d'hélicoptère, voire de stéthoscope, dans certains contre-allées de South Central. Ne soyez pas trop rapides cependant à juger vos futurs collègues, vous apprendrez bien assez vite qu'on ne peut faire autrement.

Enfin, toujours selon le CIGD, la durée moyenne mise à arriver sur les lieux, pour l'ensemble de Los Angeles, est de moins de trois minutes. Ris à temps pour s'entendre dire que la police n'est jamais là quand on a besoin d'elle par des quidames ayant attendu quinze minutes pour l'appeler. « Frustré, irrité et étonné des talents de jérémiades », voilà ce qu'on devrait voir écrit sur vos médailles...

2. Le premier sur les lieux

Bon, revenons à notre sympathique patrouilleur payé au lance-pierres.

Une fois sur place, sa première tâche est de constater le crime, avant de se lancer dans toute une série d'activités de première urgence comme s'occuper des victimes, avoir la maîtrise des lieux ou arrêter le criminel.

Il doit d'abord sauver les victimes. Cela semble idiot, mais vingt minutes, dans la tête d'une victime blessée et choquée, c'est long. Surtout le cas, cela suffit largement à répandre ses escarbilles sur le bitume, sauter d'un pont, ou faire un tour à Anna-Marie et se débiter en riant un ou deux charbons, au mieux sur son agresseur, au pire dans la route.

Une fois les victimes sauvées, il faut s'assurer de leur état de santé et leur fournir les soins nécessaires. Selon les cas cela peut vouloir dire simplement leur parler ou leur administrer les premiers soins. Cela peut aussi vouloir dire appeler une ambulance pour l'hôpital ou la morgue.

Il doit également appréhender le criminel s'il est probable que celui-ci soit toujours dans les environs. Saisir la situation, il peut décider de le faire par lui-même ou d'appeler des renforts. Si vous vous retrouvez dans ce cas de figure, souvenez-vous de nos conseils et appelez les collègues au moindre doute. Bien sûr, ce n'est pas comme ça que vous allez récupérer des médailles, mais au moins personne d'autre à les donner à votre veuve.

Il doit également devenir maître de la scène de crime et assurer la conservation des preuves. Cela se fait parfois avec le petit président. Mais là encore, sachez qu'un criminel qui a décidé de ne pas fuir (et qui a eu vingt minutes pour se préparer et recrasser le terrain) a de fortes chances de vous apporter à son tribunal de chasse.

Cette tâche implique également, entre autres de maintenir les badauds à distance, de reconnaître les lieux pour aiguiller les enquêteurs au plus vite, et de s'assurer que tout ce qui peut être préservé le sera.

Il va sans dire que tous ces différents objectifs sont largement contradictoires et qu'il est très difficile pour un officier de tout faire. À moins bien sûr que des renforts arrivent sur les lieux. En plus de

ces ordres classiques (généralement d'autres patrouilleurs), si le crime semble important et qu'il n'y a pas de suspects évidents, l'officier arrivé le premier sur les lieux doit également déclarer l'existence d'un inspecteur ou d'une unité spécifique.

Sur le papier, il s'agit du NIOU, de l'ORGON, de la TERRY ou de n'importe quelle unité dont la spécialité correspond au crime. Dans les faits, les crimes sont toujours à cheval sur plusieurs jurisdiccions et le patrouilleur peut alors soit demander l'insertion de plusieurs détachés, soit, comme le veut la procédure, celle des cops. Pour les cas les plus susceptibles d'aider à l'annussum (victime importante, camions de livraison pas exemplaire), il n'est pas rare de voir sur la scène plusieurs inspecteurs essayer de bousiller ou d'éteindre les autres pour récupérer l'affaire.

Lorsque ces renforts s'engagent, le patrouilleur a presque terminé sa mission. Il ne lui reste plus qu'à filer un coup de main sur les lieux (en se chargeant de l'enquête de proximité par exemple) et à écrire un rapport relatant tout ce qu'il a vu et fait sur les lieux.

En résumé, l'officier doit surtout veiller à :

- ne toucher à rien pour ne pas contaminer les lieux du crime ;
- isoler les témoins les uns des autres pour que leur mémoire ne soit pas altérée ;
- avoir la maîtrise des lieux, en identifiant rapidement là où peuvent se trouver le danger et les preuves, et en chassant tous les badauds ;
- nommer tous les éléments à l'inspecteur chargé de l'enquête de façon à ce que celui-ci soit le plus simple possible.

3. La scène du crime

C'est alors que commence le boulot de l'enquêteur et de la police scientifique. L'imaginez que c'est ce que vous attendez tous.

Il se voit là que pour une seule chose : trouver des preuves matérielles afin de les enregistrer et éventuellement de les faire passer par des professionnels. Tout ça bien sûr dans le but ultime de pouvoir comprendre ce qui s'est passé sur les lieux et interpellé le criminel.

Vous vous en doutez, mais comme presque toutes les étapes découlant d'une enquête criminelle, l'inspection des lieux du crime et la recherche de preuves matérielles lors l'objet de procédures strictes.

Par exemple, si vous voulez vous égarer un tas d'ennuis avec le SLD, votre capitale ou le District d'Angeles, soyez bien sûr qu'un crime d'usurpation du SLD (Scientific Investigation Division) a bien photographié, numéroté et référencé ce que vous vous apprêtez à toucher. Le manuel règle même qu'il faut un plan et marquer la localisation des objets par rapport aux éléments fixes de la scène du crime (murs, portes, etc.).

Et quand vous avez fait tout ça, demandez de façon officielle l'avis d'un spécialiste du labo du LAPD sur chacun des éléments matériels que vous découvrez plutôt que de prendre le risque d'invalider votre enquête pour vice de procédure.



NEWS

Objet : 6 juillet 2031. News Littleson, complètement d'information.

De : détective Donnad (SPD)

L'homme abattu par le capitaine Steve Littleson, le 1er juillet 2031, dans l'arrière-cour du restaurant le Pool, 15e avenue, Hollywood, a été identifié comme étant Sergé Kovnichko. C'est un mercenaire indépendant mais travaillant habituellement pour les organisations d'origines russes en activité au Canada. Il n'est pas impossible que l'agresseur du capitaine ait été chargé d'une vendetta suite aux arrestations de l'été 2029 qu'elle a supervisées en Colombie-Britannique. Quoi qu'il en soit, comme l'indique la convention passée avec les autorités canadiennes, le capitaine Littleson devra se présenter en nos locaux dès sa sortie de l'hôpital pour interrogatoire. Étant en fonction dans le service du COPS elle devra se soumettre aux procédures habituelles. Cela nous permettra de comprendre comment, malgré sa bêtise, elle n'a pu passer les deux bras de Kovnichko et l'assaut, le tout avant de perdre connaissance.



3.1. Les empreintes

Sauf rares exceptions, les premières choses que nous allons chercher sur la scène d'un crime sont des empreintes. Cette méthode est fiable, tout à fait acceptable devant un tribunal et à la portée d'obtenir depuis près de cent trente ans.

Bien entendu, elle souffre un peu de sa popularité. Aujourd'hui n'importe quel cœur de sang-froid ayant regardé un DVD au moins une fois dans sa vie pense des gens les de minutes pénitentiels et essaie les empreintes où il aurait pu laisser des traces. Au coup, notre boulot est d'essayer de retrouver l'endroit où le criminel a laissé ses gants ou a laissé des traces susceptibles de nous aider à le retrouver. Ne vous en faites pas, ce n'est généralement pas très loin.

Vous devez également savoir que toutes les méthodes ne permettent pas de relever des empreintes avec la même facilité. Souvent les technologies actuelles nous permettent d'en trouver sur à peu près tout type de support (même sur la peau d'une victime, dans les cas d'échange par exemple).

Attention toutefois à ne pas tacher. Les empreintes peuvent disparaître aussi bien en quelques années qu'en quelques heures, même la température, l'humidité et l'oxydation des lieux.

Une fois une empreinte découverte, elle doit être comparée à celle du suspect. Il existe bien entendu des bases de données informatiques

comme le DABE, mais cela prend des heures à moins que l'on puisse utiliser d'autres critères pour réduire la recherche. À l'heure actuelle, les seules empreintes disponibles pour comparaison sont celles des individus ayant déjà été incriminés par les forces de police de Californie ou ayant accepté de donner leurs empreintes sans mandat. Autant dire que tout le monde est prêt d'être fiché.

Prenez aussi en fait que lorsque l'on parle de recherche d'empreintes, on parle aussi des empreintes de pas, de pneus...

3.2. L'ADN

De façon très analogue, vous devez tout faire pour essayer de récupérer des traces de fluides ou d'éléments corporels permettant d'isoler l'ADN du suspect.

Comme tous les autres éléments matériels, les traces de sang et autres sécrétions sont identifiables, numérotées, étiquetées et positionnées par rapport aux éléments fixes de la scène.

Cet ADN peut ensuite être comparé avec un autre échantillon pour obtenir une probabilité que deux échantillons appartiennent à la même personne.

Les échantillons sont sujets aux mêmes lois que les empreintes. Du sang, ne sera stocké dans les banques de données que ceux des criminels ou des citoyens ayant accepté de lui laisser.

La recherche peut facilement prendre plusieurs jours si vous n'êtes pas capable d'en restreindre le champ.

3.3. Les armes

Si la scène comprend des armes en évidence, celles-ci doivent être immédiatement neutralisées avant d'être numérotées, marquées, collectées et répertoriées.

Une fois ce premier inventaire fait, on y recherche des empreintes digitales, des traces de sang et autres.

Si jamais le crime a été commis avec une arme à feu, vous allez devoir chercher les balles dans les murs, le plancher ou... les vêtements (bon appétit). Si l'arme est automatique, vous allez aussi partir à la pêche aux douilles.

Avec tout ça, ne chiez spécialistes de la ballistique vont vous retrouver le modèle et le calibre de l'arme. De plus, si jamais ils ont une arme et veulent s'assurer qu'il s'agit de celle du crime (pour confondre un suspect par exemple), il leur suffit d'utiliser celle en leur possession et de comparer la balle avec celles trouvées sur les lieux.

Il n'est que cela marche très bien pour les armes à feu rayés, mais beaucoup moins bien pour celles à ligne lisse comme un flak à pompe. Dans ce cas il est quasi impossible de comparer autre chose que la marque de fabrication des munitions et les traces de percussione sur la douille.

Pour ceux qui s'intéressent encore au l'analyse de récupérer les balles si on a pas une arme suspecte à comparer, sachez que n'importe laquelle peut ramener des traces microscopiques de sang,

d'urine, ou de s'importe quoi qui puisse permettre d'identifier un suspect. De même, des tests sur les sécrétions de pouls permettent de dater le coup de feu.

Bref, il est possible d'apprendre tout un tas de faits nouveaux à condition de trouver la balle et de la récupérer en bon état. C'est souvent assez difficile car ces petites choses ont l'habitude de se perdre à plusieurs mètres de l'endroit où elles ont été tirées, généralement dans un mur. Quand cela arrive, ne vous inquiétez pas. Ne cherchez pas à la sortir (vos tentatives et efforts auront eu fait de déformer la preuve). Appelez plutôt un technicien de l'ED qui démonte le mur autour de la balle avant de l'amener au commissariat et de faire le test. Si vous pouvez, demandez Benes. C'est un spécialiste.

Comme les empreintes, ces techniques sont relativement faciles que même les meilleurs les connaissent. Ils savent donc souvent de se débarrasser de l'arme là où personne n'a la chercher, mais, dans la pratique, trouvent souvent de bonnes cachettes. Ils la jettent souvent dans des conteneurs d'ordures, des égouts, champs, ou depuis des pentes. Pas importe pourvu qu'ils puissent s'en débarrasser le plus rapidement et le plus discrètement possible.

3.4. Cadavres, suspects et victimes

Si un cadavre se trouve sur les lieux (et s'il n'y en a pas d'autres), il doit être numéroté, photographié et localisé avant d'être envoyé à la morgue du commissariat pour autopsie.

Les blessés sont envoyés à l'hôpital. Pas importe qu'il s'agisse du criminel ou de la victime, vous devez vous assurer qu'ils reçoivent les soins adaptés.

Dans le cadre de ces soins, l'hôpital doit faire les tests nécessaires à la guérison du patient et uniquement刑事. Tout autre test ou analyse médicale soit le consentement du suspect, soit un mandat en forme et due forme. Bien entendu, il en est de même pour les séquences des tests que l'hôpital fait de lui-même et qui pourraient incriminer l'enquête.

3.5. Éléments d'investigation

Les fibres, cheveux, traces de bois, pollen, éclats de peinture, pièces, marques d'usure sont souvent bien sûr de nombreux indices potentiels, mais au-delà de tout cela, vous devez également chercher d'autres éléments d'investigation, comme des factures, des fichiers informatiques, des enregistrements vidéo, des messages sur le téléphone... Bref, tout ce qui peut permettre de mieux comprendre ce qui s'est passé, et pourquoi cela s'est passé comme ça.

Bon, maintenant, un petit récapitulatif pour vérifier que tout le monde a bien compris... même la dico qui dort au fond. Les scènes de crimes violentes sont de loin les plus chaotiques (il est excepté peut-être celles d'assauts terroristes). Mais c'est justement ce désordre apparent qui va nous permettre de résoudre l'enquête, car tout élément a une place et rien n'y est jamais laissé au hasard. Avec un peu d'expérience vous serez qu'une flaque de sang, ou la position de corps ou d'autres objets vous parleront plus que vous ne le pouvez. Vous apprendrez aussi toutes les écoles du métier.

Lesquelles ? Par exemple utiliser des lampes destinées à rendre visible les traces de fluides corporels, rendre la plomberie car de nombreux meurtres « non professionnels » émanent du besoin de se laver les mains du sang de leur victime dans le lavabo de la salle de bain la plus proche...

Les techniques sont nombreuses et sans généralement l'affaire de spécialistes ou le privilège de l'expérience. De plus, il existe une pléthore de matériel pour découvrir à peu près ce que l'on veut du moment qu'on a l'art de se poser les bonnes questions.

Malheureusement, tous ces équipements et ces analyses coûtent cher, et nous découvrirons bientôt que le LAPD ne peut tout dire (jamais y arrivera pour des affaires non pénales).

4. Enquête de proximité.

Comme nous venons de le voir, la scène du crime est un lieu privilégié pour trouver un grand nombre d'éléments. Toutefois, souvent on analyse d'emblée étonnamment de temps et de moyens la site le plus rapide en mesure de trouver un témoin.

Ne vous faites pas d'illusions, vous n'aurez jamais de témoins qui viendront tout vous expliquer de lui-même. Et si ça arrive, il sera confiné dans une masse de rebuts de la société qui viendront vous raconter tout ce que vous voulez et même plus encore à condition que vous les écoutiez. « Parole, serais-je en mesure de saisir des témoins », ça vous rappelle quelque chose ?

Il y a donc fallu aller chercher les témoins. Et c'est loin d'être toujours évident. Cela consiste généralement à faire du porte-à-porte dans le voisinage, à interroger les passants ou qui se soit qui avait pu apercevoir le moindre détail. Après cela, on en profite pour faire le tour de la famille et des proches (amis, collègues) qui n'hésitent pas sur les lieux.

Dans l'immense majorité des cas, on n'obtient guère plus que des bribes d'informations qui, une fois combinées entre elles, commencent enfin à former quelque chose d'intéressant.

C'est un travail de fourmi (surtout des les directives délaissées souvent la tâche aux paravoleurs) qui est très rigoureusement codifié pour éviter tout déboisement. L'officier, par exemple, ne peut que très rarement engager la conversation, et cela n'a de toute façon aucune valeur légale.

À cause de tous ces préjudices et du talent des avocats pour faire des mensonges dans les cas, le LAPD demande désormais généralement aux témoins pénaux de venir faire une déclaration écrite dans un commissariat. Là, ils expliquent au policier en charge ce qu'ils ont vu ou entendu et celui-ci en fait une synthèse écrite que le témoin choisit de signer ou pas.

Le principal enjeu de ces entretiens est d'écarter les témoins et de leur poser les bonnes questions avant que leur mémoire ne soit altérée par ce qu'ils ont pu entendre ou lire dans les médias. Là encore, ne sous-estimez surtout pas ce phénomène. Des études psychologiques peuvent montrer que l'on cherche toujours inconsciemment à modifier ses souvenirs pour les faire correspondre à ce que l'on a entendu

par ailleurs : la plupart des gens se persuadent d'avoir vraiment compris telle ou telle chose ou n'importe quoi, qui correspond à l'interprétation des faits. Le LAPD estime même que jusqu'à 60% des témoignages lors d'interrogatoires sont d'origine involontaire.

Ne nous méprenons donc pas, les gens mentent : parce qu'ils ont peur, pour se rendre intéressants, parce qu'ils se trompent, pour vous plaire, pour vous faire plaisir, parce qu'ils s'en font, parce qu'ils ont tout vu... Vous voyez, c'est de parvenir à aller au-delà de ces messages.

Si on rajoute à cela les paroles alambiquées en mal d'attention dont je vous parlais tout à l'heure et les réticences qu'ont la plupart des Anglais à parler à la police (le banquier de l'American comme le gangster de South Central), on comprend pourquoi une petite méthode est souvent plus convaincante qu'un témoignage.

Toujours est-il que la foule de la scène de crime et l'enquête de proximité suffisent à résoudre la plupart des crimes. La raison en est toute simple : 82% des homicides volontaires sont commis par des proches et plus de la moitié dans l'entourage immédiat, toujours selon le CAD.

Et c'est là l'autre utilité de l'enquête de proximité. Comme près de quatre crimes sur cinq sont perpétrés par des proches, les rencontres permet déjà d'avoir une vision plus complète du contexte du meurtre et des coupables potentiels. Dans cette galerie des meurtres, il va falloir identifier le vrai criminel.

Le moyen le moins scientifique, tout en étant un des plus efficaces concrètement, est de procéder par élimination en se posant ces trois questions : Qui avait un mobile ? Qui avait les moyens de commettre le crime ? Qui en a eu l'opportunité ? Ça n'a pas changé depuis Sherlock Holmes et ça devrait durer encore un peu...

Le mobile est la raison qui pousse à commettre le crime. Cela peut tout aussi bien être un calcul économique, dans le cas d'un meurtre de sang-froid prémédité, qu'une simple émotion, comme la peur, l'amour, la haine ou même la jalousie dans le cas des drive-by shootings.

Les moyens sont les éléments nécessaires pour avoir pu perpétrer le crime. Cela peut sembler idiot, mais pour être un quelconque, encore faut-il avoir une arme. Le même, certains crimes nécessitent des compétences particulières, des renseignements précis ou du matériel de pointe.

L'opportunité est simplement le fait d'être au bon moment au bon endroit. Cela ne servirait à poursuivre de détecter quelqu'un au point de vue et d'avoir une arme s'il n'est jamais à proximité.

Regardez la multitude des flics de l'étage et les points de SAP si vous voulez vous en convaincre... Malheureusement vous comprendrez pourquoi ils ont leur propre étage réservé.

De façon plus sérieuse, l'opportunité est plus ou moins le contraire de l'alibi. Si un suspect n'a pas d'alibi, alors il a eu l'opportunité de commettre le crime.

Lorsqu'un seul suspect, ou plus généralement un seul proche de la victime, possède potentiellement le mobile, les moyens et l'opportunité, l'enquête n'est plus très loin d'être résolue.

Voilà pourquoi il n'est bien souvent pas nécessaire de poursuivre l'enquête après la fouille des lieux et l'enquête de proximité.

Toutefois, quand cela arrive, nous, les gendils, disposons encore de toute une panoplie de méthodes et d'outils pour attaquer le méchant. On n'est pas à Hollywood pour rien.

5. Continuer l'enquête

Voilà les méthodes les plus courantes que nous pouvons utiliser pour continuer l'enquête au-delà de la scène du crime et de son entourage immédiat : les fouilles et perquisitions, les interrogatoires, les planques et les filatures, et les opérations infiltrées.

Je suis conscient que ça n'a rien de glorieux, mais c'est avec ces quelques outils que nous résolvons la plupart des enquêtes criminelles. Après, libre à nous de les utiliser le plus intelligemment du monde ou comme un idiot... Je suis juré là pour vous les apprendre.

5.1. Les fouilles et perquisitions

Bien, avant de passer en revue une partie des innombrables cas particuliers, voyons la règle de base.

Nous avons le droit de remarquer tout ce qui est à la vue, à l'œil nu à l'extérieur de tout le monde. Cela veut dire que vous pouvez utiliser également tout accroisire largement disponible dans le commerce, comme des jumelles ou même un chien vaillant, mais que tout ce qui implique du matériel spécialisé ou qui est à priori hors de vue (comme à l'intérieur d'une maison) nécessite un mandat.

Vous êtes pas contre autoriser à pénétrer dans une propriété privée pour aider des victimes ou lors de la poursuite d'un criminel, durant vous le dire tout de suite, avant de polarder avec mandat des crâ pour entrer sans mandat chez un criminel si ce n'est pas vrai. Cela fait un demi-siècle que tout le monde consulte le trac.

Pour fouiller un lieu sans mandat, il vous faut l'accord du propriétaire ou à défaut de la personne qui y loge, avec quelques réserves dans le cas de rélocations.

De même, sachez que vous ne pouvez pas fouiller quelqu'un dans la rue sans si vous pouvez justifier en quoi cela est comble vous semble relié à un crime passé ou en cours, ou en quoi vous soupçonnez que le suspect porte une arme pouvant mettre en danger votre sécurité. Cela implique que, contrairement aux automobiles qui doivent vous montrer leur permis et les papiers du véhicule, dans notre belle jeune république libérale les pilotes n'ont pas à porter sur eux des preuves de leur identité.

Bien tous les autres cas, il vous faut un mandat. Cela implique généralement d'aller voir votre supérieur, puis l'assistant du District Attorney afin de le convaincre de demander à un juge de vous laisser faire. Cela prend de quelques heures à quelques jours dans les cas extrêmes.

Quand vous n'avez pas le temps d'attendre qu'un de ces brillants associations se déplace, il est parfois possible d'appeler vingt-quatre heures ou vingt-quatre des juges judiciaires à délivrer des mandats d'urgence. Cela se passe le plus souvent, au téléphone : le

juge vous fait expliquer sous serment ce que vous voulez et en quoi vous avez une cause probable (cf. ci-dessous).

Suivant la situation, le juge peut spécifier sur le mandat une autorisation de procéder de nuit ou de ne pas l'annoncer, pour les cas les plus difficiles.

Cela peut sembler stupéfiant qu'un mandat signé au téléphone à l'heure tard de la nuit soit celle lors d'une opération de police, mais cela se justifie par le fait que vous devez juste éviter les problèmes qu'un mandat est délivré comme eux, et non pas l'avis car eux ou le monstre. Donc, contrairement à ce que vous voyez dans tous les films, si quelqu'un ritote car vous ne pouvez pas le lui montrer, il empêche la bonne marche de la justice.

Ne croyez pas pour autant qu'il soit facile de faire une fouille en casot ou de la justifier après coup. N'importe quel avocat fera facilement annuler la perquisition ou les preuves si vous prétendez avoir un mandat alors que ce n'est pas le cas. Donc, à moins que votre beau-frère soit juge, oubliez ce genre de plan foutra. C'est le meilleur moyen de perdre vos droits à la retraite.

Quelqu'il en soit, vous devez vous annoncer et laisser un temps raisonnable pour répondre. Avant ce délai, vous pouvez pénétrer de force dans les lieux uniquement si vous avez de bonnes raisons de croire que quelqu'un est en danger ou que des preuves risquent d'être détruites.

Si le mandat précise le contraire, généralement pour prévenir les preuves ou ses collègues, vous pouvez directement pénétrer de force sur les lieux. L'imaginez que nous n'étes pas stupides, mais comme je parle tous les ans des collègues de cette façon, je préfère être précis : ce genre d'incrimination se prépare et ne se fait jamais sans des raisons, voir une équipe du SWAT.

Une fois sur place, vous ne pouvez saisir que ce qui est signalé sur le mandat et ce qui est évidemment illégal et en évidence. Rien ne vous empêche de demander à votre collègue de demander un second mandat pendant que vous terminez votre fouille, cela dit.

En résumé, sachez-vous bien de ceci : tout est codifié et doit être fait dans les règles. L'autre de quoi c'est le voir de proximité et le savoir du lieutenant assaut.

5.2. Les interrogatoires

Nous abordons maintenant la base du métier de policier : interroger les victimes et les suspects. Le but de la manœuvre est assez simple : amener les victimes à dévoiler tout ce qu'ils savent et les suspects à s'incriminer.

La première chose à savoir est qu'un interrogatoire n'est en aucun cas obligatoire. En tant qu'officier de police, vous ne pouvez qu'interroger un suspect à venir vous raconter sa vie. Aussi stupide que cela puisse paraître, c'est votre affaire, vous n'avez aucun recours à moins d'avoir une cause probable (cf. ci-dessous). Dans ce cas, vous pouvez l'arrêter.

Comme vous le savez tous, l'interrogatoire de lui faire signer la lecture de ses droits au suspect et l'obligation de lui faire signer un papier attestant qu'il lui est bien été lus (cf. GIMS, filon).



Il n'est pas de signer également la décharge où il stipule souvent à son droit de ne parler qu'en présence de son avocat, les choses sont donc beaucoup plus simples pour vous. Le CAGB a compétence qu'habituellement plus de 80% des suspects renou-
cent à ce droit.

Toutefois, si l'individu interrogé est suffisamment malin pour appeler son avocat, l'interrogatoire s'interrompt aussitôt, jusqu'à ce que ce dernier arrive. Vous êtes en jugement de vous débrouiller pour obtenir assez vite votre suspect pour qu'il n'y fasse jamais appel. Vous apprendrez avec l'expérience, mais la base consiste à ce que le criminel pense pouvoir vous braver ou avoir intérêt à négocier quelque chose avec vous, loin du regard de son avocat.

De même, si on excepte l'obligation que vous avez de prévenir un suspect que son avocat est là, ou l'interdiction d'interroger un mineur sans ses parents, l'interrogatoire repose sur une énorme compétence : vous devez lui faire croire que vous avez le contrôle alors qu'il est en fait l'inverse. S'il le dénie et s'il insiste, il peut tout aussi bien demander à manger, à boire, qu'à aller aux toilettes ou à arrêter l'interrogatoire.

Tout les faits, personne ne consulte cette loi ou n'ose insister face à un officier expérimenté et ferme. Tant mieux pour nous, car nous les dirons pour que cela reste ainsi.

Tout le reste de l'interrogatoire repose sur cette même notion. Vous devez jouer de votre caractère sur son corps (pas de violence non plus) et sur son esprit (en lui montrant ou modifiant son accès à l'information et en lui faisant éventuellement éprouver une issue de secours là où il n'y en a pas), la clé du bon et du mauvais ficelle d'actualité... Tous les suspects le connaissent, mais, après un peu de temps sous pression, cela ne les empêche pas de tomber sous dicte.

5.3. Les plaques et les signatures

Pour toutes les activités de la vie de fil, voici de loin la moins passionnante : la plaque.

Le CAGB n'a jamais accès de telles informations publiques mais je vous conseille de consulter la carte majeure d'une plaque ou le nombre de tonnes de junk food englouties par un pauvre officier du LAPD qui y sont affichés.

Il peut y avoir de nombreux obstacles pour justifier de passer la nuit dans une voiture hantée.

On peut tout simplement vouloir mettre la pression sur un criminel ou lui laisser savoir qu'on est là, qu'on sait ce qu'il a fait et qu'on le traque. De façon surprenante, cela fonctionne tellement la plupart des petites trappes qu'elles sont rapidement une habitude qui nous permet de les utiliser ou d'avancer dans l'enquête.

Une autre raison de faire une plaque est de chercher à vérifier ou découvrir des informations sur le suspect. Cela peut aller de sa discipline physique au lieu où il rencontre ses complices, ou même jusqu'à le prendre la main dans le sac lors d'une transaction illicite pour exemple.

Je pense pas pour autant qu'il s'agit d'un exercice facile ou passionnant. La plupart des plaques sont aussi passionnantes que

la vie sentimentale de Thomas Song et peuvent durer des jours, voire des mois.

Comme si cela ne suffisait pas, les procédures administratives et judiciaires sont tout pour nous rendre cette activité la plus désagréable possible. En premier lieu, nous devons demander l'autorisation à vos supérieurs de faire une plaque. Cela n'a l'air de rien mais cela veut dire qu'il faut leur dire où vous en êtes de votre enquête et tenter des éléments pour justifier vos hypothèses qui ne reposent que sur votre expérience et votre instinct. Le service administratif doit sans doute penser que l'on y passe ses nuits pour le plaisir, ou peut-être au flanc.

Cela finit presque toujours de la même manière : un accord attaché du haut des lieux à un sergent dubitatif pendant que votre collègue doit lui se charger des autres enquêtes en cours.

Je ne sais pas si vous imaginez la dose de caféine nécessaire pour mener une surveillance tout seul.

Ensuite, vous n'aurez le droit d'entendre et de voir que ce qu'un individu lambda pourrait voir ou entendre avec du matériel grand public disponible dans le commerce. Vous pouvez donc utiliser des jumelles ou un appareil photo, mais il faudra un mandat pour tout ce qui est écoutes téléphoniques, surveillance électronique, micro, mouchoirs et autres...

Pour conclure, les criminels les plus intelligents ne se privent pas, eux, pour utiliser des haut-parleurs, pour poster par messages codés ou pour se demander pourquoi la même camionnette de même fléchette est partie devant chez eux depuis deux semaines. Malheureusement, James Bond et Ethan Hunt, la technologie n'est pas de notre côté. Il nous faut être que vous n'ayez cette talent de mandat.

Pour les filatures ? C'est tout simple, c'est la même chose en mouvement, au moins au niveau de la procédure.

5.4. Les opérations infiltrées

Si vous aimez les sensations fortes et mourir pour comme un idiot, voici le genre de missions qui est fait pour vous : les opérations infiltrées.

Le principe général est simple, vous vous faites passer pour quelqu'un d'autre (généralement un malin) et vous vous arrangez pour qu'un vrai criminel commette un crime sous votre nez. En théorie, vous êtes alors un fagot d'élite et pouvez le mettre en état d'arrestation comme bon vous semble. Dans les faits, vous êtes tout seul et il peut aussi vous déconcerter.

Ce genre de méthodes est la spécialité du MUDN, et ce qui explique aussi bien leurs réussites spectaculaires que leur seconde place au palmarès des unités les plus meurtrières du LAPD. Comme pour les autres techniques d'enquête, cela peut être l'affaire de quelques heures (comme un dealer saouls) ou de plusieurs années (comme avec la filature).

En effet, une opération sous couverture peut être aussi simple qu'aller acheter du querc et en dire à un vendeur saouls ou aussi complexe qu'infiltrer les truelles en profondeur pour faire tomber la tête de leur organisation sur le territoire de la république de Californie.

Dans le premier cas, il s'agit d'opérations « coup de poing » où l'agent se contente de pointer sur lui un miroir ou de se faire passer pour la victime idéale le temps que les collègues à proximité puissent procéder à l'interpellation. Il s'agit de missions relativement simples, mais il y a principalement deux risques : suggérer activement le crime au suspect (ce qui relève du traqu岸and est considéré inacceptablement à l'annulation de la procédure), et que le suspect panique ou profite d'un retard de ses collègues pour vous tenir la peau. On ne peut pas gagner à tous les coups.

Pour les infiltrations de plus longue durée, le dispositif est tout autre. Le LMSO fait alors appel aux officiers qui à eux seuls maîtrisent le plus le crime de lèse de tenir la ligne, les Indiscrétion Mission Agents (IMA). Lors d'une mission en sous-main, l'IMA tente d'infiltrer clandestinement un groupe malfaisant ou un gang pour accomplir progressivement le maximum de preuves contre lui. Pour éviter les fuites, une seule personne est en contact de son affectation et de son identité : son agent de liaison. Pour plus de détails sur la procédure, consultez simplement vos manuels (cf. COPS, Plan).

Restent juste que ces hommes font un travail d'exception en mettant totalement de côté leur famille et leur vie privée et risquent tous les jours de se faire abattre par des criminels les prenant pour des flics ou des fils les prenant pour des criminels. Sans compter leur schizophrénie permanente et celle de l'administration qui leur rendit toute implication dans un acte criminel (même au stade de la complicité), tout en étant totalement consciente que les organisations qui ne tentent pas leurs nouvelles recrues par un coup d'éclat se comptent sur les doigts du bras mécanique du sceptre Finxy.

6. L'arrestation

Vous pensez en avoir fini ? Vous pensez sincèrement qu'après déjouer l'identité du criminel effluant ? Vous vous trompez.

Il vous reste encore à l'arrêter. Ce n'est pas une mince affaire mais ce n'est qu'à ce moment-là que l'affaire sera bouclée : quand vous l'aurez attrapé et que les charges suffisent contre lui soient enregistrées.

Concrètement, à tout ce que vous pouvez lire ailleurs, il n'y a pas d'affaire classée. Le LMSO ne laisse jamais tomber les Angeles. Une enquête peut être moins prioritaire que les autres et rester au point mort pendant des années, elle ne sera jamais classée tant que le criminel ne sera pas sous les verrous.

Pour arrêter un suspect, vous avez besoin de deux choses. Soit d'un mandat d'arrêt signé du juge, ce qui implique de pouvoir démontrer au juge en quoi le suspect est très probablement coupable, soit d'une cause probable.

La cause probable est une source d'embêtements juridiques depuis plus d'un demi-siècle, et la définition n'est toujours pas arrêtée. Disons que si vous pouvez avoir des éléments et motifs raisonnables de penser qu'un suspect a commis un crime, vous bénéficiez d'une cause probable. Celle-ci est au-delà de la simple suspicion ou de ce que pourra vous dire votre instinct de flic, aussi bon soit-il, car elle doit être argumentée. Mais elle est toutefois en dessous du niveau d'urgence de la preuve formelle.

Aussi floue que soit cette notion, je vous conseille de faire tout le nécessaire pour bien la comprendre, car elle vous permettra entre autres d'arrêter quelqu'un sans mandat si vous pensez que la personne en face de vous a commis ou est en train de commettre un crime. Le meilleur moyen de savoir si en a une cause probable est de se demander si un inconnu penserait que le suspect est probablement coupable si vous lui donniez les informations dont vous disposez.

Attention toutefois, si vous vous déplacez pour arrêter quelqu'un, vous devez absolument avoir un mandat d'arrêt.

Dans certains cas vous devrez également vous assurer d'avoir la possession de ses données pour mener à bien cette interpellation. N'y allez jamais tout seul ou en binôme, mais faites-vous toujours assister soit d'un autre patrouilleur, soit du SWAT si le temps est à l'orage.

Pour ce genre de procédures, vous devez respecter un certain nombre de règles, comme l'interdiction d'intervenir entre minuit et six heures du matin. Cela dit je vous conseille de procéder aux arrestations entre six heures et six heures cinq du matin pour être sûr que le suspect soit chez lui, facilement abordable, et qu'il n'opposera qu'une résistance minimale.

Concernant l'interpellation en elle-même, il n'y a aucune formalité devant absolument être stricto pour arrêter un individu. Vous devez juste lui signaler qu'il est en état d'arrestation, et tant qu'il comprend qu'il ne peut pas aller où il veut, cela suffit.

La plupart des membres du LMSO résistent les droits Miranda lors de l'arrestation. Ça n'a rien d'obligatoire techniquement à ce moment-là, mais je vous encourage à le faire et à les relire deux ou trois fois devant témoins afin qu'aucun juge ne puisse annuler la procédure.

Le suspect est également fouillé et menotté pour s'assurer qu'il ne représente plus un danger. Le mandat ne précise pas comment le suspect doit être attaché mais mentionne-le dans le cas aussi souvent que possible. Cela diminuera les risques d'agression et d'évasion.

Quelqu'il en soit, on fouille alors son environnement immédiat. Cela veut dire la pièce ou le véhicule où il se trouve, et tout ce qui était à portée lors de son arrestation.

On ne vous oblige à le faire, mais je vous conseille également de ne lire les charges au suspect qu'une fois qu'il est menotté et hors d'état de nuire. Cela vous évite d'avoir à lui courir après dans tout le bloc parce qu'il vient de comprendre qu'il risque la perpétuité.

Il est alors amené à l'arrière d'un véhicule habillé à transporter des prisonniers (arrière d'un véhicule de patrouille ou flegon) au commissariat ou dans un centre de détention comme celui de Fox House. Il y est photographié et enregistré ; on y prend ses empreintes digitales, le fouille et le met dans une cellule de détention. De même toutes ses possessions sont inventariées et stockées.

Finalement, le prisonnier a droit à un coup de fil. Malgré tout ce que ces décrets vous disent, vous avez tout à fait le droit d'être à côté d'un « et d'écouter la conversation, à moins bien sûr qu'il parle à leur avocat.

Une fois remis en cellule vous n'avez même plus à écouter leurs jérémiades. Dans moins de vingt-quatre heures, ils seront amenés au tribunal et là la procédure judiciaire commencera...

Mais il s'agit là d'un autre sujet.



La criminalistique

Ecrasé de l'enginement du détective **Marty Baker**, matricule COPS173, au 133, Olive St., appartement 127, domicile des époux **Lebowitz**, suite à appel de **Oliver Lebowitz**. **Martha Lebowitz** signale mort à l'intérieur.

[Le détective **Marty Baker** entre dans l'appartement et se dirige vers un salon situé sur sa droite.]

Vois de Baker : « Le mari de la victime a appelé la police après avoir trouvé sa femme morte, à son retour de San Francisco où il était en déplacement professionnel. La victime, **Martha Lebowitz**, semble avoir glissé dans sa baignoire à la fin de sa douche et s'être tordu le crâne. Cependant, certaines données contradictoires M. **Lebowitz** à penser que sa femme n'a pas succombé à un légal accident domestique. »

[Dans le salon, un officier de police relève la disposition d'un tonnerre d'indulgence - M. **Lebowitz**. **Baker** poursuit son chemin en direction de la salle de bain. Des techniciens du SD en tenue non certifiante photographient, observent et prélevent les différents indices potentiels.]

« Note à l'attention de **Miss Jackson** : le chef d'équipe a fait un bon travail en sécurisant la scène de crime : seuls son équipe, le shérif et l'FOI, qui prend sa disposition sont présents sur les lieux. »

[**Baker** pénètre dans la salle de bain. **Martha Lebowitz** est étendue sur dans sa baignoire, la tête reposant sur le bord légèrement maculé de sang. **Baker** s'approche. Bruit de gants chirurgicaux qu'en elle. **Baker** se penche sur la baignoire.]

« La baignoire est sèche et n'a probablement pas servi depuis plus de dix heures. Étonnant, le peu de la victime est encore moule à l'air support qu'elle est dérivée plus récemment ; le légiste confirmera tout ça. »

[**Baker** s'approche de la tête du cadavre et l'examine de près. Ses mains apparaissent dans le champ et soulèvent précautionneusement l'arrière du crâne, faisant apparaître une blessure sanguinolente.]

« Je note également que l'hématome est étonnamment faible pour une telle blessure. Le sang a pu être emporté par l'eau de la douche, mais le mari a précisé que l'eau ne coulait pas, ce qui a écarté ses soupçons. Témoignage à vérifier ! »

Vois de Alexandra Stanton, technicienne du SD : « Hey Marty ! J'ai identifié de légères traces de sperme s'écoulant du vagin de la victime. le prélevement sera analysé d'ici quelques jours. »

Vois d'Alexandre de l'officier de police Roberto Lucado : « Détective ? Je sais que j'ai trouvé les restes de la table de salon signalée auparavant par la victime ! »

[FOI, apparaît dans le champ avec un sac poubelle. Il est suivi par deux collègues qui portent un cadre métallique.]

Roberto Lucado : « C'était dans le local à poubelles ! »

[**Baker** ouvre le sac poubelle. On distingue nettement des débris de verre.]

Vois de Baker : « OK, donnez ça à **Stanton** qu'elle fasse faire un relevé d'empreintes sur les débris, ainsi qu'une recherche de fibres, cheveux, sang - en tous cas qu'elle puisse recouper d'autres ! »

[Le salon de l'appartement]

Vois de Stanton : « Encore deux secondes et on est prêts ! J'espère que ça va être vite de son côté, Marty, parce que sinon, je suis sûr faire remonter les heures. Tu sais bien que le Luminal n'est pas donné en qu'un le shérif... »

Vois de Baker : « Je sais, je sais, Alex ! T'inquiète, je sais ce que je fais ! ...Bon, si quelqu'un voulait bien éteindre la lumière, merci ! »

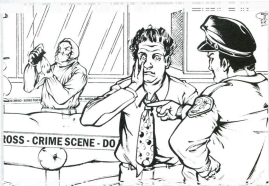
[La lumière s'éteint. L'obscurité est rapidement remplacée par un faisceau de lumière blanc provenant d'une lampe-torche **Blondin**. Grâce aux lunettes fournies avec la lampe **Stanton** et **Baker** voient des tâches fluorescentes apparaissant au milieu du carrelé. Le faisceau continue de balayer la pièce et passe du carrelé à l'endroit où se trouve la table basse. Une multitude de points lumineux apparaît, ainsi qu'une énorme tâche qui brille avec une forte intensité. À partir de là, le faisceau blanc émette une lumière lumineuse qui remonte le couloir jusqu'à la salle de bain. De nombreuses tâches lumineuses apparaissent tout autour de la baignoire, puis un peu sur le rebord.]

Vois de Stanton : « Pouah Marty, c'était saisi ! »

Vois de Baker : « Ouais ! Tu vois que je te dis : tout ça me fait penser à un rendez-vous adultère qui a mal tourné. Pendant que monsieur est en voyage d'affaires, madame reçoit son amant. Il arrive avec le repas chinois dans un sac enroulé l'emballage et la bouteille de vin rouge sur laquelle il nous laisse d'ailleurs de précieuses empreintes. Ils se font un petit dîner en amoureux puis, une chose en entraînant une autre, les deux amants se retrouvent sur le carrelé. Madame fait une glorieuse à monsieur... »

Vois de Stanton, amusée : « Arrête de fantasmer ! »

Vois de Baker : « Bon, d'accord... À un moment, madame est venue à chercher monsieur... Je vois que cette solution : monsieur et/ou madame ont un engorgement fulgurant, madame perd l'équilibre, tombe en arrière et se fracasse la tête sur l'épaisse table en verre. On devrait d'ailleurs recouper des cheveux, du sang et de la matière cervicale de madame sur les morceaux de verre. Là-dessus, monsieur panique... Il ne veut pas prévenir la police, surtout s'il est lui-même marié. Il peut très bien manipuler ça en accident domestique, ça va paraître pas prioritaire à la victime et lui, ça l'arrangera. Après tout, il n'a rien fait de mal, ce n'est qu'un malheureux accident. Il ramasse donc les morceaux de verre - et laisse par conséquent de nombreuses empreintes dessus - les met dans un sac poubelle, et balance le tout dans le vide-ordures. Il traîne le cadavre de sa malheureuse jusqu'à la salle de bain, l'allonge précautionneusement pour qu'elle a glissé, puis pose la serviette sur son lit. Je pense même à mettre les couverts au lave-vaisselle ; sur l'un des deux verres en cristal qu'on a trouvé, il y aura la salive et les empreintes de monsieur. Il ramène le mari, il n'a plus qu'à quitter l'appartement tranquillement. »



Voix de Stanton : « Ici travail déborder ! Reste plus qu'à trouver l'identité de l'auteur. Reste que si c'est pas un criminel organisé, il y a peu de chances qu'on ait un côté lié avec l'entreprise AIS ou ses entreprises digitales ! »

Moi de Baker : « Pas besoin ! On retrouve sa trace par le biais de sa CMU, qu'il a utilisée pour payer le repas chinois ! »

[Fin de l'enregistrement]

Enquêtes digitales. Empreintes génétiques. Balistique. Analyse des fibres. Toxicologie. Autant de sciences que l'on associe aux enquêtes policières et qui évoquent les scènes de crimes. Il s'agit là des aspects les plus connus d'un vaste domaine scientifique baptisé la criminalistique, que l'on pourrait définir comme l'ensemble des sciences et techniques mises en œuvre dans le but de déterminer les circonstances d'une infraction et d'identifier son (ou ses) auteur(s).

1. Des sciences au service des enquêteurs

Tout commence par une enquête de terrain : un corps a été découvert sans vie, un cambriolage a eu lieu, un incendie s'est déclaré dans des conditions suspectes etc., et les services de police ont été appelés (« Vous avez demandé le 911, nous vous plaçons de patrouille quelques heures... »). Dans la grande majorité des cas, c'est un journaliste qui se présente à l'adresse indiquée et qui va constater les faits. Son rôle est alors de sécuriser la zone en la faisant évacuer et en la délimitant avec le fameux ruban jaune (appelé de l'argot : scène (« LAPD CRIME SCENE - DO NOT CROSS ! »).

Cette démarche est très importante car elle permet de préserver les indices : plus il y a de personnes à l'intérieur du périmètre, plus les risques de détruire des indices et d'importer des éléments extérieurs sont grands. Malheureusement, tous les officiers de police ne pensent pas, pour une raison ou une autre, à effectuer cette tâche et lorsque l'enquêteur arrive sur les lieux, il doit lui-même procéder à la délimitation de la scène de crime et/ou à l'évacuation des curieux (quand lesquels des officiers de police). L'enquête scientifique pourra alors commencer.

AS : le terme « scène de crime » est utilisé pour tout lieu où s'est déroulé un crime ou une infraction du crime, c'est-à-dire qu'il n'implique pas nécessairement un meurtre. Il peut également concerner un incendie criminel, un cambriolage, etc. Par ailleurs, la criminalistique peut intervenir en dehors d'une scène de crime, par exemple au cours d'une perquisition chez un suspect, ou encore sur les lieux d'un accident de la route.



1.1. Observations sur le terrain

Une fois la scène sécurisée, les enquêteurs sont procédés aux observations. Cette étape déterminante nécessite un tel savoir-faire qu'elle est confiée à une équipe de spécialistes, les techniciens de scène de crime (TSC), même s'il arrive que des enquêteurs de la police suffisamment chevronnés, et parfois formés à la criminalistique, procèdent à leurs propres observations et relevés.

Les TSC agissent en petites équipes afin de ne pas se gêner (de deux à quatre personnes polyvalentes selon l'importance de la scène). Un chef d'équipe organise les opérations et veille à ce que le protocole des constatations soit respecté. Ainsi, avant toute intervention des TSC, un photographe va prendre des clichés de la scène, tout d'abord des plans larges pour conserver l'aspect général des lieux, puis des gros plans des différents indices révélateurs, du ou des



copie et de tout ce qui lui paraîtra notable. Le photographe pourra également réaliser un film vidéo si cela est nécessaire.

La deuxième étape consiste à établir un plan des lieux à l'aide de deux policiers établis grâce à des instruments de télémétrie à laser. Les indices relevés par la suite seront repérés sur ce plan.

Enfin, les TSC procèdent à la recherche d'indices : empreintes digitales (appareils ou latentes), traces de sang, de sperme, de urine, de drogue, fibres... Pour cela, ils peuvent être armés à utiliser différents moyens technologiques (révélateurs optiques, révélateurs chimiques, poudres, thermographie...) que nous verrons dans les paragraphes qui suivent. Au cours de cette phase, les TSC pourront également effectuer des relevés balistiques si cela s'avère nécessaire.

Parallèlement aux TSC, en présence de cadavres, un médecin légiste procède aux premières observations afin d'évaluer l'issue de décès, ses causes probables, les circonstances dans lesquelles il a eu lieu (agression, chute, déplacement du corps...), et établit le supputat de la victime afin de l'identifier dans l'hypothèse où elle est inconnue. Le légiste examinera le corps rapidement à la recherche de blessures, de marques particulières, ou encore de traces de défense (chair de l'agresseur sous les ongles...). Le corps sera ensuite empaillé à la morgue où le légiste pourra procéder à l'autopsie qui permettra d'établir les circonstances de la mort de manière plus précise.

1.2. Les empreintes digitales

L'une des plus anciennes comparaisons de la criminalistique est l'étude des empreintes digitales qui correspondent aux traces laissées par les crêtes papillaires que chaque être humain possède sur le bout des doigts, mais également sur la paume des mains, les oreilles et la face palmaire des pieds. Ces empreintes peuvent être apprises si les doigts ont été préalablement en contact avec une substance « contaminante » (sang, perspire, graisse), mais la plupart du temps, elles sont latentes, c'est-à-dire invisibles à l'œil nu. Elles résultent des sécrétions naturelles des glandes sudoripares du corps humain qui s'échappent par les pores. Lorsque les doigts entrent en contact avec certaines surfaces, la sueur se dépose en formant un dessin qui reproduit les crêtes papillaires. Le dépôt ainsi laissé varie beaucoup d'un sujet à l'autre, et chez un même sujet en fonction de l'âge. Sur une surface lisse, une empreinte digitale peut subsister pendant plusieurs années pour peu qu'elle ne soit pas altérée par un effet mécanique (frottement) ou par des conditions atmosphériques particulières (température, humidité, lumière...).

En une scène de crime, le relevé des empreintes digitales revêt une grande importance dans la mesure où elles sont uniques pour chaque individu. Néanmoins, si un criminel a agi les mains nues, les TSC ont des difficultés à découvrir ses empreintes (parmi de nombreuses autres, il faut bien le préciser), ce qui permettra peut-être de le confondre par comparaison (s'il est fiché, ou s'il est suspecté et que l'on parvient à se procurer ses empreintes).

1.2.1. Révélation des empreintes

Dans certains cas, des empreintes sont apparentes car le criminel aura eu les doigts maculés, mais la plupart du temps, elles sont latentes et demanderont des efforts de la part des TSC pour être découvertes. Il existe plusieurs techniques pour faire apparaître des empreintes latentes, qui seront choisies en

fonction de la nature du support et de l'ancienneté présumée de l'empreinte. Une fois relevées, les empreintes pourront alors être photographiées afin d'être comparées aux empreintes du ou des suspects, ou au fichier des empreintes de la police. Les TSC disposent actuellement d'appareils numériques à haute définition capables de photographier les empreintes quel que soit le révélateur utilisé.

Les révélateurs chimiques

Pendant longtemps, le seul moyen de faire apparaître les empreintes latentes a été l'utilisation de poudres (porphyrisées, colorées, magnétiques ou fluorescentes). Ces révélateurs fonctionnent essentiellement sur des surfaces lisses (métal, miroir, vitraux, marbre) et ne sont pas adaptés aux surfaces rugueuses (papier, carton, tissu).

Les révélateurs chimiques

Parmi plusieurs réactifs chimiques (nitrate d'argent, vapores d'iode, benzidine...), la ninhydrine, qui réagit avec les traces d'acides aminés contenus dans la sueur, se révèle être le meilleur révélateur d'empreintes sur documents. Elle est vaporisée à faible concentration, colorant immédiatement les empreintes en rouge. Il signale également le cyanocyanure (sauf « supérieur ») dans les vapores produisant un dépôt blanc qui rend les empreintes en se fixant dessus. Elles peuvent alors être photographiées sous les radiations d'une lampe à haute intensité (ultraviolet) ou d'un laser argon.

La méthode électrochimique

Cette méthode permet de révéler des empreintes figurées sur des documents (papier, carton). Ces derniers sont placés sur un plateau en bœuf porcin, recouvert d'un film de polymère ultra fin (5 microns) puis soumis à une décharge électrique de haute tension (5 000 V). Une poudre révélatrice est alors pulvérisée à l'aide d'un aérosol et se dépose dans les sillons de l'empreinte. Le film peut alors être recouvert d'un alésage afin de le nettoyer et d'éviter qu'il ne se détache. L'avantage de cette méthode est que le document n'est pas altéré et qu'il peut être récupéré une fois le film retiré.

Les lasers

Les lasers monochromatiques et très intenses de laser argon et du laser à néodyme permettent de détecter des empreintes exposées à des températures extrêmement basses ou extrêmement hautes, et éventuellement à la pluie, en les faisant apparaître en jaune ou orange. La révélation est accrue si l'empreinte a été préalablement traitée avec du chlorure de zinc ou du cadmate.

La lampe à xénon (ou pulvérisateur)

La pulvérisation a été développée spécialement pour détecter les empreintes par phosphorescence. Elle est équipée de plusieurs filtres (d'où son nom) qui lui permettent d'émettre sur des longueurs d'onde du spectre lumineux compris entre 274 nm et 1 200 nm. Le filtres ainsi émis permettent de mettre en évidence les empreintes qui auront été traitées au préalable avec certains réactifs phosphorescents.

La méthode microscopique

L'une des techniques les plus récentes pour faire apparaître des empreintes sur des documents consiste à utiliser une espèce bactérienne, *Achromobacter ankastrax*, qui utilise pour

se développer des composés présents dans les traces épidermiques. Ces bassins sont eux-mêmes mélangés à un gel que l'on sa sersent sur les empreintes avant qu'il ne se fige. Les bactéries vont alors se développer et se multiplier sur les creux qui sont les points caractéristiques et rendre ainsi visibles les empreintes. L'un des points forts de cette technique est qu'elle permet notamment d'amplifier la visibilité des empreintes figurant sur des supports colorés.

1.2.2. Relevé des empreintes

Pour être utiles, les empreintes digitales relevées sur une scène de crime doivent être comparées à celles des suspects ou encore au fichier des empreintes dans l'espoir d'obtenir un coup sûr, c'est-à-dire l'identification du propriétaire des empreintes par sa présence dans le fichier, sans rapport aucun avec l'investigation en cours. Un coup de chance en somme !

Brûlant longtemps, les empreintes digitales ont été relevées en traçant les doigts du sujet dans un tampon encreux. À la fin du XX^e siècle, des tampons électrostatiques sont apparus, permettant des relevés plus propres, mais tout aussi techniques car ils imposaient un déroulé impeccable du doigt sur la fiche pour être utiles. Au début des années 2010, les forces de police ont commencé à être équipées de lecteurs numériques qui ne mesurent pas plus de quelques centimètres carrés et qui photographient en un instant les empreintes digitales qu'il n'y a plus qu'à télécharger dans le fichier.

1.2.1. Comparaison et traitement informatique

Les empreintes digitales sont gérées par le système MBIS (Automated Fingerprint Identification System), comme ce dernier avait remplacé les fiches monodactylaires et didactylaires. Les principes de base sont les mêmes : comme pour les anciens fichiers didactylaires, une fiche informatique est créée pour chaque individu suspecté d'un crime, sur laquelle figurent ses empreintes digitales.

Lorsque des empreintes sont relevées sur une scène de crime, elles sont systématiquement comparées à celles présentes dans le MBIS selon le principe de la dactyloscopie, c'est-à-dire que chaque empreinte est traitée individuellement, comme dans le cas des anciens fichiers monodactylaires. Le système examine les minuties de l'empreinte (points caractéristiques uniques à chaque empreinte) et cherche des similitudes dans le fichier. Il propose alors à l'opérateur une liste des fiches ayant le plus de probabilités de correspondre avec l'empreinte examinée, et les classant par ordre décroissant de probabilité. Le système est extrêmement précis mais ce sera toujours un expert des empreintes digitales qui validera ou non une identification. Dans le cas où une empreinte n'est pas identifiée, une fiche monodactylaire est créée dans l'annuaire d'une identification future.

1.3. La balistique

Lorsqu'une arme à feu a été utilisée sur une scène de crime, les TSC cherchent à l'identifier ainsi que la munition utilisée, à déterminer les conditions du tir et la trajectoire du ou des projectile(s), et recherchent d'éventuels résidus. Comme exposé p. 99, les diverses marques laissées sur la douille par le percuteur et la culasse (dans le cas d'un percuteur automatique), et les stries et rayures mises en évidence sur les balles peuvent permettre d'identifier le ou les marque

ur et le modèle de l'arme, et surtout d'identifier l'arme incriminée lorsqu'elle est munie. Dans ce cas, les munitions tirées dans un tir simulé rempli d'eau avec les armes saisies seront comparées à celles trouvées sur la scène de crime. Les différences marquées sur la douille et la balle seront comparées à l'aide de microscopes (microscope comparateur vidéo, grossissement 10...), afin d'établir l'identification de leurs armes, certains critères interchangeables : les percuteurs, canons et autres pièces de leurs armes, en espérant tromper les experts. Cependant, le logiciel Ballistic Information Network du BATT traite les données données séparément et assiste les experts dans leurs comparaisons.

Les experts vont également déterminer la distance de tir et se baser sur les stries d'entrée et de sortie des projectiles, ainsi que sur leur vitesse. Cette dernière peut être déterminée une fois que l'arme et la munition employées ont été identifiées, notamment grâce à la vaste collection dont disposent en général les laboratoires de police scientifique. La trajectoire pourra ensuite être déterminée grâce à un canon laser d'alignement.

Enfin, les TSC cherchent des résidus de poudre qui pourraient s'être déposés si l'arme a été tirée par un individu, ce dernier empêchant leur diffusion (sauf dans le cas des résidus ou la poudre d'échappe au niveau du barillet). Les résidus peuvent être recueillis sur la victime ou sur les mains et les vêtements du tueur. Bien entendu, recueillir tout ce qui se trouve rapidement, car il est impossible de le lier à l'arme par ce moyen ! Depuis la fin du XX^e siècle, les tests à la poudre, peu fiables, ont été abandonnés au profit de méthodes d'analyse élémentaire des particules : un spectromètre pourra être utilisé, mais celui-ci pouvant également perdre en compte des contaminants d'origine professionnelle sans que le suspect ait utilisé l'arme, les experts feront également appel à un microscope à balayage électronique, moins sensible que le précédent, pour examiner les résidus. La combinaison de ces deux techniques s'avère être particulièrement efficace.

1.4. Les documents

De nombreux types de documents (courriers, ouvrages, pièces administratives...) peuvent être documentés sur une scène de crime ou en lien avec un crime. Mis à part la recherche d'empreintes digitales, ils peuvent également faire l'objet d'analyses permettant d'identifier un suspect. Ainsi, les experts peuvent être amenés à analyser des manuscrits afin d'identifier leur auteur ou de détecter une fausse signature. Pour cela, ils sont assistés de systèmes de reconnaissance d'écriture très performants, qui analysent non seulement le tracé des lettres, mais également leur écriture (fluidité avec laquelle les mots sont écrits et pression exercée sur le stylo). Le logiciel est également équipé d'une unité de reconnaissance lexicale et syntaxique qui permet de comparer deux documents et de donner une probabilité que l'auteur soit le même.

L'analyse des documents dactylographiés se fera principalement à partir de la technique d'impression et de la police de caractère utilisée. Là encore, les experts sont largement assistés par l'informatique pour déterminer l'origine du document. Outre l'analyse du texte en lui-même, le type d'encre, la qualité d'impression, etc. vont être analysés, ce qui permettra de déduire le type de machine utilisée.

Enfin, très souvent, les experts ont affaire à des documents électroniques car la plupart des courriers s'échangent désormais par le Réseau. Si l'analyse du contenu (syntaxe, lexicale) est identique à celle des autres types de documents, l'identification de l'auteur



nécessité des empreintes biométriques car il n'est pas toujours aisé de trouver un propriétaire d'une adresse électronique.

Outre les données électroniques, la police scientifique a considérablement développé ses moyens d'exploitation des supports radio et vidéo. Les techniciens sont capables de disséquer tout enregistrement grâce à des logiciels toujours plus perfectionnés capables de filtrer et d'isoler les sons et les images. Il est ainsi possible d'identifier un individu sur un document sonore pour peu que son empreinte vocale soit disponible. De même, un enregistrement vidéo pourra être exploité pour repérer un individu suspect en un laps de temps même perdu au milieu d'une foule de plusieurs milliers d'individus. Tout est question de temps et de patience !

5. 1.5. Les traces

On appelle « trace » tout élément matériel laissé sur une scène de crime. Les laboratoires d'analyse sont souvent divisés en sections spécialisées en fonction de la nature des traces que l'on peut relever : les méthodes d'analyse sont donc diverses.

5.1.1. Les traces biologiques

Certains traces biologiques permettent d'obtenir des renseignements sur un individu donné : le sang, le sperme, les sécrétions vaginales, la salive, la sueur, les poils, les cheveux, les chairs, les os, les dents... La plupart de ces traces permettent de préciser le point de l'individu qu'on cherche à identifier (groupe sanguin, couleur des cheveux...). Mais surtout, deux méthodes permettent de l'identifier clairement : l'odontologie et le profilage ADN.

• **L'odontologie** : les dents sont l'un des éléments du corps humain les plus résistants. Elles supportent des chocs (jusqu'à 300°C), ce qui fait qu'on les retrouve même si la victime est décapitée dans un incendie. Il est possible de reconstituer la dentition pour la comparer aux données des dentistes et au INRS. En cas d'absence de données dentaire ante mortem, il est possible de supporter une modélisation informatique en 3D à une photographie d'une personne disparue pour effectuer la comparaison. Un autre élément intéressant de la dentition est qu'elle permet de dater l'âge de la victime et de déterminer son sexe à partir de certaines caractéristiques : présence de l'émali, parodontose, etc., pour l'âge, cillules dentaires particulières chez la femme.

• **Le profilage de l'ADN** : méthode développée au cours de la dernière décennie du 20^e siècle, le profilage de l'ADN (aussi connu sous le nom de test de l'empreinte génétique) s'est considérablement développé en quarante ans. Cette analyse devenue totale consiste à extraire d'une cellule humaine un bout d'ADN à des fins d'identification. En effet, l'ADN est une molécule présente dans le noyau de toutes les cellules d'un même organisme et compose des séquences variables, propres à chaque individu. Il est ainsi possible d'établir un profil génétique, spécifique à chacun, permettant une identification.

La technologie permettant de cloner le profil génétique a évolué extrêmement rapidement (jusqu'en 2000, et cette analyse est devenue presque routinière). Elle consiste à isoler des zones spécifiques de l'ADN d'un individu, les loci, et de les comparer aux mêmes loci de l'ADN contenu dans une trace relevée sur une scène

de crime. Une probabilité que deux individus aient un locus identique est faible, ce qui permet d'établir la précision du profil génétique. Afin de maximiser la fiabilité de l'identification, le profil génétique porte désormais sur 10 loci, ce qui fait qu'il n'y a guère que deux individus issus d'une même famille qui ont une chance d'avoir un profil génétique semblable. Cependant, dans son rapport, l'expert mentionne toujours la précision de son profil car celui-ci n'est jamais sûr à 100%. En revanche, l'expert peut toujours conclure avec certitude lorsque deux profils sont différents.

En l'état actuel de la technique, il suffit d'un très petit nombre de cellules (entre trois et cinq) pour pouvoir mener l'analyse à bien. S'importe quel tissu ou liquide contenant des cellules nucléées convient : salive, sperme (à condition qu'il contienne des spermatozoïdes), sécrétions vaginales, poils et cheveux (à condition qu'ils comportent leur bulbe), os, urine, sang, peau... Sur une scène de crime, l'ADN d'un criminel sera souvent obtenu par son sperme, son sang ou sa peau (saisonnée sous les ongles de la victime), ses poils ou ses cheveux. S'il revêtit des lettres, il sera possible de recueillir sa salive sur le timbre ou sur le bandeau de collage pour peu qu'il ne soient pas autocollants.

Le profil génétique n'est cependant pas la recette miracle pour appréhender un criminel. Outre ses limites statistiques, il ne faut pas oublier qu'il ne confirme que le nom de son propriétaire. Tout comme l'empreinte digitale, le profil génétique identifie un individu par comparaison. Depuis les années 1990, le Département de la Justice de Californie a constitué une base de données contenant les empreintes génétiques des criminels condamnés, ainsi que celles relevées dans des affaires criminelles non résolues. Il est alors possible, lors d'une enquête, de comparer un profil génétique à ceux présents dans la base de données, en espérant obtenir un coup sûr. Si ce n'est pas le cas, l'empreinte génétique pourra être comparée à celle d'un suspect si celui-ci accepte de se soumettre au test ou si le procureur l'ordonne. Il faut alors garder à l'esprit qu'un résultat positif ne constituera pas une preuve fiable à 100%. Aussi, même si le dossier d'accusation est bien avancé, il est bon de disposer d'autres preuves afin d'analyser le suspect.

5.1.2. Les traces non biologiques

De nombreuses substances peuvent être apportées par un criminel sur une scène de crime et y laisser des traces : munitions, produits chimiques, des débris tels que de la boue ou de la terre (importante pour les chasseurs), des textiles (jeans, écharpes, robes, fibres de vêtements...) ou encore des matières plastiques.

La nature des traces peut être aisément vérifiée par des réactions caractéristiques de leurs composants. En ce qui concerne les fibres, la composition des fibres pourra être déterminée par une analyse thermique, une analyse chimique ou encore une étude microscopique. Les textiles seront étudiés à partir de leurs composants d'origine (fibres animales, fibres végétales, fibres synthétiques...) qui peuvent être déterminés au microscope en états coulés à des réactions caractéristiques ou de dissolution. Leur caractéristique de fabrication sera également un élément important quant à leur origine. Les plastiques pourront être analysés par spectrométrie infrarouge ou par une série de tests simples (apparence, inflammabilité, pyrolyse, réaction spécifique à certains produits chimiques, solubilité dans différents solvants).

Il peut également s'agir d'empreintes : de pas, de pneus, marques d'outils, traces de peinture. Ces différentes traces sont photographiées, éventuellement numérisées pour permettre une comparaison éventuelle

par la suite. Les traces de pas peuvent permettre de déterminer d'éventuelles différences (classification...), le poids de l'individu (en fonction de la profondeur de l'empreinte) ou encore la forme du pied dans le cas d'une empreinte de pied nu. De même, une trace de pas peut permettre de déterminer le type et la marque du pneu, ainsi que la catégorie du véhicule. Pour les instruments, il est possible d'effectuer certaines déductions (connaître l'ancien ou à dents, prince plat ou cratérisé...). Enfin, dans le cas d'accidents de la route avec délit de fuite, les TSC relèvent des traces de pneu sur un véhicule ou éventuellement sur les vêtements d'une victime enlevée. Une étude de l'échantillon est possible, soit d'abord à partir de la simple observation de la couleur puis avec une analyse de la composition de la gomme et de sa structure. Ces deux étapes sont comparées aux renseignements communiqués par les différents constructeurs automobiles et permettent de déduire la marque et le modèle de la voiture impliquée.

Dans le cas d'incendies ou d'explosions, l'identification des causes et des méthodes utilisées se fera par le biais des empreintes, débris et autres traces qui subsistent. Des prélèvements sont effectués dans les matériaux carbonisés au niveau du point de départ de l'incendie (lieu où les débris sont le plus importants) ou à l'épicentre de l'explosion (trouçonné par un cratère). Différentes méthodes (chromatographie, spectrométrie de masse, etc.) peuvent mettre en évidence les matériaux utilisés pour allumer et/ou accélérer le feu ou pour déclencher l'explosion.

1.6. La mort

Lorsqu'une personne a subitement été assassinée, ou dans le cas d'une mort suspecte, le médecin légiste procède à une autopsie afin de déterminer les causes du décès, ses circonstances ainsi que la date à laquelle la mort a eu lieu.

- Le moment de la mort peut être déterminé grâce à plusieurs facteurs :
- **la température du corps** : le légiste utilise un thermographe infrarouge qui donne la température de tout le corps à distance et donc sans avoir besoin de manipuler celui-ci. De plus, le relevé infrarouge peut être photographié ou filmé. La température du corps ne permet pas d'évaluer le moment du décès : après la mort, le corps se refroidit à raison de 1°C par heure jusqu'à atteindre un équilibre avec la température extérieure, soit de 15 à 20°C.
- **la rigidité cadavérique** : elle débute entre 24 et 36 heures après la mort et met 6 à 12 heures pour s'installer en commençant toujours par la mâchoire pour finir par les pieds. Sans autres cas répandus (empoisonnement à la strychnine notamment), la rigidité apparaît immédiatement après le décès.
- **l'écchymose cadavérique et hypostasies** : au bout de quelques heures, des taches violacées apparaissent qui correspondent à l'accumulation passive du sang dans les régions dévies sous l'effet de la pesanteur. Ces taches permettent également de déterminer si un cadavre a été déplacé après sa mort.
- **signes oculaires** : dans les heures qui suivent la mort, un voile opaque va recouvrir la cornée des yeux jusqu'à faire disparaître leur couleur en environ 6 heures (la cholestérol se précipite).
- **putréfaction** : elle commence 2 à 3 jours après le décès et débute normalement au niveau du crâne avant de s'étendre rapidement à tout l'abdomen en se manifestant par des taches roses.
- **décomposition avancée** : la vitesse de décomposition des corps et particulièrement dépendant de l'environnement. Cela

peut aller d'une semaine si le corps se trouve dans une bête en été à plusieurs mois, voire plusieurs années s'il est recouvert dans un endroit sec et peu aéré.

Ces éléments permettent d'établir une échelle temporelle (qui sera néanmoins variable en fonction de nombreux éléments extérieurs) :

- moins de 6 heures : couleur des yeux encore visible
- moins de 24 heures : corps encore chaud et souple
- moins de 36 heures : corps à température ambiante et encore souple
- de 24 heures à 4 jours : corps rigide et taches violacées aux régions dévies
- 5 à 4 jours : taches roses à l'abdomen, taches violacées plus prononcées aux régions dévies, corps de nouveau souple.

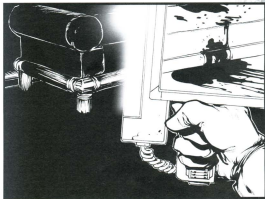
La marge d'erreur varie en fonction des conditions météorologiques, du lieu etc. Au-delà de 48 à 72 heures, il devient difficile pour le légiste de se prononcer sur le moment du décès sur la base de ces éléments. Il faut alors faire appel à l'entomologie. En effet, au fur et à mesure de la décomposition du corps, différentes sortes d'insectes interviennent à des moments précis. La présence de tel ou tel insecte permet donc de déterminer approximativement le moment de la mort. C'est pourquoi il est important d'établir une fiche entomologique sur une scène de crime lorsque la mort survient à plus de deux ou trois jours. Sur cette fiche, il faut décrire précisément l'environnement de la scène de crime, la température de l'air, le taux d'humidité, et identifier le type d'insectes présents autour du cadavre.

On distingue huit vagues d'insectes au cours du processus de décomposition : tout d'abord deux vagues de mouches, la première (*Calliphoridae*) dans les 24 heures après la mort, et la deuxième (*Sarcophagidae*) au bout de trois mois. Commence alors la fermentation avec une invasion accrétée larvaire (*Calliphoridae*, *Diptères* et *Lépidoptères*) séparée en trois vagues : *Agrostis* (de 3 à 6 mois), lors de la fermentation buissonnière, qui dégage une odeur nauséabonde, puante et caractéristique caractéristique. Viennent ensuite les *Proctos* (de 5 à 7 mois) pendant la fermentation caséique (odeurs ammoniacales et de fromages avariés), et les *Verreux* rouges (de 6 à 8 mois), qui correspondent à la fermentation ammoniacale. Les trois dernières vagues servent coloniser le cadavre desséché : des acariens (entre 6 et 12 mois), des coléoptères et des lépidoptères (*Atropis* et *Thomis*, de 10 à 15 mois), et enfin une dernière vague de coléoptères (*Phorus*, de 1 à 3 ans), qui achèvent la réduction squelettique.

Les circonstances et les causes du décès peuvent être déterminées par un examen complet du cadavre. Après un examen externe généralisé au cours duquel il va relever les caractéristiques du corps (taille, poids, sexe, pigmentation de la peau...) et identifier d'éventuelles contusions, blessures ou autres détails d'importance, le légiste va procéder à l'examen interne par dissection et prélevement de tous les organes, connus connus, qui seront pesés. En fonction de ses constatations, le légiste pourra alors procéder à des examens spécialisés complémentaires : radiographie, scanner, étude anatomopathologique au microscope optique et enfin étude toxicologique.

1.7. Biologie et toxicologie

Différents éléments biologiques sont prélevés à des fins d'identification (et ci-dessus) ou de détermination des causes de la mort : liquides corporels, cheveux, dents, poils divers (barbe, corps, pubis),



ongles, dents, osseuses et téguments. L'état des osseuses et la vibration de certains fluides permettent de déterminer certaines causes de décès (par exemple établissant une rupture de la rate, noyade indiquée par la présence d'eau dans les poumons, signes de crise cardiaque...).

Les analyses toxicologiques quant à elles ont pour but de déterminer la présence de poisons ou de drogues dans l'organisme. Il en existe plusieurs types et l'ordonnanceur doit rechercher : une grande partie des drogues pour les découvrir grâce à la méthode DMT, une technique reposant sur l'utilisation d'enzymes sur un échantillon de sang. La quasi-totalité des poisons est détectable par chromatographie sur couche mince haute performance. Enfin, les substances peuvent être identifiées par spectrométrie de masse, éventuellement couplée avec une chromatographie en phase gazeuse ; dans ce cas, l'échantillon de sang est vaporisé, chargé électriquement puis conduit dans un champ magnétique où les différentes substances vont, par « saut », en fonction de leur masse. Cependant, les progrès constants, notamment dans le génie génétique, empêchent les laboratoires de détecter certaines nouvelles drogues et produits dopants. La science parvient toujours à les identifier mais entre temps, les nanotechniques ont déjà mis au point de nouvelles méthodes.

5.2. Anthropométrie

L'anthropométrie consiste, avec les empreintes digitales, un des premiers instruments de criminalistique. Même si les techniques ont progressé, le principe de base repose toujours sur deux éléments : le portrait-robot et la photographie. Lorsqu'un criminel a été vu par des témoins ou par une victime lui ayant survécu, il leur est demandé une description qui, si la police est suffisante, permet d'obtenir un portrait-robot. Ce portrait est construit à partir de caractéristiques

bien précises (rendre et coupe des cheveux, forme du front et des sourcils, couleur, forme et écartement des yeux, forme et taille du nez et des oreilles, type de mâchoire, épaisseur des lèvres, port de lunettes, de monture ou de lunettes...) qui sont bien structurées par l'ordonnanceur. Une fois les données saisies dans le DARS, l'ordinateur va proposer une sélection des criminels pouvant correspondre au portrait-robot. Il fait abstraction de la coupe de cheveux, des lunettes, des montures ou de la barbe. Il est également capable, à partir d'une photo ancienne, de proposer un vieillissement, ainsi que d'identifier un individu fiché même s'il est gâté. Dans ce dernier cas, l'ordinateur effectue des comparaisons morphologiques entre la photo du fiché et une photo qu'on lui propose, et indique la probabilité pour qu'il s'agisse d'une même personne.

Un outil beaucoup plus récent dans ce domaine est la reconstruction faciale. On a recours à ce procédé lorsque toutes les autres techniques d'identification ont échoué. Il s'agit d'essayer de recréer l'apparence de la personne de son vivant à partir d'un vestige squelettique. Cette reconstruction peut se faire partiellement à partir des données osseuses en obtenant une image synthétique en 3D (numériquement ou avec de la pâte à modeler), mais elle peut aussi consister, dans le cas où on a une prise de vue de l'identité du disparu, à superposer une photo du visage de celle-ci au squelette.

5.3. Méthodes d'interrogation

Bien que le rapport avec les scènes de crime ne soit pas direct, les méthodes d'interrogation permettant d'obtenir des renseignements de la criminalistique puisqu'il s'agit de techniques scientifiques destinées à élucider une affaire. Il s'agit essentiellement de deux méthodes qui peuvent être combinées ou pratiquées séparément :

- ❖ le polygraphe (ou détecteur de mensonges) : cet appareil mesure les réactions d'un individu face à certaines questions, ce qui permet de savoir s'il dit la vérité ou pas. En effet, le mensonge psychologique des réactions psychosomatiques d'un individu, qui se manifestent par certaines modifications physiologiques. Le polygraphe est muni de trois capteurs permettant d'écouter, tout au long de l'interrogatoire, la respiration, le rythme cardiaque et le réflexe galvanique (réactions nerveuses et musculaires) d'un individu, qui sont enregistrés sur un graphique. La formation de pics lorsque le sujet répond indique qu'il ment. Bien que relativement fiable, cet appareil peut être mis en échec par de rares individus capables de contrôler leurs réactions.
- ❖ le thermographe infrarouge : utilisant le même principe que le polygraphe, le thermographe est utilisé pour détecter les variations de température d'un individu. Les déviations se traduisent en effet par une élévation de la température et une caméra thermique pourra éventuellement la détecter, en particulier au niveau de la tête.

2. Les laboratoires et les instituts médico-légaux

En 2008, la république de Californie comptait une quarantaine de laboratoires de police scientifique et d'instituts médico-légaux, qui se répartissent les différents domaines de la criminalistique. En effet, la médecine légale est placée sous la tutelle du Département de la Santé afin de garantir aux médecins légistes une indépendance vis-à-vis du système judiciaire et de ne pas subir de pression hiérarchique dans le cadre des investigations criminelles. Les autopsies et les différentes analyses anatomo-pathologiques sont donc pratiquées par des médecins sous l'autorité d'un conseil général nommé par le Secrétaire d'État à la Santé. Le conseil général est assisté de médecins légistes et de techniciens travaillant dans une dizaine d'instituts médico-légaux répartis sur le territoire californien.

Les autres domaines de la criminalistique sont répartis entre les laboratoires d'État, placés sous la responsabilité du Secrétaire général (15), les laboratoires du comté (14) placés sous la responsabilité d'un shérif, les laboratoires municipaux (7), placés sous la responsabilité des chefs de police, les laboratoires privés (4), et enfin les laboratoires du conseil général, qui sont équipés pour procéder à certaines analyses (toxicologie, tests sanguins, mais pas nécessairement l'ADN).

2.1. Le médecin légiste du LAPD

Depuis 2016, le LAPD dispose d'un médecin légiste au commissariat de Downtown, suite à un accord passé avec le comté de Los Angeles. Ce dernier est en effet responsable des autopsies effectuées dans le comté de Los Angeles, et c'est dans une optique de mutualisation des moyens qu'il a finalement accepté de déléguer auprès du Chief of Police des membres de son personnel. Ainsi, les personnes décédées sur le territoire couvert par le LAPD sont amenées à la morgue du commissariat central et prises en charge par le docteur Lisa Lin (Chargé de l'un de ses assistants (cf. *Annex*, p. 25)). Les médecins légistes procèdent à l'examen post mortem et sont également chargés de l'étude entomologique pour laquelle les laboratoires du LAPD ne sont pas compétents.

En échange, les médecins légistes du comté de LA sont régulièrement appelés aux laboratoires du LAPD pour certaines analyses, en particulier pour les empreintes génétiques pour lesquelles ni le comté de LA, ni les services de shérif du comté de LA, ne sont équipés.

2.2. Scientific Investigation Division (SID) - Département d'investigation scientifique

5 administratifs commandés par James Isaac, un civil ayant statut de commandant (1).

Relation avec le COPS : collaboration neutre

Intégré dans le Financial & Support Bureau, le SID est le département du LAPD chargé de rassembler, comparer et interpréter les pièces à conviction trouvées sur des scènes de crime ou chez des suspects ou des victimes. L'activité du SID est répartie sur trois unités, le laboratoire de criminalistique, le laboratoire technique et l'unité de terrain. Le secrétariat organise les rapports avec les autres services du LAPD, reçoit les différentes demandes d'analyses et les transmet vers les laboratoires concernés, et s'occupe des relations avec le bureau du procureur. En règle générale, les cops devraient faire parvenir leurs demandes via leur lieutenant (et de l'assurancé), et donc n'être en contact qu'avec le personnel administratif. Dans les faits, ils s'approchent souvent avec les TSC et souvent, travaillent directement avec eux. Depuis une dizaine d'années, le SID se situe au Piper Technical Center, un nord-est de Downtown, et fonctionne 24h/24, 7 jours sur 7 sur la base des trois B, selon le même principe que les cops.

2.2.1. Criminalistics Laboratory (C-Lab) - Laboratoire de criminalistique

130 scientifiques (experts et techniciens) commandés par Brian Macnamara, un civil ayant statut de capitaine (1)

Relation avec le COPS : collaboration neutre

Le laboratoire de criminalistique est chargé d'analyser les pièces à conviction collectées par les unités de terrain ou envoyées par les médecins légistes. Il est subdivisé en petites unités spécialisées dans un domaine particulier :

- ❖ Documents écrits – unité d'étude des documents (15 personnes) : compare des documents manuscrits pour en établir l'authenticité, identifie les sources d'impression, analyse les papiers, encres et documents imprimés, reconstruit des textes entremêlés, recherche les documents falsifiés ou contrefaits...
- ❖ Serology/DNA unit – unité de sérologie/DNA (25 personnes) : procède à l'identification et à la comparaison des fluides corporels (sang, salive, liquide céphalo) et profilage génétique.
- ❖ Trace Analysis unit – unité d'analyse des traces (25 personnes) : analyse les différents éléments relevés sur les scènes de crimes : empreintes (chaussures, traces de pneus, marques d'outils...), fibres, cheveux, peintures, résidus (poudres, drogues, poisons, métaux, plastiques, minéraux, matières calcinées), explosifs... L'unité est divisée en sections spécialisées dans chaque domaine particulier.
- ❖ Forensic Analysis unit – unité de balistique (10 personnes) : compare les douilles, détermine la distance de tir, le type et le calibre des projectiles, examine les trous d'entrée et de sortie, et procède à l'identification des armes en lien avec le RATT (Registred RIF).



- **Hazardous Analysis Unit** – unité des narcotiques (10 personnes) : analyse les substances suspectes à la recherche de drogues.
- **Toxicology & Blood Alcohol Unit** – unité de toxicologie (15 personnes) : analyse des richelimens de sang et d'autres sites de recherche sous état de drogue ou d'alcool.
- **Hazardous Chemical Team** – équipe d'intervention risque chimique (20 personnes) : analyse et identifie les narcotiques et produits chimiques dangereux saisis en grande quantité. Lors d'assauts contre des laboratoires clandestins ou lorsqu'il y a un risque chimique potentiel, cette équipe apporte conseils et assistance aux unités concernées en se rendant sur le terrain. Elle peut également travailler avec l'unité d'analyse des traces pour déterminer les causes d'un incendie ou d'une explosion.
- **Latent & Composite Imaging Unit** – unité des plans et des portraits-robots (10 personnes) : chargée d'établir les portraits-robots et les plans des scènes de crime (d'après les croquis des unités de terrain) pour les présentations au tribunal. Cette unité peut également établir des reconstructions faciales ou procéder à des simulations de vieillissement des individus.

2.2.2. Technical Laboratory (T-Lab) – Laboratoire technique
19 scientifiques (experts et techniciens) commandés par Luis Goveya, un civil ayant statut de capitaine (E)
Relation avec le COPS : collaboration étroite

Le laboratoire technique du LAPD a pour objet d'apporter un soutien technique aux unités d'investigation en lien étroit avec le C-Lab. Il est subdivisé en trois unités :

- **Latent prints unit** – unité des empreintes latentes (50 personnes) : examine les empreintes digitales provenant de tous types de scènes de crime. Les experts de cette unité sont soumis à une sélection et interrogent l'unité de terrain pour la recherche des empreintes latentes, le relevé des empreintes digitales des cops, et la reproduction des empreintes directives. Cette unité travaille en liaison étroite avec le RID qui gère le fichier des empreintes digitales. En résumé, l'unité technique est chargée d'effectuer les investigations pour identifier le propriétaire d'une empreinte, alors que le RID a pour tâche de saisir les fiches et d'en assurer la gestion. En pratique, l'unité technique est souvent débordée et laisse les recherches systématiques au RID dans l'espoir d'obtenir un « hit », ce qui leur permet de se consacrer entièrement au travail d'expertise dans la comparaison d'empreintes entre elles.
- **Photographic & Electronic Unit** – unité de photographie et de surveillance électronique (120 personnes) : les 45 photographes de cette unité sont soumis à une sélection et interrogent les unités de terrain. Ils sont chargés de toutes les phases de sur-surveillance (photos et vidéos), mais aussi de celles nécessitant l'emploi d'un matériel particulier. Ils aident, 65 techniciens répartis en plusieurs sections ont pour tâche d'examiner les différents diapos et films et de les restaurer éventuellement pour faire apparaitre des éléments à charge, et d'analyser tout support provenant d'un dispositif de surveillance électronique ou assésimé (audio ou vidéo). De plus, ils sont compétents pour mettre au point ou modifier tout équipement de surveillance électronique, et pour assurer la reproduction, la modification et l'exploitation de tous supports audio-vidéo.
- **Biograph unit** – unité du polygraphe (10 personnes) : l'unité est chargée de faire passer les tests du polygraphe et d'en exploiter

les résultats. C'est la seule du SD à fonctionner selon des horaires administratifs, de 08 à 18h00 sans interruption.

2.2.3. Field unit – unité de terrain
240 techniciens (dont 80 du T-Lab effectuant leur service) commandés par Mike Jackson, un civil ayant statut de lieutenant (E)
Relation avec le COPS : collaboration active

Il y a quasiment autant d'unités à Los Angeles, travaillant selon le même système que les cops. Ainsi, d'est en ouest des unités qui sont opérationnelles à un moment donné, d'est dit si leur nombre est restreint. Concrètement, au nord du SD, les unités de terrain n'ont pas été regroupées sur un seul site mais ont été réparties dans différents commissariats de la ville (Downtown, Harbor, Mid Town, South Central, West Hollywood, Glendale, Burbank, Pasadena, Van Nuys, et Inglewood) afin d'intervenir de manière plus efficace. Elles sont regroupées par le capitaine du commissariat où elles sont affectées lorsqu'une scène de crime est découverte, mais peuvent également être sollicitées directement par un détective dans le cadre d'une enquête. Chaque unité est composée de six techniciens, dont un chef d'équipe, un photographe et un technicien de l'unité des empreintes latentes. Entre les différents éléments systématiquement saisis aux laboratoires du SD pour analyses, les unités de terrain réalisent également des relevés cartographiques qu'elles transmettent ensuite à l'unité des plans et des portraits-robots du C-Lab qui les exploitera et les présentera au tribunal.

3. Matériel pour cops

La plupart des enquêteurs, les cops y compris, n'ont pas accès au matériel spécifique à la criminalistique. Toutefois, un cops ayant suivi les stages de criminalistique devrait pouvoir obtenir sans trop de difficultés certains outils de base pour peu que son lieutenant n'y soit pas opposé. Voici une liste non exhaustive du matériel que le RID est susceptible de prêter ou de prêter : il est évident que les cops ne se servent pas activement de matériel « lourd », et à moins d'avoir une formation scientifique, ne seront pas amenés à utiliser le matériel des laboratoires tels que les spectromètres de masse ou des polymères de rugosité.

Matériau photographique

Elle contient les différents papiers et révélateurs chimiques utilisables pour révéler des empreintes latentes (papiers fluorescents, noir antise, positif « adhesive slide », fluorochromes, nitrate d'argent, révélateur...), ainsi que les différents produits nécessaires à leur application. Les papiers sont utilisables sur des surfaces sèches, relativement planes et non adhésives, et fonctionnent mieux avec des empreintes récentes. Les fluorochromes nécessitent l'emploi d'une source lumineuse de haute intensité telle que la flash. La malure est usagée pour des d'un encombrement minimum sous un poids-pourcentage. Elle n'est cependant pas prévue pour révéler des impacts de balle ou les cascades que certains cops peuvent être amenés à effectuer.

Batim

Cette petite lampe portable munie d'un filin d'excitation bleu émet une lumière de haute intensité destinée à révéler les phosphores de fluorescence ; empreintes traitées avec une poudre fluorescente.

liquides physiologiques, fibres, stries de tir. Les éléments ainsi observés ne peuvent être distingués qu'en chauffant la piste de latentes spéciales livrées avec la lampe.

Appareils pour soustraire

Il existe plusieurs modèles destinés aux équipes scientifiques, mais tous sont dotés de fonctions comparables et de l'ensemble des filtres nécessaires à la photographie des différents traces relevées sur une scène de crime, en particulier les empreintes digitales. Leur précision (50 millions de pixels au minimum) leur permet enfin de faire jeu égal avec les appareils argentiques malgré les progrès réalisés dans le domaine du film par certains grands laboratoires (Kodak notamment), et leur prix puisque leur permet des les

supplanter. Leur spécificité « scène de crime » leur confère un aspect relativement rare et un prix adapté (1 500€ pour le premier modèle) et peu de copies peuvent se vanter d'en avoir un.

Pu mini-appareils

Ce petit appareil numérique et ne faisant que quelques centimètres carrés est essentiellement composé d'une petite surface vitrée sur laquelle on peut poser un doigt. La surface a reçu un traitement spécial empêchant aux empreintes digitales de se déposer. Un mini appareil photo numérique digitalise une empreinte digitale sur simple pression d'un bouton. Le pod peut mémoriser plusieurs centaines d'empreintes qu'il peut ensuite exporter vers un terminal grâce à un petit émetteur radio.

La criminologie

C'est un extrait d'une présentation réalisée par le professeur Antonine Valentin, consultant auprès de l'AFP en matière de crimes en série.

Bien entendu, à l'époque où la police et la justice s'étaient que des instruments de contrôle de la population, utilisés pour asseoir le pouvoir des puissants, l'état même d'étude de la criminalité n'avait pas lieu d'être. Il a fallu attendre que, dans certains pays, le pouvoir se démocratise et que l'État-providence naisse pour à partir d'avec les débats auxquels vous avez tous participé à la lecture de cette phrase. Profitez-en pour faire disparaître ce petit verbe inusité, pour que l'on s'intéresse aux criminels, à leurs modes opératoires. Ce changement correspond bien entendu au siècle des lumières (celui des lettres, pas du mouvement intellectuel), le XIX^e, quand la science est créée pour expliquer tout, même ce qui n'est à pas besoin (comme par exemple l'existence des lés, par produit de l'imagination, que certains vont s'écarter à travers de justifier jusque dans les années 1930). On invente, à cette époque, un grand nombre de sciences nouvelles, permettant de donner des buts et du travail à des centaines de jeunes et moins jeunes scientifiques ayant la vocation de la recherche. La criminologie est l'une de celles-ci.

passage à l'action criminelle à une explication. Il nous faut également préciser que des codes, qu'un ensemble de lois, régissent le passage à l'acte pour tous les criminels. Cette idée est peut-être un peu, mais il nous faut partir de ce principe pour justifier l'existence d'un code pénal applicable à tous.



Certains pourront trouver de grandes ressemblances entre ce chapitre sur la criminologie et celui publié dans Berlin 1991 édition

3 en 1935... Futon 10 ans... C'est à une explication simple, les deux textes sont du même auteur et l'histoire de la criminologie, comme celle de l'économie, ne pas changé. L'histoire reste l'histoire, seul l'éclairage peut changer.

1. Les fondements

Comme pour toutes les sciences, la question de base est « pourquoi ? ». Pourquoi un homme va-t-il tuer sa femme adultère ? Pourquoi une femme hait-elle finalement son mari à supprimer son mari ? Quelle est la différence entre celle qui subit les coups jusqu'à la mort et celle qui finit par se suicider, à un moment ou à un autre ? Pourquoi un homme subira-t-il la déchéance jusqu'à mourir de faim alors dans un carcan, tandis qu'un autre attaquera des personnes sans défense pour leur voler quelques billets ? Pourquoi un jeune homme se contraindra-t-il de sa petite amie et de la manipuler pour assouvir ses pulsions tandis que d'autres violentent et assassinent ? Pourquoi une femme ira-t-elle tuer toute sa vie tandis qu'une autre se mettra à mentir des escroqueries pour finir dans une opulence démesurée et glorieuse ? Ces questions, les criminologues se les posent depuis le milieu du XIX^e siècle. Ils pensent, et je suis d'accord avec eux, sûrement n'y a aucun espoir, que le

1.1. Les pionniers

La première idée des pionniers de la criminologie était de parvenir à déterminer quels signes prévenaient de devenir un criminel et donc de l'arrêter avant même qu'il ne commette un meurtre, ou du moins de surveiller de près ceux qui correspondaient au signal. La grande majorité de ces premiers théoriciens venaient d'Italie, l'Amérique du Nord ne s'étant véritablement intéressée à ces phénomènes qu'à partir de 1930, et plus encore dans les années 60, après la chute de Hoover. À partir de la fin du XIX^e, les USA devinrent même la tête de pont des techniques de profilage, que nous observons dans une seconde partie de cet exposé. Pour l'Italie, Lombroso (1835-1905), la pathologie criminelle est héréditaire et se détermine par des traits physiques : léger élargissement du crâne, longueur excessive du nez, etc. Même s'il ajouta par la suite des éléments psychologiques (violence, insensibilité), puis sociologiques (pauvreté, idéologie), son seul mérite fut d'avoir été le premier à tenter d'expliquer l'acte criminel et les facteurs y menant. Pour le reste, ses

théories étaient fondamentalement primaires de préjugés raciaux et ne sont valables socialement fausses, à la même époque, et même plus tard, d'autres « scientifiques » développent des théories dites anthropologiques, qui n'auront plus de réel intérêt.

Il faut les théories de Lombroso, on est même droit à la loi théorique de la criminalité par laquelle on constaté que les crimes commes les personnes l'empêchent dans les régions chaudes et les activités au lieu dans les régions plus froides. Bien sûr, pour cette théorie, comme pour bien d'autres, on peut avoir l'impression d'une évidence, mais après tout, les évidences doivent au moins être constatées une loi pour véritablement le devenir. On est ensuite droit à la vision politique de la criminalité, partant du principe que la criminalité n'était qu'à conséquence du capitalisme... Si l'on revient aux massacres des régimes communistes, que nous avons conduites à jour très claires des années, on voit bien que les semences de terreur qu'étaient Marx et Engels n'avaient pas la même définition de la criminalité !

Le début du siècle dernier fut marqué par l'arrivée de théories plus criminelles et réfléchies, concernant particulièrement les facteurs sociaux de la délinquance. C'est le Français Lacaze Duthiers (1843-1914), l'un des fondateurs de l'anthropologie criminelle, qui va se faire le chef de file des théories dominées aux facteurs sociaux de criminalité une prépondérance primordiale. Selon lui, les sociétés n'ont que les criminels qu'elles méritent et les criminels ne peuvent s'opposer que dans certains milieux qui leur correspondent. Dans la même veine, Tardieu parle du phénomène d'imitation, avançant que les sociétés continuent de vivre parce que les enfants copient leurs parents et qu'il en va de même pour les criminels : s'ils existent c'est que leur milieu les accepte.

1.2. La criminologie « moderne »

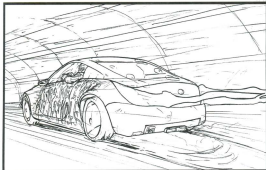
Les fondements de la criminologie moderne ont été posés par Enrico Ferri (1858-1929), un criminologue italien, dans son ouvrage *Sociologie criminelle* (publié en 1929). Il est le premier à partir du



LA LOI POUR TOUS

Il faut si l'on part du principe que chaque criminel est un cas particulier, cela ne change en rien l'existence d'une loi applicable à tous. Certains excroissances tentent parfois d'utiliser cet argument pour contester les peines prévues à l'encontre de leur client, voire pour contester la peine de mort dans certains états des USA. N'oublions pas que, cas particulier ou pas, le criminel doit être mis en prison pour se protéger de lui-même et pour protéger la société civile. Les lois ne sont pas tant faites pour briser les libertés individuelles ou infliger de justes sanctions aux délinquants, elles sont avant tout conçues pour protéger notre société et les libertés obtenues par chacun en respectant les autres. Les lois ne sont pas les ennemies de la liberté et des individus, elles sont le garant de la coexistence des êtres et du respect des individus entre eux. Un criminel, quelles que soient ses motivations, doit être condamné afin d'être mis en détention, où il ne constitue plus une menace pour ses pairs. C'est la gravité de cette sanction qui devra être déterminée en fonction des facteurs aggravants ou pas. En aucun cas le principe de condamnation ne doit être mis en cause, sous peine de réduire à néant notre civilisation. Les lois sont l'expression de ce code de conduite qui nous permet de vivre ensemble.

— Procureur de New-York Richard Goodson (1970-2012)



principe que les causes pouvant amener au crime sont multiples : anthropologiques, physiologiques et sociales. À partir de cette constatation, il divise les criminels en cinq catégories. Comme nous allons pouvoir le constater, sa théorie se rapproche beaucoup de nos conceptions contemporaines, en dehors du premier type :

- ❖ **Les criminels-nés** : ils ont les signes anthropologiques de Lombroso mais ne deviennent pas toujours délinquants, cela dépend incontestablement des facteurs sociaux.
- ❖ **Les criminels aliénés** : ils deviennent criminels en raison d'une anormale mentale très grave, mais leur passage à l'acte dépend également de leur environnement social.
- ❖ **Les criminels d'habitude** : ils sont délinquants en raison de conditions sociales très défavorables, souvent subies depuis l'enfance. Mais tous ne deviennent pas criminels, seuls sont affectés ceux qui ont d'une grande fugacité.
- ❖ **Les criminels d'occasion** : c'est la grande majorité des cas ; ce sont des personnes qui basculent dans la criminalité suite à un ensemble de conditions sociales très défavorables.
- ❖ **Les délinquants passionnels** : ce sont ceux qui basculent dans la criminalité en raison de conditions particulières appliquées à une nature hypersensible.



ASTROCRIMINOLOGIE

Au début de notre siècle, un grand scandale éclata en Russie et marqua le début de la chute du gouvernement Poutine. Si les Européens étaient habitués du fait que leurs dirigeants consultent des astrologues avant de prendre leurs décisions, ce qui fut révélé dans les journaux clandestins de l'étranger et dans les publications du monde entier était au-delà de toute compréhension. Il s'avéra que le police russe disposait d'un bureau spécial et secret, la section de criminologie préventive, qui travaillait en collaboration avec des astrologues dont le traitement était très élevé. Ce dernier avait développé une théorie mêlant en parallèle l'astrologie et les propositions à commettre des crimes. Rydov convainquit Vladimir Poutine de la qualité de ses travaux, le tout-puissant président russe déléguait des fonds et durant douze ans, la section de criminologie préventive arrêta des gens sur la seule foi de leur thème astral afin de les interroger, voire de les mettre en détention préventive. On estime à 2 700 le nombre de personnes qui ont été libérées durant des interrogatoires ou durant leur séjour en prison sans aucune preuve de leur culpabilité ne soit apportée. La révélation de ce scandale marqua donc le début de la chute de Poutine. En 2014, lors de sa destitution, le bureau spécial fut fermé. Quant à celui qui l'avait soutenu le professeur Rydov, le Professeur Oukouevsky, il put fuir la Russie et ne pas fait reporter de lui depuis.

Cette théorie a bien entendu été largement critiquée et démentie depuis, mais l'apport essentiel en est l'aspect multicausal, qui était une révolution et reste encore aujourd'hui la norme, quelle que soit la branche à laquelle adhère la criminologie.



1.3. Les deux théories

Si tous les criminologues s'accordent sur l'influence des facteurs sociaux sur la criminalité (on ne peut pas imaginer un directeur de banque, marié et père de trois enfants, attaquant un banquier pour lui voler la part de possession qu'il a), deux grandes écoles sont apparues au milieu du XIX^e siècle et marquent, encore aujourd'hui, les deux grands courants de la pensée criminologique. L'école européenne défend la théorie des facteurs sociaux de la délinquance.

Cette théorie, née philosophique, part du principe que l'homme (au sens large) est bon au fond de lui-même et qu'il peut vivre selon des règles, en bon mélange avec l'ensemble de ses pairs. Toutefois, parfois, une suite d'événements, ou un contexte défavorable, va pousser la délinquance d'une personne et l'amener vers la délinquance. C'est-à-dire que si une personne a de quoi être heureux et paisiblement, sans qu'un élément extérieur ne vienne la perturber, alors elle ne tombera jamais dans la délinquance. En contre, si une trop forte tension ou un ensemble de conditions défavorables surviennent, l'individu sera poussé vers la criminalité.

Dans l'Union, même si la première théorie a des adeptes, une autre a la faveur de la plupart de nos spécialistes, alors que sa seule évocation est interdite dans les universités d'Europe.

La théorie des facteurs sociaux du aspect de la loi pénale part du principe que l'homme est porté à la guerre et à l'individualisme à outrance, et que c'est l'État, par un ensemble de lois et de codes, qui empêche ses penchants naturels de se développer. Si cette théorie paraît choquante pour les Européens, elle se vérifie pourtant facilement dans les facteurs sociaux. En effet, la majorité des grands criminels de sang sont des personnes socialement isolées, vivant seules, ou ayant été coupées de la société. Dans cette position, ils ne sont pas soumis aux garde-fous posés par l'État. Laissés à leurs instincts primaires, ils deviennent des criminels, ils ne sont plus sensibles aux menaces du système.

Dans le premier cas, on tente de comprendre pourquoi certains individus commettent des crimes. Dans l'autre, pourquoi la majorité des gens n'en commettent pas ! On peut donc parager des hypothèses communes pour expliquer la criminalité, mais avec une différence fondamentale sur le fond. En exemple on peut partir du principe que la criminalité afro-américaine est plus sujette à la délinquance, du fait du milieu social dans lequel elle vit. Les criminologues de la mouvance européenne tenteront de comprendre pourquoi certains afro-américains deviennent délinquants. Théoriquement, leur idée sera de trouver des moyens d'éviter ce phénomène : par des aides, des actions sociales, etc. La mouvance américaine aura plutôt comme objectif de penser à de nouvelles mesures répressives ou dissuasives pour empêcher les instincts criminels de s'exprimer.

On peut ébaucher en disant que la mouvance européenne est plus préventive, et la philosophie de l'autre plus répressive. Et force est de constater que les résultats de l'Union sont nettement meilleurs que ceux des pays européens. Bien évidemment, la Californie quant à elle regresse et cherche sa voie.

1.4. Le tronc commun des facteurs sociaux

Enfin sûr, les tentatives d'explication de la criminalité sont nombreuses : on parle des associations différentielles de Sutherland, qui insistent sur la désorganisation sociale, ou encore de la théorie écologique de Clifford Shaw, s'intéressant aux discontinuités sociales et économiques. Toutefois, la théorie de l'anomie de Durkheim est la plus intéressante.

Pour ce criminologue, le délinquant de rue ne dépendait de deux données fondamentales :

- la culture, c'est-à-dire l'ensemble des valeurs qui gouvernent le comportement des individus et désignent les buts vers lesquels doivent tendre les membres du groupe social.
- l'organisation sociale, c'est-à-dire l'ensemble des règles et des institutions qui régissent l'accès à la culture. Pour les moyens matériels pour atteindre ces buts.

Pour Durkheim, il y a danger quand il y a anomie, quand le décalage entre les buts proposés et les moyens de les atteindre sont trop importants.

Jusqu'au milieu du siècle dernier, dans la Fédération des États-Unis, nous avions la chance d'avoir un système presque idéal. Le rêve américain n'en était pas un. Il était possible, pour un simple travailleur européen, de faire fortune et de devenir un pasteur de den, si on s'est en travailant. Des salaires faibles, récompensés, qui permettaient à chacun d'avoir sa chance. Malin, par la suite, le système s'est graduellement dégradé. Le système de salaires américains est devenu pervers. Les choses se sont graduellement dégradées dans les administrations Nixon, Reagan, et Bush, et si les Californiens s'en sont pas totalement rendus compte, en perdant leur indépendance, ils ont choisi de dégrader ces années d'efforts. En effet, c'est durant ces difficiles périodes que le fossé s'est creusé entre couches dégoûtées et basses couches sociales. Ces origines politiques ont été et sont un capitalisme à outrance, un décalage de richesse et de puissance. Elles ont, par leur message et leur politique, choisi de nous rendre plus l'accès à la réussite financière et hiérarchique, au détriment d'une réussite familiale et personnelle. Or, dans le même temps, alors que toutes les chaînes de télé produisaient des dizaines de jeux où l'on gagnait de l'argent et des centaines d'émissions consacrées aux riches et aux puissants, ces gouvernements ont



CRIMINALITÉ OU ACTIVITÉ POLICÈRE ?

L'opposition municipale du gouvernement, ainsi qu'un nombre non négligeable de microcriminologues, mettent en avant le fait que les chiffres de la police sont plus un reflet de l'activité de leurs services qu'un véritable indice de la criminalité. Le chiffre des interdictions constatées permettrait de déterminer le nombre de travail effectués par les forces de l'ordre, avec quelques réserves. En effet, pour des raisons politiques, aucune précision qualitative n'est apportée. C'est-à-dire que si un homme est arrêté pour trafic de drogue, qu'importe qu'il ait été en possession d'un gramme ou d'une tonne (encore que dans ce dernier cas la presse sera bien entendu prévenue), c'est un dealer. La même peut ainsi utiliser les chiffres pour ses campagnes politiques, en mettant en avant que « nos services ont arrêté trois cent cinquante dealers de plus que le trimestre dernier », qu'ils fussent consommateurs ou gros dealers ! De même, augmenter le nombre de policiers dans un quartier et vous verrez les chiffres de la criminalité monter en flèche, puisqu'il y aura plus de personnel pour constater les délits (si on veut bien croire que plus de policiers dans les rues rime immédiatement avec baisse des indices de criminalité, on nous ment ou on manipule les chiffres). Les statistiques données par la police semblent donc bien représenter l'activité de la police et non la criminalité d'une ville.

Professeur Anton Gomez

soit des lois qui ont peu à peu rempli les plus démunis des moyens d'accès à ces buts. Plus aucun Afro-américain n'est plus ainsi accusé espère de mener une entreprise et de réussir, sauf en étant un oiseau d'un grand patron blanc. Pour tous ces laissez-pour-compteur, la seule solution possible pour avoir l'argent nécessaire à l'achat d'une belle voiture ou d'une belle maison, n'est pas de criser tous les jours mais d'utiliser les chemins parallèles de la criminalité : trafic de drogue, braquages, etc.

L'espèce que dans le pays que nous sommes en train de construire, nous ne reproduisons pas la même erreur, donc il avait vain d'espérer faire baisser la criminalité, à moins d'engager un policier pour se balader.

1.5. Les buts et l'utilité des criminologues

Toutes ces explications, très érudites et incomplètes, ne doivent pas nous faire oublier l'essentiel de notre propos. Ainsi, inversement à des considérations plus sérieuses : à quel service les criminologues ? On peut distinguer deux types de criminologues, ceux qui étudient le phénomène criminel (on les appelle macrocriminologues) et ceux qui tentent d'utiliser leurs connaissances de manière concrète (les microcriminologues).

NEWS

Article du *Los Angeles Tribune*, 15 juin 2001.

L'agent Mickey Soderberg a ignoré l'arrêt des activités des Underworld Songs tant que sa chérie, Cassandra Letman, n'a pas été retrouvée. On se souvient que suite au let Carré Music Festival du 14 avril la chanteuse avait quitté la plage en voiture privée, le répertoire de son groupe sur le chemin de retour à l'hôtel. La voiture a été retrouvée à Hollywood, le chauffeur ayant été drogué et la jeune femme s'étant évanouie. Une plainte a été déposée pour enlèvement mais comme le chauffeur ne se souvient de rien et qu'il n'y a pas trace de violence, la police ne semble pas avoir poussé les recherches plus loin. Tous les fans des Underworld Songs croient les doigts pour que leur idole soit en bonne santé et qu'elle puisse nous revenir rapidement.

Le macrocriminologue est un rat de laboratoire. Ce n'est pas lui que vous venez sur les scènes d'un crime ou dans un poste de police. Non, ce scientifique rassemble des chiffres, travaille sur ordinateur, calcule, classe, compile, etc. Il crée tout d'abord d'identifier le chiffre noir, le fameux Devilfield, c'est-à-dire la criminalité réelle, pas seulement la compilation des infractions déclarées à nos services. En effet, nous savons, malgré tous nos efforts, que tous les crimes ne sont pas déclarés, que ce soit les vols, ou certains délits qui ne sont pas considérés comme tels dans le milieu où ils ont lieu. Les criminologues travaillent sur ce chiffre, c'est un peu leur pierre philosophale, leur quête utopique.

Mais pour le gouvernement, tout comme pour les forces de police, ce fameux chiffre noir importe peu et n'est d'aucune utilité. Heureusement, les macrocriminologues ne font pas que ça ! La majeure partie de leur travail est consacrée à la classification des crimes et des criminels, au recensement des victimes et des criminels, à l'étude de l'évolution des crimes, des zones géographiques criminelles, etc.

C'est à partir de leurs études, de leurs rapports, de leurs remarques et des conclusions de leurs travaux que de nouvelles lois sont étudiées afin de mieux lutter contre la criminalité. Les criminologues d'obédience américaine travaillent pour l'État californien, mais aussi pour des entreprises privées. Prenons un exemple : une entreprise de transport de fonds chargée des criminologues recouper le profil des banques de la région, de déterminer quels sont les différents géographiques qui prédisposent à l'attaque de convois, etc. À partir de ces résultats, les entreprises déterminent le parcours optimal de leurs convois, et lancent des détectives privés sur les traces de banques. Voilà un exemple concret de l'utilisation des macrocriminologues.

Il y a ce qui est des macrocriminologues affiliés à la mouvance européenne. Ils aiment tendre, en plus de leur travail pour l'État, à collaborer avec des associations dans les quartiers des délinquants. Ils tentent de déterminer les facteurs qui poussent à la criminalité, ainsi que le profil des individus ayant des tendances criminelles. Aidés de ces résultats, les associations essaient de pousser des mesures préventives afin d'éviter une aggravation de la délinquance.

Mais si les travaux des criminologues, particulièrement des macrocriminologues, ont posé les bases de la criminologie et permettent aujourd'hui de travailler à la prévention (par des lois ou des actions à caractère social), ils ne nous servent pas, au quotidien, d'une grande utilité.

Il existe pourtant d'autres criminologues, qui travaillent sur le terrain et nous éclairent dans nos investigations sur les crimes : les microcriminologues, et particulièrement les profilers.

2. Le profilage

Cette technique d'investigation est une pure innovation américaine. Face à l'expansion exponentielle du nombre de crimes violents, le gouvernement fédéral fit appel à une commission d'enquête pour tenter de juguler le phénomène. La réponse de cette commission fut le NCJVC (National Center for the Analysis of Violent Crime) qui préconisait de recenser tous les crimes de sang, d'interroger les criminels, analyser ceux de leur étude, de recenser également les victimes, d'étudier les lieux de crime, etc.

Au début, l'idée est de lutter contre les crimes de tuerie en s'éclairant en recueillant les informations sur les différents crimes,

mais depuis, cette gigantesque base de données a trouvé bien d'autres applications dont nous reparlerons plus tard.

2.1. Les origines

Le premier exemple moderne de l'utilisation des connaissances d'un criminologue/psychologue remonte à 1957 à New York, quand la police fit appel au Dr Brussel. Depuis plus de quinze ans, un criminel commentait des annonces situées dans des salles de cinéma (une trentaine en dix-sept ans) et la police n'avancait pas. Le Dr Brussel étudia les lieux des crimes, le mode opératoire, les lettres de revendications, et dressa un portrait type du criminel. Deux mois plus tard, George Metzler, dit « Mad Bomber » était arrêté. Par la suite, d'autres espérances de ce type furent menées et ce sont ces protocoles, ainsi que le nombre croissant de crimes violents, qui sont à la base du NCJVC et de l'utilisation commune du profilage.

On peut se demander toutes des origines encore plus lointaines à l'idée d'utiliser la connaissance des criminels pour mieux les arrêter, et au profilage. On peut alors voir une idée similaire dans l'embouche par les forces de l'ordre d'anciens criminels ! Ainsi sous la Restauration française, la brigade de sûreté n'était composée que d'anciens locaux dirigés par l'aventurier Vidocq. On engage, à la fin du siècle dernier, de nombreux pirates informatiques afin de lutter contre la criminalité sur internet. Le département américain de l'économie incite même pour que les services des banques et antifalsification embauchent des faux-monnayeurs de grand talent afin de lutter contre ce flux en échange de réductions de peine.

Bien sûr on ne s'en tient en aucun cas comparé nos profilers actuels à d'anciens criminels, mais cela démontre que l'on a compris, bien avant l'administration Reagan, que la connaissance des criminels était un atout majeur pour parvenir à leur arrestation.

2.2. Problème californien

Placé sous la tutelle du FBI, le NCJVC était (et est toujours) composé de plusieurs sections. Lors de notre indépendance, nous avons hérité de cet indigestible outil de travail. Depuis trois ans, nous avons commencé à implémenter une structure similaire à Santa Cruz. Le travail en interne est nous repartir de zéro, sans aucune base de données, sans rien ! La tâche est d'autant plus difficile que nous savons que nos voisins ont réitéré de nombreux criminels vers notre République en les offrant de nouveaux papiers et une vingtaine d'années de prison. Nous savons, bien entendu, que la relation de ce genre de base de données peut représenter un certain danger, mais nous le considérons : ne sommes-nous pas les parents des libertés de chacun ? Le discours peut vous paraître déplacé au milieu de cet exposé sur la criminologie, pourtant, aujourd'hui, nous nous efforçons pour tenter d'analyser la criminalité sont en danger. Le nouveau maire de Los Angeles, Edwin Lane, considère que ce schéma est une entrave aux libertés individuelles, qu'il empêche le repérage des anciens criminels et qu'il encourage la criminalité en offrant celle-ci aux criminels ! L'équipe de Lane a donc entamé une procédure auprès de la Cour Suprême afin de demander la fermeture de notre NCJVC (California Center for the Analysis of Violent Crime) et la destruction du fichier encore existant ! D'ici deux ans, si gain de cause lui est donné, ce sera la fin de notre travail et le décès annoncé du métier de profiler ! Nous espérons toutefois que Bill Lane sera débouté par les tribunaux, mais même dans ce cas, il est possible faire voir des années nous interdisant de récupérer les infos concernant tous les crimes commis sur la ville de Los Angeles et les municipalités



affiliés, voire interdisant aux services de police l'utilisation du rapport de crime de sang. Non seulement cela représenterait un gâchis matériel d'informations capitales, mais la cité des Anges pourrait devenir le paradis des tueurs et séducteurs en série ! Pions pour que Mlle Lane comprenne l'importance de nos recherches et ne transforme pas la sœur en une sorde de non-droit qui bruit uniquement sespoter aux habitants d'avoir été pour elle.

2.3. Le CCACV

Tout poche structurellement, de son homologue de l'Union, notre unité contient plusieurs sections :

- **Unité recherche et développement** : cette section est chargée du développement des programmes informatiques qui permettent de compiler les actes criminels violents puis de les consulter. Elle est également chargée d'étudier de nouvelles méthodes d'investigation, etc. Elle est composée de macro et de microcriminologues, d'informaticiens, de policiers attachés du service actif, de psychologues, et de spécialistes des statistiques.
- **Unité de formation** : tous les flics de Californie doivent passer au moins une semaine tous les deux ans dans nos locaux. Il leur est expliqué à quoi sert le CCACV, comment et dans quelles conditions utiliser nos bases de données, comment bien remplir le rapport de crime de sang, etc.
- **Unité informatique** : ce sont nos fournis, des employés qui passent leur temps à enregistrer les rapports de crime de sang, à les réviser, à entrer toutes les données dans les bases de données. Ils encodent celles-ci, les impriment, les adaptent quand on leur demande, etc. C'est également à eux qu'autour affilés les policiers pour une consultation de nos bases de données.
- **Unité des sciences comportementales** : c'est ici que se trouvent nos profiteurs, ceux qui seront ensuite détachés vers

les gros commissariats de Californie. Il ne s'agit pas ici des spécialistes des tueurs en série comme la petite amie à enlever, mais de vrais policiers, humbles et discrets, qui sont spécialisés dans l'analyse psychologique et dans le profilage de suspects.

- **Unité victimologique** : cette section n'existe pas dans la structure de nos voisins, mais elle nous a semblé indispensable. Il s'agit de psychologues chargés de dresser le profil type d'un tueur déjà connu (suerent récidiviste), d'appuyer un soutien psychologique aux victimes ayant échappé à des tueurs et par la même occasion, de récupérer un maximum d'informations auprès de celles-ci, mais également de dresser le profil des victimes potentielles de tueur encore dans la nature.

2.4. Le rapport de crime de sang

Le rapport de crime de sang est un outil indispensable et très important, il est donc capital que le policier prenne le plus grand soin à le remplir. En effet, non seulement il permet l'enregistrement du crime à des fins de recoupements, mais il sera également utilisé pour dresser le profil du tueur, si le policier en fait la demande (c'est une case à cocher en bas du document). L'insériorité ici les différents parties à remplir en expliquant brièvement ce qu'elles doivent contenir :

- **Partie administrative** : elle contient les coordonnées de l'enquêteur, le type de crime (éclouure d'un cadavre non identifié, homicide, etc.). C'est également ici que seront indiqués les fins de la découverte, la constatation des faits, la date de la mort, etc. On y jointra éventuellement le rapport d'autopsie.
- **Les informations concernant la victime** : toutes les infos sur la victime, de son disciplin jusqu'à ses notes et péchés n'la sera connue, les éléments qu'elle portait le jour du crime,

sa famille, ses activités, ses hobbies, ses signes particuliers, son adresse, son véhicule ou son mode de déplacement, son emploi, etc.

- **Les informations concernant les suspects** : c'est la même chose que pour la victime même si, souvent, ce ne sont que des descriptions correspondant aux témoignages de témoins.
- **La description du véhicule** : ces précisions ne sont nécessaires que s'il y a présence de véhicule et peuvent par exemple permettre une identification de la victime.
- **Modes opératoires** : il est important de savoir s'il y a eu préparation ou si l'agression a été directe. Cela permet souvent de distinguer les tasses organisées et désorganisées. Il est donc capital, à partir des témoignages, de savoir comment a procédé le criminel.
- **Localisation** : le descriptif des lieux des lieux du crime (ou de la tentative de crime), accompagné de photos, est également très important. On précisera également la fréquentation générale, le type de population environnante, le type de secteur (résidentiel, industriel, etc.). Il est alors important d'établir la zone délimitée. Par exemple si le meurtre a eu lieu sur un parking, la zone environnante au parking doit être décrite.
- **Casiers particuliers de l'agression** : il ne s'agit pas là du mode opératoire, qui concerne plus directement l'approche de la victime par le criminel, mais les particularités de son crime : lettres envoyées à la police, choses écrites sur les murs, morceaux de miroir laissés sur la victime, etc.
- **Circumstances de la découverte du cadavre** : on indique si le lieu de découverte du corps est également celui du meurtre, on décrit ensuite exactement la situation du corps (présent, nu, démembré, etc.), le tout est accompagné de tous les rapports d'analyses qui ont été faits (tous des vêtements, débris sous les ongles, etc.).
- **Autour du crime** : si le suspect a été arrêté, son identité et son profil doivent être fournis (adresse, profession, hobbies, etc.). S'il a pu être arrêté, on indiquera vers quel centre de détention il a été conduit. Cela permettra ensuite de l'interroger

afin de déterminer son profil, ce qui pourra servir dans le cadre d'enquêtes sur des crimes similaires.

Dans les vingt-quatre heures suivant la découverte du corps, le policier chargé de l'affaire remplira ce document qui servira de support à la fois auprès de sa hiérarchie et du ICANT. À chaque évolution de l'affaire, le policier renseignera le rapport d'origine et le complètera avec une fiche note (Informatique si possible, manuscrite sinon). En bas à droite du document se trouve une case qui devra être cotée si le policier rédige un profilage. Si c'est le cas, le ICANT chargera l'un de ses spécialistes de le faire. Si le commissariat auquel appartient le policier en charge de l'enquête est doté d'un profilier formé au ICANT, ce dernier remplira le rapport, mais directement par le ICANT et non par la hiérarchie du commissariat (pour afin d'être certain que tous les rapports passent par le ICANT). Sinon, un profilier du siège de Santa Cruz se chargera du profil et le renverra à l'Agence et à sa hiérarchie, voire se déplacera si cela semble nécessaire au qu'il pense avoir affaire à un meurtre ayant déjà commis d'autres crimes. Il est à noter que les suicides font également l'objet d'un rapport de crime de sang, que le suicide soit suspecté ou non. On a ainsi des points de comparaison sur des suicides similaires, afin de discerner au mieux les mises en scène.

2.5. Méthodologie des profilers

Je me concentrerai ici sur les crimes de sang, qui sont ceux que je connais le mieux. Le profilier a généralement une formation de psychologue. Quand il reçoit un rapport de crime de sang ou se rend sur les lieux d'un crime, il suit toujours les mêmes règles qui sont les suivantes :

- le comportement, est révélateur de la personnalité.
- le corps de la victime est l'élément capital dans toute enquête de meurtre.
- pour découvrir le criminel, il faut regarder le crime.
- pour appréhender le criminel, il faut être capable de s'identifier à lui et à sa victime.
- il faut noter minutieusement la scène du crime et donc le schéma du meurtre.
- le mode opératoire peut évoluer, mais la signature reste identique pour un même meurtre.

Il faut donc se poser trois questions :

- Pourquoi cette victime plutôt qu'une autre ?
- Comment a-t-elle été tuée ? Que s'est-il passé ?
- Qui l'a tué ? Quel genre de personne avait pu commettre ce crime ?

Ce sont ces questions essentielles que le profilier doit garder en tête. Lors de nos stages de formation, nous aidons les policiers à mieux percevoir les rapports afin que le travail des profilers soit facilité, mais nous leur donnons également quelques bases, car un profilier n'est pas toujours disponible immédiatement. Actuellement, le délai d'attente pour un profilage est de deux à quatre jours. Mais en période difficile, ce délai peut passer à dix jours, surtout si un profilier doit se déplacer et que le commissariat n'en est pas doté.

Il est impossible de compliquer les analyses d'expérience dans le profilage, et la majorité de nos spécialistes a plus de 45 ans. Il serait donc stupide de fournir une méthode infatigable pour identifier un criminel, simplement en remplissant un questionnaire avec des cases à cocher ! Je vous renvoie aux stages de formation, à nos réunions et aux ouvrages concernés.

NEWS

Article du LH Groupnews Morning daté 12 juin 2001

Perine générale au CSJ

L'Hydro, nouveau tête-de-CSJ, organisme en charge de la surveillance de nos frontières, a connu une bonne semaine, de mi-mai à début juin et l'Hydro. Un siège de San Pedro a été plongé dans le noir, sans électricité, sans système de secours opérationnel, sans accès aux bases informatiques pendant plus de deux heures. Jason King, le directeur du CSJ, a tenté d'entendre qu'il attendait les premiers rapports sur l'incident avant toute déclaration officielle. Dans les couloirs de l'Hydro, par contre, les fonctionnaires n'hésitent pas à mettre en cause le gestion du système de sécurité, contrôlé par EDF et une personne ou un groupe de personnes dont on ne sait pas grand-chose. Plusieurs syndicats ont déjà réclamé plus de lumière sur EDF et sur la performance de contrôle d'un anonyme toute la sécurité des frontières de notre jeune pays. C'est tout ce que depuis un an déjà, le système a connu des problèmes récurrents et qu'EDF semble de moins en moins opérationnelle. Que se passerait-il si nos défenses économiques et physiques tombaient du jour au lendemain ?

2.6. Les victimologues

La où les profilers se chargent de déterminer quel profil possède le criminel, les victimologues tentent d'établir le profil de la victime type. Leur rôle premier, ou du moins celui qui est mis en avant, n'est pas celui-ci, mais bien un soutien aux victimes. Un profiler n'étant des relations avec les criminels et étudiera les caractéristiques exactes des tueurs, un victimologue en fera de même avec les victimes. Cœur de sa doctrine caspégère, il va tout à la fois tenter de déterminer les victimes mais aussi tenter de les « profiler ». Qui meurtelles ? Pourquoi elles ? Qu'est-ce qui les a dégoûtées ? Avancera-t-elles un comportement criminogène ? Ces études permettent bien sûr de mieux identifier les auteurs de crimes, mais elles permettent également de tenter de découvrir la prochaine cible d'un tueur ou du moins de créer une zone géographique ou sociale. Si l'on pense qu'un tueur choisira sa prochaine victime parmi les prostituées de type asiatique, on peut tenter d'indiquer celles-ci pour les protéger. Mais, on peut tenter un piège. Car pratiquer est encore plus complexe en raison du manque d'informations dont nous sommes victimes, mais en détail, j'ai écrit souvent plus souvent dans l'avenir, quand notre base de données sera plus complétée. Cette méthode ne s'improvise pas et dépend de multiples facteurs. Si on a déterminé la zone d'activité d'un tueur ou d'un violateur et que l'on a également déterminé le profil type de sa victime, on peut identifier un agent qui prendra la place d'une victime potentielle en tenant également de la place dans l'environnement le plus propice au passage à l'acte du tueur. L'est ce qui a été fait à vingt-huit reprises l'année dernière, dont cinq ont été couronnées de succès et ont permis l'arrestation de cinq tueurs. Jusqu'à présent, aucune des tentatives des autres, demandant l'accumulation des charges pour incitation au délit n'a été fructueuse. Toutefois, il faudra désormais être d'œil sur ce scénario dans la ville de Los Angeles où la bien-pensante loi en la matière considère cette méthode comme une attitude anticonstitutionnelle. Les procureurs ont les pouvoirs pour abandonner les charges retenues par cette technique lorsque d'une force.

2.7. Les profilers privés

Je ne suis pas et n'irai pas sur les profilers privés, vendeurs des journaux et auteurs de base selon très bien vendus, il en est déjà question dans votre manuel de base. Sachez toutefois que de nombreux profilers privés résident de par toute la Californie. Il s'agit souvent de psychologues ou de simples amateurs dévoués qui jouent le rôle de spécialistes. Ils collaborent parfois avec la police, mais l'immense majorité des policiers à l'égard de ces travaux passeurs (grands auteurs de belles déclarations et de publicité facile), les dégoûtent à point des circuits officiels et les pense de plus en plus à mener leurs enquêtes parallèlement.

Ces profilers gagnent beaucoup d'argent en tant que consultants des chaînes de télévision d'information, en décrivant des lieux suspectant la vie de tueur, en faisant leurs services à des familles désespérées, etc. Ils peuvent même parfois s'avérer être véritablement gênants pour l'enquête en révélant des détails à la presse ou en livrant le nom de suspects au public, brisant des vies innocentes en lançant des chasseurs de primes sur des gens dangereux. Plusieurs procès ont eu lieu contre ces tristes vices, mais la justice a jusqu'à aujourd'hui défilé les plaignants et poigné ces profilers du dimanche, au nom de la liberté d'information et des libertés individuelles.

2.8. Autres profilages

Il serait très réducteur de limiter le travail des profilers aux seuls auteurs de meurtres ! Tous les crimes violents sont envoyés au CCVW, avec des formulaires spécifiques pour les cambriolages, les bagarres, les vols, etc. En effet, tout comme l'on peut dresser le portrait d'un tueur grâce à son mode opératoire et à sa victime, on peut faire de même avec un gang de bandits de loup, avec des spécialistes du kidnapping, avec des voleurs en série, etc. Mais, ce type de profilage, en raison d'un évident manque de moyens, n'est pas accessible aux commissariats n'étant pas dotés d'un profiler détaché par le CCVW. Mais si tel est le cas, le formulaire est envoyé par le CCVW à son profiler sur place, qui consacrerait l'agent en charge de l'enquête. Ce profiler, qui a bien sûr accès aux bases de données du CCVW, pourra donner de précieuses indications quant à la direction que devra prendre l'enquête. Le CCVW bénéficie même de profilers du CCVW spécialisés dans les affaires hors territoire. Ce sont souvent d'anciens policiers qui ont suivi une formation en psychologie et en criminologie de deux ans. Il ne faut pas négliger les informations qu'ils peuvent apporter, parfois un petit détail peut s'avérer capital. Si un bandit perd son sang-froid et abat un corrompu, ou encore s'il s'acharne sur l'un d'eux, qu'il ne laisse aucun indice, qu'il met le feu au véhicule, etc. Ces actes sont souvent des indices de la personnalité d'un criminel et du milieu d'où il est issu ou dans lequel il vit. Le profiler peut également aider dans des cas tels qu'une prostitution, un sacage, des vols de voitures à répétition, etc., mais s'est uniquement selon son bon vouloir et le temps dont il dispose ; il n'est pas censé s'occuper de ce type d'affaires et ne peut le faire que sur son temps de loisir, s'il en a !

2.9. La réalité du quotidien

Que ce soit pour la prévention ou de la répression, la notion de criminologie et donc d'étude du crime, du criminel et de sa victime (humaine ou matérielle) est capitale. Il faut toutefois pas nous imaginer quotidiennement sur les traces d'un tueur en série ! Plus de 82% des crimes de sang sont résolus dans les dix jours qui suivent la découverte de celui-ci. L'assassin est généralement un proche de la victime et la motivation est essentiellement passionnelle. Les tueurs en série ne sont que des cas exceptionnels sur lesquels nous nous sommes déjà exprimés par le passé. La prévention des crimes passe certes par leur arrestation, mais il faut être conscient des menaces et ne pas sacrifier les 82% de résolution de crimes, qui constituent notre travail de fond, pour les 18% de crimes restant inexploités. Ne perdre pas de vue notre mission de base, qui consiste à protéger nos citoyens au quotidien.



Système pénal

1. Les acteurs de la procédure

1.1. Élections & Indépendance

Juges et procureurs sont élus par les habitants du comté. Au contraire du juge, le candidat au poste de procureur doit être affilié à un parti. Il doit aussi faire connaître son programme, la manière dont il a l'intention d'exercer son mandat en cas de victoire. Il faut dire qu'il a toujours le poids de son élection sur les épaules et en particulier lors d'affaires médiatisées où il court le risque de se paillarder au moindre faux pas.

De fait, au niveau du comté, l'application du droit pénal est tributaire de la politique de poursuite menée par le bureau du procureur, seul apte à mener ou à abandonner les poursuites.

Pour un fil sur les tensions cette ambiance est particulièrement palpable. S'il travaille sur un dossier touchant un domaine pénal controversé particulièrement l'élection du procureur, il aura dans les parterres tout un tas d'experts prisés dépeints par le bureau (faculté de l'accusation comme de la défense).

En ce système, l'indépendance des magistrats locaux est ainsi en partie garantie face au département de Justice. Toutefois, il faut rappeler que l'ambition d'un procureur est souvent d'être élu juge et celle d'un juge d'être nommé à la Cour d'Appel, voire de finir sa carrière au plus haut niveau : la Cour Suprême.

On les nominations sont effectuées par le gouverneur de Californie, ou bien même par le président de la République de Californie pour les plus hautes fonctions de la magistrature. Donc tout dépend pour un magistrat du fil de savoir s'il a l'intention de mener sa carrière dans la majorité ou dans l'opposition, si sa charge judiciaire est pour lui un tremplin vers une carrière politique ou si, à l'opposé, son affiliation à un parti sert sa carrière dans la justice. Il y a là beaucoup de paramètres qui, certes, peuvent dépasser un fil, mais peuvent pourtant avoir de réelles conséquences sur une enquête de police touchant aux sphères du pouvoir.

Parallèlement, parmi les élus locaux, il faut aussi compter avec le maire, chef de la police locale et le shérif, chef de la police du comté.

Le maire exerce ses prérogatives par le biais d'un chef de police nommé qui a priori lui doit tout. Celui-ci peut le révoquer à tout moment sauf que lorsqu'un maire est élu, en général le chef de police en place a pris ses dispositions pour ne pas être dérangé au premier changement d'équipe municipale.

Ensuite, il y a le shérif, qui parfois tient plus du paramilitaire ou du policier que du fil. Il est d'ailleurs souvent à son aise en fonction qu'il révoque la moitié des agents de son bureau pour y placer ses pions. En théorie, il est compétent sur l'ensemble du comté. En pratique, il intervient surtout en zone rurale. C'est aussi en théorie le garant de la sûreté de l'appareil judiciaire. Son équipe peut intervenir pour protéger un tribunal, assurer le transfert de prisonniers ou encore pour rasquer un fugitif.



1.2. La cour de justice fédérale

Issu à l'indépendance, elle est compétente pour statuer sur les crimes contre la République et les délits et crimes liés (kidnapping, blanchiment d'argent, trafic de stupéfiants...) relevant du domaine de compétence des agences fédérales et suivis par les procureurs fédéraux.

Les procureurs sont nommés et dépendent directement du département de Justice.

Les juges de la cour, eux, sont nommés par les gouverneurs des trois États (Californie, Hawaï, Nevada) parmi les juges élus dans les comtés.

Cette cour, de par ses effectifs réduits, est constamment débordée et beaucoup d'affaires donc, en théorie, elle pourrait se saisir sans limites devant les tribunaux des comtés. Dans l'idée des auteurs de la loi, l'insécurité devait permettre de poursuivre certains délits sur lesquels un bureau du procureur avait fermé les yeux pour des raisons politiques. Seulement, dans les faits, elle est composée de sept juges de la procédure qui devraient faire leur travail indépendamment de toute pression politique. Les procureurs fédéraux eux-mêmes, bien que soumis à l'autorité hiérarchique du département de Justice, ne suivent que très partiellement ses directives. Le gouvernement tournoie, hésite à obéir, dans la mesure où la cour hérite d'une très forte base de popularité auprès des citoyens.

1.3. Le COPS

En l'absence des cas de force, ce service est compétent pour enquêter sur l'ensemble des infractions comprises dans le code pénal de la République de Californie et ayant été commises sur le sol de la CA. Avec un mandat correctement visé, les cops peuvent aller enquêter sur l'ensemble du territoire de la République à l'exception de faits survenus dans leur juridiction. Il est même possible, dans le cadre d'une coopération internationale, que les cops aillent enquêter à l'étranger, du moment que les autorités du pays en question acceptent ou requièrent leur présence sur leur territoire. Évidemment, si tel doit être le cas, les mandats et autorisations ne sont pas visés en deux jours. L'arrivée d'un pays tiers dans la mesure, c'est qu'il peut avoir sur son sol un criminal notable puisqu'il lui tarde dans le délit, et le fait qu'il soit poursuivi pour des infractions commises sur le territoire de Californie est une mesure comme une autre de ses déboires. Le seul hic, c'est que le service de police après avoir la peine de mort, les dispositions de principes de droit prévoyant une éventuelle exécution, dans le cas où un suspect disparaît dans son pays d'origine une peine plus dure que ce qui est prévu dans le droit national. À la base donc un juge californien ne délivrera de mandat que les infractions qui ne sont pas punies de la peine de mort en Californie. Ils alors c'est qu'il est incompréhensible... On qu'il le fait enfin.

2. La preuve

2.1. 90 % d'arrestations sans mandat

Le chiffre est proportionnel aux interventions en flagrant délit. La plupart du temps, il s'agit de simples opérations de maintien de l'ordre du LAPD, concernant une infraction sur la voie publique ou

NEWS

Le pecté

Depuis quelques semaines, on commence à en parler tout doucement, en ce mois de juillet 2031: Marcus Sandom a été peu à peu effacé des livres des Compagnons et de la nouvelle mémoire de LA, grâce à un traitement qui ne se fait pas à coups de dollars, mais à l'aide de conventions de partenariat. Les patrons de l'AsaPho, entreprises pharmaceutiques qui mènent, qui mènent, et notamment offrent les services subventionnés par les soins d'une équipe de douze chercheurs travaillent dans un tout nouveau laboratoire projet qui en commence à appeler « Green LA » il s'agit d'un projet de grande envergure, visant à certifier les résultats des recherches relatives à diverses maladies biologiques et environnementales qui touchent la ville et ses environs immédiats: grippe, grippe, grippe, grippe... Si les médias ont commencé à citer les ouvrages de Sandom, tous ses concurrents directs ne valent pas d'un bon œil cette manœuvre où se révèle selon eux l'opportunité de Sandom, qui ne disposait jusqu'à que de peu d'appuis politiques. On sait que Sandom et l'AsaPho ont une relation complexe de spécialistes de l'environnement, et qu'ils travaillent actuellement à la rédaction d'une convention qui permettrait à l'AsaPho de devenir le garant de l'hygiène des Angeles. La convention prévoit notamment, que les inventeurs des méthodes de soins qui seraient mises au point dans le cadre de ce projet seraient subventionnées en partie par la municipalité (sans que les méthodes et les traitements prévus soient accessibles à tous). Ce qui pose le problème des fonds. On sait que les scientifiques qui travaillent dans ce domaine ont au total à la fois des problèmes de gestion. Actuellement, Marcus Sandom s'est déclaré prêt à passer les trois des recherches et l'ensemble des tests sur deux ans, en plafonnant cependant son investissement à un maximum de deux cent cinquante millions de dollars.

appelé par un citoyen. L'objectif des agents est alors de faire cesser le trouble, la perspective d'une incrimination formelle du suspect étant alors très secondaire, sauf s'il s'agit d'un acte grave (donnée très subjective selon le fonctionnaire).

En cas d'arrestation, le suspect est placé en détention au commissariat local. Sans un agent assermenté, le rapport du policier en cas de flagrant délit au subordonné du « po » pour lancer des poursuites aboutissent souvent à une condamnation. Il arrive aussi que le subordonné en question s'en taise, ou qu'il soit simplement défendu à la police pas à temps le mandat de dépôt nécessaire à valider la procédure ; le suspect est alors relâché dans un délai maximum de vingt-quatre heures. S'il revient sans qu'aucun acte n'ait été effectué par le subordonné, alors aucune poursuite ne pourra pas être engagée concernant ses faits.

Si au contraire une procédure est lancée, le suspect est, selon la gravité des faits, relâché avec une caution pour le tribunal ou placé au dépôt. Les juges, même blancs, ne laissent pas passer tout et n'imposent quoi dans les rapports de police. La plupart des arrestations ont lieu dans la plus grande confusion et la description des faits s'avère souvent très approximative. Ainsi, un Ladrone arrêté

avec un automatic dans son sac dans un quartier où une voiture vient d'être incriminée, droptera d'un tel avec efficacité. Mais un flic avec un calibre à la ceinture volant dans Downtown ne suffit pas à qualifier une vente de stupéfiants sur la voie publique même si le rapport l'affirme.

Le flag est la routine de l'appareil judiciaire et c'est le côté « mouais » qui prime à tous les étages. Ainsi, un Afro amér. sur l'avenue avec trois gars de quart sera incriminé de vente de stupéfiants ou une sans-papiers à Skyd low de prostitution illégale, du moment que le rapport de l'agent de police confirme les faits. Par contre, un étudiant de bonne famille qui tapine sans autorisation sur le campus universitaire, ce n'est pas de prostitution publique donc, fait authentique ou faux rapport de police, il y a de fortes probabilités que le substitut ne donne aucune suite sans même se demander si qui a bien pu passer par la tête de l'agent. Par contre sa hiérarchie lui passera un savon si la famille du suspect se fait connaître.

En dehors de la routine, le flag est aussi la meilleure manière d'établir la culpabilité d'un délinquant. Dans nombre d'enquêtes de police, les agents disposent d'une parangole de mandats consécutifs mais sont chargés de le flag, pour s'assurer que le jury ne doute pas du bien-fondé des preuves.

Enfin, au cas où les agents ont des raisons de suspecter qu'un crime (Volney) va être commis sur la voie publique, ils peuvent procéder à des arrestations sans mandat (qui devront être analysées par le substitut). « Volney » ne correspondant pas vraiment à ce nous appelons un crime, on considérera qu'il s'agit des infractions possibles d'un maître de son de prison.

2.2. Perquisition et saisie sans mandat

Deux idées de cas font exception au 10^e amendement (prohibant saisie et perquisition sans mandat) et résultent de l'interprétation de la loi selon une jurisprudence antérieure consensuelle affirmée par la Cour Suprême de Californie dès la seconde année d'indépendance.

Le premier cas concerne les armoires saississables à la personne qui de ce fait ne sont pas considérées comme telles. Il s'agit de la possibilité pour l'agent de palper les poches d'une personne ou de fouiller une voiture stationnée dans un lieu ouvert à la voie publique (un jardin ouvert sur l'extérieur, une porte de garage...) si les circonstances autorisent l'agent à penser qu'il se trouve face à une infraction imminente ou en cours de réalisation.

Exemples concrets :

- L'agent entre dans des locaux un chien qu'il a préalablement entraîné pour amener à l'arrestation et lui palpe les poches. C'est une amener à la personne caractéristique qui peut lui valoir des poursuites pénales (ou du moins des dommages et intérêts au civil, une loi que le substitut du proc^{eur} aura classé sans suite l'affaire).
- L'agent se trouve face à un chien qui profane des monnaies physiques à l'approche d'un tiers. L'agent peut lui palper les poches pour s'assurer qu'il ne détient pas d'arme.
- L'agent se trouve face à un chien qui se comporte de manière « anormale ». C'est à l'appréciation du juge, attendu que circuler à pied dans bon nombre de quartiers n'est pas considéré comme normal à LA.
- Sans indice, l'agent force un chien à lui ouvrir sa voiture garée sur la porte de garage et trouve dans la boîte à gants un callos de crack. C'est une amener à la personne : soit l'agent n'avait aucune raison de penser qu'il trouverait dans la boîte à gants

des substances stupéfiantes, soit il en détenait les preuves et avait dû demander un mandat. Le juge invalidera les poursuites, venant de non-lieu à prison.

- À l'inverse, l'agent passe à côté d'une voiture et voit par la vitre, sur la banquette arrière, un cadavre ; il constate l'infraction et peut donc incriminer (fouiller la voiture sans mandat).
- Dans le même ordre d'idées, l'agent se trouve sur la voie publique diriger très clairement des appels à l'aide venant d'un logement. Il peut pénétrer à l'intérieur pour faire cesser un danger imminent, et éventuellement alors, saisir un document laqué en évidence ou un kilo de ma^{de} qui traîne sur la table basse. Par contre, il ne peut pas procéder à une fouille minuscule du logement, ouvrir les tiroirs et penderies etc.

Le deuxième cas dans lequel le 10^e amendement ne s'applique pas est celui des libérés sur parole. Ils sont en effet situés, en acceptant un aménagement de peine, avoir accepté implicitement à cette liberté. Ils forment ainsi une catégorie de sous-détenus, qui peuvent être perquisitionnés chez eux sans les motifs les plus faciles. Il faut toutefois que l'enquête qui motive la perquisition ait un vague rapport avec l'infraction pour laquelle la personne a été condamnée (exemple : une affaire de vol pour une perquisition chez un délinquant serafin).



Liberté et non-lieu

Si la procédure amenant à la découverte d'une preuve ou d'une infraction est irrégulière, elle doit en pratique se solder soit en lord par un non-lieu, que ce soit le substitut qui litigie ou en classant sans suite. Le juge qui valide les conclusions de la défense ou la Cour Suprême qui casse le jugement. Dans la plupart des cas, le non-lieu devrait se concrétiser par le classement sans suite par le substitut. Que les cops lui ramènent vingt kilos de coke, il s'en fout, s'ils ne sont pas capables d'expliquer par quel mystère, sans notification d'enquête ni mandat, ils ont bien pu trouver ça dans la maison d'un cad noir. D'une part le substitut entamera violemment sa crédibilité auprès de son patron, se fera insulter par la defense et aura perdu beaucoup de temps dans une procédure vaine à l'échec : double part, même s'il déboute le cad en question, il n'a aucune raison de couvrir, voire de se laisser manipuler, par une bande de simples dealers qui ploutonnent au mieux à 1 400\$ par mois. Même si, au-delà des cops, les beignes se multiplient et les innocents meurent en prison, il n'y a aucune raison de leur faciliter la tâche, au contraire. Par ailleurs, dans le cas d'une procédure qui débute dans la légalité avant de multiplier irrégularités et faits complètement incalculables, le suspect devrait être rapidement relâché moyennant le versement d'une caution, donc libéré d'un procès lointain et à l'issue plus qu'incertaine.



Pour les flics, l'avantage d'un libéré sur parole est que son conseiller judiciaire connaît son planning et son caractère (sûr, le condamné est un fugitif). Le résultat est que beaucoup de travaux de seconde zone sans être ni relations solides servent d'indice au salaire (classe) ou de comparables égers dans les graphes qui prévalent.

3. Le procès

3.1. Libération sur caution

Elle peut être accordée à n'importe quelle étape de la procédure judiciaire, tant que le jugement définitif n'a pas été prononcé. C'est le principe et, de manière générale, elle est toujours accordée pour les incriminations impliquant des peines de moins d'un an de prison.

Dans les autres cas, un juge, pour justifier le maintien en détention préventive, doit se fonder sur la dangerosité du suspect, les risques de fuite et les risques pour les témoins.

Si le libéré sur caution ne se présente pas à l'audience, c'est le juge qui gage (qui finance la caution) qui s'emploiera à retrouver le suspect par le biais de ses assistants ou de chasseurs de primes.

3.2. Jugement et négociation

La négociation (plus bargaining) est une phase ordinaire du procès. Dans la plupart des cas, on peut la résumer ainsi : l'accusé accepte de plaider coupable (guilty) en échange de quoi l'accusation abandonne les chefs d'accusation les plus graves pour se concentrer sur ceux dont les peines prévues par la loi sont moindres. Selon la nature du dossier, l'accusation peut aussi requérir les faits poursuivis en délits moins graves, transformant une accusation de viol en agression sexuelle.

Pour tous les accusés judiciaires la négociation représente un gain de temps considérable, car si accusation et défense parviennent à un accord, le juge n'a plus qu'à fixer la peine en fonction du chef d'accusation retenu et le procès s'achève.

Dans le cas inverse, l'échec mène à l'audience de jugement (trial) durant laquelle chaque partie établissent la culpabilité des faits présentés par l'accusation tandis que la défense s'emploiera à infirmer son argumentation. Cette phase peut s'étirer particulièrement longue et dès qu'un verdict n'est pas sûr de disposer des preuves suffisantes ou que des jurés d'ombres planent sur son dossier, il cherchera à obtenir un accord avec la défense.

En plus, dans le cas de poursuites pour un délit passible d'un an de prison ou plus, c'est généralement un jury qui détermine la culpabilité, avec la part d'élites que cela représente pour l'accusation. Plutôt que de courir le risque d'aboutir à un verdict d'acquiescement, le procureur privilégiera la négociation. C'est ainsi qu'un criminel qui pourrait risquer un emprisonnement à vie s'en tirera parfois avec un peine de trois ans. À l'inverse, lorsque les preuves accablent le suspect, il acceptera de plaider coupable, même si l'accusation ne lui laisse aucune concession, dans l'espoir d'obtenir du juge la peine minimale prévue pour l'infraction poursuivie.

Tout, si tant précéder qu'un candidat au poste de procureur s'engage en général à ne pas négocier dans certains domaines jusqu'à un décret, est particulièrement sensible (exemple : délits sexuels, armes à feu, trafic de stupéfiants). Mais il arrive aussi que le

candidat aie sa campagne sur les économies qu'il peut faire réaliser aux contribuables, en négociant systématiquement les peines.

3.3. Peines et application

Une fois la culpabilité établie par le jury ou le juge, il revient à ce dernier la tâche de fixer la peine selon les seuls critères par la loi.

En général, lors de cette phase, le comité de probation est requis pour mener une enquête de personnalité sur le condamné. Il proposera une peine au juge en fonction des chances de réinsertion estimées et dans la plupart des cas le juge suit ses conclusions (mais ce n'est pas une obligation).

Le comité de probation se charge ensuite du suivi du condamné et de l'application de sa peine.

Il est le seul à décider si la libération sur parole est possible et quand elle interviendra. Il se base pour cela sur le comportement du prisonnier mais aussi sur la place disponible dans les prisons qui, évidemment, sont surpeuplées. Techniquement, elle peut donc intervenir rapidement si le délinquant présente de bonnes chances de pouvoir se réinsérer, se conduit de manière impeccable et selon la garantie de sa condamnation. Il faut attendre que celle-ci est estimée fonction des autres peines purgées dans la prison où se trouve l'intéressé.

3.4. Peines définies par la Loi

Le code pénal de la république de Californie prescrit les peines prévues pour chaque infraction et le juge est tenu de les respecter.



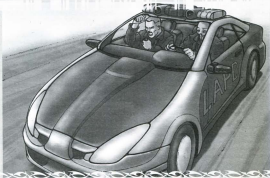
PEINE PAR ASSOCIATION

La loi californienne reconnaît la notion de responsabilité pénale par association.

Cela signifie que lors de l'accomplissement d'un crime, les délinquants sont responsables de toutes les conséquences de ce crime.

Ainsi, si deux malfaiteurs fréquentent un petit commerce et que seul l'un d'eux est en possession d'une arme, les deux pourront être poursuivis pour trafic d'armes à feu. De la même manière le conducteur d'un groupe de fraudeurs de banques pourra être poursuivi pour fraude si jamais un de ses collègues a descendu un individu lors du braquage ou s'il a éventuellement poursuivi un témoin et ce, même s'il ne jamais touché à une arme ou s'il n'a pas mis les pieds dans la banque.

Plus grave encore, si lors de l'accomplissement d'un crime, un policier ouvre le feu et abat un délinquant, les autres criminels pourraient être poursuivis pour meurtre. Cette loi n'est suivie que de manière épisodique par les bureaux de procureurs. Elle sert essentiellement à faire pression sur des délinquants pour qu'ils dénoncent des complices. Les juges restent particulièrement attentifs à ce que l'accusation n'abuse pas de cette loi.



La loi fixe en général le minimal et maximal de la peine, laissant au juge la liberté de trancher au cas par cas dans le sillon prescrit. Sachez aussi, une peine de prison peut être remplacée par une amende ou doublée d'une amende.

Il est fréquent pour le juge de déclarer l'amende et l'emprisonnement sans préciser dans la sentence la durée de la peine. La conseil de probation a alors toute latitude pour diviser de la durée fixée des unités prison pour l'infraction et du comportement du délinquant, une fois entré.

Pour les peines n'excédant pas un an de prison, le juge peut déclarer le carcé simple ou probatoire (grâce à l'épave).

Enfin la libération sur parole dans le cas d'une peine de prison est toujours possible sauf lorsqu'elle est exclue explicitement par le texte de loi (cas des infractions les plus graves).

3.5. Cuisine légale

Connaître les peines

- Si le suspect est reconnu coupable de plusieurs infractions, les peines prévues pour chacune d'entre elles s'additionnent.

Libération sur parole

- Dans le cas où la libération sur parole est possible, on considère qu'elle peut intervenir à partir d'un tiers de la peine minimale passée sans les hautes (à moins d'avoir été établie par le juge)
- En cas de récidive, elle n'est ouverte qu'à partir d'un tiers de la peine maximale passée en prison (soit, si le récidiviste a réussi à absorber la peine minimale, sa libération sur parole risque d'être simplement exclue)

Murissement

En cas de plus d'une récidive, la loi oblige le juge à déclarer la peine maximale prescrite pour l'infraction poursuivie même si elle



THREE STRIKES [...AND YOU'RE OUT]

Cette pratique légale établie en

Californie à la fin du 19^e siècle, consistait à appliquer une peine de vingt-cinq ans de prison à n'importe quelle infraction à partir de la seconde récidive, à être suspendue lors de l'indépendance. Elle aboutissait en effet à des résultats plus qu'incalculables, des vingt-cinq ans de prison pour vol de pizza, aux détachements de fusillades avec le LAPD causées par une détention de dix grammes de marijuana. Toutefois, c'est un concept qui reste cher au cœur de plus d'un USPP, car bon et le lobby chrétien fondamentaliste ne manque pas d'insister le tribunal pour réintégrer sa réhabilitation à l'occasion d'événements médiatiques impliquant un multirécidiviste.

Sur le même principe ont été déclenchées diverses lois, notamment celle nommée « 10-20-Life ». Elle assurait des peines minimales de dix ans si une arme à feu était sortie, de vingt ans en cas d'utilisation de force à feu et de perpétuité si un individu était blessé ou tué au cours d'une activité criminelle. Elle garantissait aussi un grand nombre d'autres peines minimales pour divers crimes et délits. Ces lois imposant des peines minimales (mandatory minimum) ont presque toutes été éliminées dans le nouveau code californien.



en son rapport avec les indications pénales. Toutefois le juge a toujours la faculté, dans ce cas de figure, de transformer la peine capitale en emprisonnement à vie sans possibilité de libération sur parole.

Si la peine maximale ouvre la possibilité d'une libération sur parole, le juge a la possibilité de la priver. Il ne le fait pas, techniquement le comité de probation ne la déclenche pas avant que les trois quarts de la peine aient été purgés.

REGIME DES EMERSONS-BOULES

De violentes ou violentes, le juge a la faculté de doubler la peine maximale encourue dès la première récidive.

4. Délits et crimes

Il y a quelques années, lors du code pénal de la République de Californie (1926), lorsque dans l'urgence, il répondait pour la plupart des dispositions du code de l'état. L'application de la peine par le juge doit être insupportable de manière linéaire. Une peine d'un mois dans une prison est un travail minimal imposé au juge. Une peine d'excès : pas cinq ans de prison signifie que la personne incriminée peut s'en tirer avec un an et une libération sur parole ou un travail probatoire. C'est comme ça, y'a des trucs, comme le drive-by shooting, que les autorités et les citoyens détestent... Le résultat se traduit en chiffres et à l'appel, il y a aussi des délits qui sont rarement poursuivis en justice. Tout dépend aussi de la mentalité des hommes responsables dans le comité.

Le nombre correspond à l'article de loi, le titre ou pas de l'article ou le nom du délit incriminé. En fait, c'est une simple indication pour le lecteur, ça n'existe pas dans un code pénal.

S'en suit une description générale du crime ou délit, puis le niveau de peine applicable (reportez-vous au tableau en page 51).

Le niveau de peine est un niveau indicatif généralement respecté par les juges. Il peut toutefois être abaissé (suite à un accord entre accusation et défense, pour circonstances atténuantes, pour manque de preuve...) ou relevé (crime impliquant une somme d'argent particulièrement élevée ou des faits particulièrement odieux, éléments à charge impardonnables...).

4.1. Atteintes contre l'état

27 - Tracasserie contre l'état

La tribune contre la République de Californie, pour un de ses accusés, à faire la guerre contre elle, il s'engage aux côtés de ses ennemis, à leur apporter soutien et assistance ou avoir à fournir toute information ou rebouter tout acte menaçant l'intégrité des institutions de la République ou de son territoire.

Seuls les citoyens de Californie peuvent être incriminés sous ce chef d'accusation.

Niveau de peine : 9 (Généralement sans possibilité de libération sur parole.)

28 - Atteinte à la souveraineté de l'état

Tout acte commis par un ressortissant d'une nation étrangère visant à menacer l'intégrité des institutions de la République ou de son territoire.

Niveau de peine : 8 (Généralement sans possibilité de libération sur parole.)

54 - Atteinte à la sûreté publique

Est concernée toute personne posant, intentionnellement, un danger imminent, susceptible de menacer l'intégrité des institutions ou des citoyens de la République.

54 (a) Les dispositions de la section 186.6 et suivante, concernant le système de rue et l'activité des gangs sont possibles des peines prévues au présent article.

Niveau de peine : 8

67 - Atteinte au pouvoir exécutif de l'état (corruption)

Est concernée toute personne posant, intentionnellement, dans ou avantages quelconques à un fonctionnaire municipal, de comité ou d'état en vue d'influencer ses décisions ou ses actes.

Niveau de peine : 4

67 (a) Est concerné tout fonctionnaire municipal, de comité ou d'état ayant délibérément accepté toute rétribution, dans ou avantages quelconques en vue de se laisser influencer dans les décisions ou actes relatifs à sa fonction.

Niveau de peine : 5 (Cette peine est généralement assortie d'une amende maximale de vingt mille dollars et d'une interdiction d'exercer sa fonction.)

85 - Atteinte au pouvoir législatif de l'état (corruption)

Est concernée toute personne posant, intentionnellement, dans ou avantages quelconques donnés à une personne investie d'un mandat public en vue de se laisser influencer dans les décisions ou actes relatifs à l'exercice de son mandat.

Niveau de peine : 4

85 (a) Est concernée toute personne investie d'un mandat électif public ayant délibérément accepté toute rétribution, dans ou avantages quelconques en vue de se laisser influencer dans les décisions ou actes relatifs à l'exercice de son mandat.

Niveau de peine : 5 (Cette peine est généralement assortie d'une amende maximale de vingt mille dollars et d'une déchéance du mandat électif public.)

4.2. Atteintes contre le département de Justice

92 - Corruption du personnel judiciaire

Les dispositions du présent article, article 67 et 85, sont applicables au personnel judiciaire, qu'il soit élu, nommé ou employé.

92 (a) Le personnel judiciaire comprend juges, procureurs, avocats, experts assermentés, greffiers, huissiers, et tout employé du tribunal dans la fonction relative de l'administration de la justice.

92 (b) Les dispositions du présent article s'appliquent aux citoyens désignés pour participer au Grand Jury.

95 - Menace à l'encontre du personnel judiciaire

Est concernée toute menace ou intimidation proférée à l'encontre d'une personne détentrice de l'autorité de justice en vue d'influencer ses décisions ou relativement à tout acte de justice rendu.

La menace doit priver une probabilité sérieuse d'être mise à exécution et concerner la personne ou sa famille proche.

Les personnes visées par le présent article sont celles visées dans les dispositions 92 (a) et (b).

Niveau de peine : 2

112 - Falsification de documents civils

Est concernée toute personne qui fabrique ou rend un document légalisant la citoyenneté ou le permis de séjour d'une autre personne.

Chaque faux document gouvernemental rendu ou fabriqué en violation du présent article fait l'objet d'une sanction distincte et cumulative.

112 (a) Les documents gouvernementaux visés par le présent article sont ceux émanant des autorités publiques nationales ou locales. Ils comprennent non limitativement le certificat de naissance, le passeport, la carte d'immigration, le permis de conduire, le permis de travail, la carte d'identité (DMV) et la carte de sécurité sociale.

Niveau de peine : 2

113 - Faux de faux documents civils

Est concernée toute personne qui fabrique, distribue ou rend des faux documents tels que ceux visés à l'article 112.

Niveau de peine : 4 (L'amende assortie à la peine peut s'élever jusqu'à 150 000\$.)

114 - Usurpation d'identité

Est concernée toute personne qui utilise un faux document visé à l'article 112.

Niveau de peine : 3 (L'amende assortie à la peine peut s'élever jusqu'à 50 000\$.)

115 - Violation des règles de l'immigration publique

Est concernée toute personne qui se procure un document public par fraude, violence, ruse, détournement ou usurpation d'autorité.

115 (a) Un document public s'entend d'un acte émanant d'une institution publique locale ou nationale.

Niveau de peine : 3 (L'amende assortie à la peine peut s'élever jusqu'à 150 000\$.)

116 - Faux témoignage

Toute personne qui déclare, dépose, certifie, authentifie, devant la juridiction compétente pour appliquer la loi de la République de Californie, des faits qu'elle sait être faux, se rend coupable de faux témoignage.

Niveau de peine : 4

119 - Falsification de rapport

Est concerné tout officier de paix qui, agissant dans le cadre d'une enquête de police, établit dans ses rapports des faits qu'il sait être faux.

Niveau de peine : 4

122 - Corruption de témoin

Toute personne qui incite par n'importe quel moyen une autre personne à effectuer un faux témoignage est coupable de subornation de témoin et passible des peines visées à l'article 118.

129 - Faux témoignage ayant entraîné la mort capitale

Est concernée toute personne dont le faux témoignage ou la subornation de témoin a entraîné la condamnation à la peine capitale d'un innocent, puis son exécution.

Niveau de peine : 9 (Généralement sans possibilité de libération ou parole.)

132 - Falsification de preuve

Est concernée toute personne faussant ou déformant intentionnellement un témoignage ou une preuve quelle que soit sa forme ou le support sur laquelle elle est consignée.

Niveau de peine : 4

132 (a) Est concernée toute personne produisant de fausses preuves en vue de faire inculper dans une procédure pénale une personne innocente.

Niveau de peine : 5

132.5 - Armes à la Justice

Est concernée toute personne fournissant son témoignage affirmant à une procédure pénale contre un tueur ou un avantage quelconque.

Niveau de peine : 7

(a) Les dispositions du présent article ne s'appliquent pas à certaines catégories de personnes auxquelles la loi reconnaît le droit à une compensation légale :

(1) Les experts diplômés auprès des tribunaux ou seigne devant les investigations par les autorités compétentes, par les avocats du bureau du procureur, ou par un avocat représentant les droits de la défense dans une procédure pénale.

(2) Les écrivains, écrivains, journalistes ou médias, pour qui le témoignage visé s'inscrit dans l'exercice habituel de leur profession.

(3) Les informateurs travaillant avec les autorités de police.

(4) Les personnes participant aux programmes de protection des témoins.

(5) Les autorisations exceptionnelles délivrées par une autorité gouvernementale dans la poursuite de certains crimes et délits.

185 - Blanchiment d'argent

Le blanchiment est le fait de faciliter, par tout moyen, la justification mensongère de l'origine des biens ou des revenus de l'auteur d'un crime ou d'un délit, ayant procuré à celui-ci un profit direct ou indirect.

Consistent également un blanchiment le fait d'apporter un concours à une opération de placement, de dissimulation ou de conversion du produit direct ou indirect d'un crime ou d'un délit.

Niveau de peine : 4 (Majoration rapide en fonction des sommes impliquées.)



4.3. Atteintes contre les personnes

187 - Meurtre

Le fait de donner la mort illégalement, de manière intentionnelle et avec préméditation, à un être humain ou un fœtus constitué en meurtre.

189 - Meurtre au premier et second degrés

Tout meurtre perpétré au moyen de dispositifs destructeurs ou explosifs, à l'aide d'une arme de destruction de masse, de munitions destinées à percer les blindages, par le poison, la pendaison, la torture, avec la volonté délibérée et préméditée de tuer, ou commis durant la perpétration, ou la tentative de perpétrer, un incendie criminel, un viol, un vol de voiture, un cambriolage, un vol, une voie de fait, un kidnapping, ou tout meurtre perpétré au moyen de décharges d'armes à feu tirées depuis un véhicule à moteur sur une personne à pied avec l'intention délibérée de tuer ou en un meurtre au 1^{er} degré. Toutes autres sortes de meurtres sont au second degré.

Pour prouver que le meurtre était délibéré et prémédité, il n'est pas nécessaire de prouver que l'auteur a la maturité et la capacité de reconnaître la gravité de ses actes.

180 - Meurtre prémédité et intention

Le meurtre au premier degré est puni par la peine de mort, l'emprisonnement à vie dans un pénitencier sans possibilité de libération ou pardo, ou d'une peine de prison allant de vingt-cinq ans à la perpétuité dans un pénitencier.

Niveau de peine : 9 (Généralement sans possibilité de libération ou pardo.)

Le meurtre au second degré est puni par l'emprisonnement dans un pénitencier pour une peine allant de quinze ans à la perpétuité. Le minimum est ramené à vingt-cinq ans si la victime est un agent de police tué dans l'exercice de ses fonctions.

Niveau de peine : 8 (9 si la victime est un agent de police tué dans l'exercice de ses fonctions.)

182 - Meurtre sans préméditation

Tout acte illégalement ou non humain sans intention préméditée.

- 182 (a) Il est volontaire s'il est perpétré durant une scabrousse sexuelle ou sans le coup de la passion.
- 182 (b) Il est involontaire s'il survient durant :
- (1) la commission d'un acte légal mais présentant un danger.
 - (2) la commission d'un acte illégal ne constituant pas un crime.
- 182 (c) L'homicide volontaire sans préméditation est possible d'une peine de trois, six ou onze ans de prison.

Niveau de peine : 5

202 - Mutilation

Toute personne qui illégalement et par malveillance prive un être humain d'un membre de son corps, ou mutilé, défigure, ou le rend infirmes, ou coupe ou rend la langue, ou fend le nez l'oreille ou la lèvre est coupable d'acte de mutilation.

Niveau de peine : 7

205 - Violence sexuelle

Un concubinage toute personne qui manifeste par ses actes une même infirmité à la personne humaine, et provoque des dommages corporels irréversibles.

Niveau de peine : 6

206 - Violence

Toute personne qui, avec l'intention de causer une victime douleur et souffrance ou mort de la vengeance, l'extorsion, la persuasion ou dans un motif quelconque, inflige d'importantes dommages corporels, est coupable d'acte de violence.

Niveau de peine : 8-9

207 - Kidnapping

Toute personne qui par l'usage de la violence ou de la menace entraîne une autre personne à travers le pays, dans un autre comté ou à travers un même comté est coupable d'acte de kidnapping.

Niveau de peine : 5

207 (a) Toute personne qui par l'usage de la violence, de la menace ou de la force transporte un enfant de moins de 14 ans à travers le pays, dans un autre comté ou à travers un même comté est coupable de kidnapping aggraver.

Niveau de peine : 6

208 - Séquestration

Le fait de séquestrer une personne en vue d'en soustraire une sanction est un crime.

Cette peine s'applique aussi aux cas de séquestrations ayant pour objet l'agression sexuelle, le viol ou l'extorsion de la victime.

Niveau de peine : 7

232 - Corps et membres

Est recommandée l'utilisation délibérée et illégale de la force ou de la violence contre une autre personne.

232 (a) La tentative ou la tentative imminente de commettre des violences est une voie de fait possible des peines prévues au présent article.

Niveau de peine : 3-4-5

261 - Viol

Le viol est la pénétration sexuelle accomplie sans le consentement d'une personne et réalisée en utilisant la force ou la menace. L'absence d'empêchement doit être caractérisée.

Le statut marital n'est pas suffisant à établir le consentement.

Niveau de peine : 7

262 - Attouchements

Tout acte sexuel autre que la pénétration sexuelle, accomplie sans le consentement d'une personne, tel que viol à l'article 261, est un crime.

Niveau de peine : 6

264 - Actes sexuels au mineur

Le viol tel que défini à l'article 261 est possible d'une peine aggraver s'il est commis à l'encontre d'une personne mineure.

264 (a) S'il est commis sur une personne de moins de quatorze ans.

Niveau de peine : 7

264 (b) L'agression sexuelle telle que définie à l'article 262 est possible d'une peine minimale de quatre ans de prison si elle est commise à l'encontre d'une personne mineure.

264 (c) L'agression sexuelle telle que définie à l'article 262 est possible d'une peine minimale de huit ans de prison si elle est commise à l'encontre d'une personne de moins de quatorze ans.

264 (d) Les dispositions du présent article protègent les mineurs contre les anciens délinquants de violence et de copulation contre des articles 264 et 265 abrogés par loi du 29 août 2006.

267 - Concubinage au mineur

Un adulte engagé dans une relation intime illégale avec une personne mineure est coupable de concubinage au mineur.

Niveau de peine : 1

267 (a) Si la personne mineure a moins de quatorze ans, la peine applicable est aggraver.

Niveau de peine : 4

4.4. Crime contre la religion et la liberté de conscience et autre atteinte à la morale publique

302 - Atteinte au culte

Est considéré toute personne qui perturbe intentionnellement un rassemblement religieux.

Niveau de peine : 1

388.5 - Prostitution illicite

Le fait de se procurer hors du cadre prévu par la loi (article 199.5) et soumis à autorisation préalable est passible d'une condamnation pécuniaire et forcée.

Niveau de peine : 1 (5 ans de prison s'il s'agit jusqu'à 3 000 \$.)

315 - Prostitution

Le fait de tirer des revenus immodérés des activités d'une personne tiers concernant la prostitution légale ou illégale est une de prostitution.

Niveau de peine : 4

315.5 - Recours de prostitution

Le fait d'organiser le déplacement d'une personne à l'échelle locale, nationale ou depuis un pays étranger vers l'intérieur de la République de l'Ontario, en vue de lui faire exercer une activité de prostitution illégale est un crime.

Toute personne facilitant le déplacement incriminé ou toute personne placée d'un lieu où des activités de prostitution illégale sont exercées est passible des mêmes sanctions.

Niveau de peine : 6

(a) Lorsque l'infraction visée au présent article concerne des mineurs, les peines sont aggravées.

Niveau de peine : 7

(b) Lorsque l'infraction visée au présent article concerne des mineurs de moins de quatorze ans, les peines sont majorées.

Niveau de peine : 8

310 - Accès à la scène

Le fait d'obstruer ses organes génitaux dans tout lieu public non prévu à cet effet ou d'adopter des postures non équivoques ou tout autre comportement obscène est un attentat à la pudeur.

Niveau de peine : 1 (On amende s'il s'agit d'un incident au quatrième ou cinquième degré de violence.)

(a) Si la personne violant les dispositions du présent article est éligible aux fichiers des délinquants sexuels, tel que prévu par les dispositions de la loi, la peine de prison encourue est aggravée.

Niveau de peine : 2

323 - Violation de la réglementation en la pornographie

Est concerné toute personne qui distribue ou facilite la distribution de matériel pornographique auprès de personnes mineures.

Niveau de peine : 2

323.5 - Pornographie illicite

Est concerné le fait de produire ou distribuer tout contenu pornographique montrant en scène des mineurs.

Niveau de peine : 6

(a) Si les personnes mineures sont âgées de moins de quatorze ans, les peines encourues sont aggravées.

Niveau de peine : 8

322 - Jeu clandestin

Est concerné l'organisation de jeux d'argent hors du cadre prévu par la loi.

Niveau de peine : 4

325 - Attentes aux objets

Est concerné toute attente à l'intégrité d'un cadavre, par quelque moyen que ce soit.

Niveau de peine : 3

La violation ou la profanation, par quelque moyen que ce soit, de tombereaux, de sépultures ou de monuments dédiés à la mémoire des morts est passible d'une peine sévère.

Niveau de peine : 2

402 - Possession de stupéfiants

Est concerné le fait de détenir tout produit stupéfiant tel que défini à l'article 11(3) du code de la santé et de la sécurité publique.

(a) Le fait de la faculté de subordonner ou d'assister à cette prise l'inscription de participer à un programme de désintoxication.

Niveau de peine : 2 (Généralement amende supplémentaire dont le montant est lié au volume de drogue saisi.)

415 - Vente de stupéfiants

Est concerné la possession de tout produit stupéfiant tel que défini à l'article 11(3) du code de la santé et de la sécurité publique en vue de la vente ou de toute opération facilitant la vente.

Niveau de peine : 5 (Généralement amende supplémentaire dont le montant est lié au volume de drogue saisi.)

415.5 - Transport de stupéfiants

Est concerné la participation à toute opération visant à transporter vers l'intérieur ou l'extérieur du comté des produits stupéfiants en vue de la vente telle que définie à l'article 415.

Niveau de peine : 7 (Généralement amende supplémentaire dont le montant est lié au volume de drogue saisi.)

4.5. Crimes et atteintes contre les biens

430 - Incendie criminel

Est concerné le fait de provoquer intentionnellement un incendie.

Niveau de peine : 4

(a) La peine est aggravée dans les cas suivants :

(1) Récidive

(2) Si l'incendie a provoqué au moins cinq millions de dollars de dommages à la communauté ou à une personne privée.

Niveau de peine : 6

438 - Camionnage

Est concerné toute personne qui pénètre dans la propriété d'autrui dans le but d'y commettre un vol.

Niveau de peine : 3

462 - Camionnage avec effraction

Est concerné toute personne qui pénètre dans la propriété d'autrui par effraction dans le but d'y commettre un vol.

Niveau de peine : 4

(a) Le fait de dupliquer toutes clés, passeurs, ou codes en vue d'un cambriolage est puni de la peine prévue au présent article.

463 - Vol

Le vol est la soustraction frauduleuse d'un bien appartenant à un tiers. Il est passible d'une peine d'emprisonnement ou d'une condamnation à des travaux d'intérêt général ne dépassant pas huit cents heures.

Niveau de peine : 1 à 5 (Variable en fonction du montant dérobé.)

TABLEAU DES SENTENCES

Niveau	Exemple de crime ou délit	Peines possibles				
1	Élusive au premier degré	Perpétuité / Éviction	Perpétuité / Éviction	Perpétuité / Éviction	Perpétuité / Éviction	Perpétuité / Éviction
2	Élusive au second degré Vol avec violence sur la personne d'un enfant Vol aggravé Combriolage à main armée	0 à 12 ans	1 à 14 ans	10 à 15 ans	12 à 18 ans	15 à perpétuité
3	Vol à main armée Ruffianisme Vol	5 à 8 ans	6 à 9 ans	7 à 10 ans	9 à 14 ans	14 à 20 ans
4	Homicide sans préméditation Vol à main armée (pas donné à feu) Violence aggravée (blessures importantes)	5 à 5 ans	4 à 6 ans	5 à 7 ans	6 à 8 ans	7 à 10 ans
5	Vol (sans arme) Harcèlement et violation d'un ordre de restriction Combriolage (sans arme) Vol (\$0 0005 et plus)	1 à 3 ans	2 à 3 ans	3 à 5 ans	4 à 6 ans	5 à 8 ans
6	Vol sur une personne Vol de fait (avec blessures) Combriolage avec effraction Vol (\$0 0005 à \$0 0005)	0 à 24 mois	1 à 30 mois	5 à 30 mois	20 à 30 mois	2 à 3 ans
7	Vol de fait (blessures légères ou pas de blessures) Combriolage Vol (\$005 à \$0 0005)	0 à 12 mois	0 à 15 mois	0 à 18 mois	0 à 24 mois	0 à 24 mois
8	Tentative de vol de fait Vol (moins de \$005)	0 à 6 mois	0 à 6 mois	0 à 6 mois	0 à 6 mois	0 à 6 mois
9	Conduite sans permis Trouble de finis public Vandalisme	0 à 6 mois	0 à 6 mois	0 à 6 mois	0 à 6 mois	0 à 6 mois
10	Échelle d'histoire criminelle	A Ben Binaire	B Flottante	C Sérieuse	D Violente ou répète	E Sérieuse et violente

Zones de condamnation

"Zone d'incarcération," "Zone discrétionnaire [incarcération / sanction intermédiaire]," "Zone de sanction intermédiaire"

Niveau des sanctions intermédiaires

SI - IVSupervision permanente (chaque jour le délinquant est contrôlé de donner le détail heure par heure de ses activités à un contrôleur judiciaire) — souvent assortie d'un contrôle par bracelet électronique.

SI - IISupervision journalière (le délinquant doit rencontrer son contrôleur judiciaire une fois par jour)

SI - IISupervision (le délinquant doit rencontrer son contrôleur judiciaire une fois par semaine)

SI - IISupervision financière (le délinquant doit présenter un rapport sur l'état de ses finances toutes les semaines) —

Il est à noter que les sanctions intermédiaires sont souvent assorties de sanctions financières (amendes) ou civiles (travaux d'intérêt général, ordre de restriction – interdiction d'approcher de certains lieux ou de certaines personnes –, obligation de participer à des programmes spécifiques – contre la drogue, l'alcool, pour la sécurité routière – ...).

Il est aussi important de savoir que l'officier de probation (le contrôleur judiciaire) a la possibilité de réduire le degré de sanction intermédiaire d'un délinquant en fonction de son comportement mais que seul un juge peut augmenter ou réduire la sanction initiale.

Aggravation et diminution des peines

Le juge considérera les éléments suivants avant de rendre son verdict :

- toutes les pièces de conviction à charge et à décharge
- tous les rapports d'experts qu'il jugera nécessaire d'obtenir (avis psychiatrique, médical, enquête de personnalité...)
- toutes les autres informations importantes qu'il jugera utiles.

Le tableau ci-dessous reste donc un guide car le juge est toujours le maître dans son tribunal. Il peut ainsi décider de condamner à six ans de prison un individu poursuivi pour meurtre avec préméditation si jamais il estime que les circonstances l'autorisent.

Canal des peines

La république de Californie pratique le canal des peines. Il est ainsi possible d'obtenir plusieurs condamnations d'incarcération.

Un tel canal permet surtout au système judiciaire californien d'empêcher la libération sur parole des

criminels de grande envergure, puisque la date de leur remise de peine sera calculée sur la base du canal de toutes leurs peines.

Libération sur parole

Traditionnellement, un délinquant ne peut espérer une libération sur parole qu'après avoir purgé au moins un tiers de sa peine. Toutefois, les problèmes de surpopulation carcérale en république de Californie ont fait que désormais bon nombre de prisonniers « modèles » peuvent espérer une libération après avoir purgé un quart, voire même un cinquième seulement, de leur peine.

Certains juges imposent d'ailleurs des peines minimales avant libération sur parole au moment où ils rendent leur verdict.

Lors d'une condamnation à perpétuité, la libération sur parole ne peut pas être envisagée avant vingt-cinq ans d'incarcération (tandis qu'une triple condamnation à perpétuité, soit de libération anticipée avant soixante-quinze ans).

Requalification

Si un accord est trouvé entre l'accusation et la défense, ou si l'accusation estime pas avoir suffisamment de preuves pour poursuivre efficacement, il est possible de requalifier un crime. Ainsi un meurtre avec préméditation pourra être jugé sur la base d'un homicide volontaire, voire d'un homicide involontaire...

Plafond coïncide

Plafond coïncide peut permettre de réduire de un ou deux échelons l'histoire criminelle de l'accusé. Il peut aussi permettre une réduction de peine lors de la décision d'incarcération.

(a) Le vol à main armée est passible d'une peine aggragée.

(b) Le vol avec violence est le fait de déposséder un tiers d'un bien au moyen de la force. La peine varie fonction de la gravité de l'acte ainsi que l'incapacité physique de la personne.

Niveau de peine : 6-7

470 - Ruz

Est concerné le fait de détourner des biens obtenus illégalement au sens des articles 458, 462 ou 468.

Niveau de peine : 4

472 - Corneige

Est concerné la contrefaçon en vue d'un usage commercial.

Niveau de peine : 2

(a) Si la contrefaçon porte sur un tiers ou un quart d'un million de cent mille dollars, la peine est aggragée.

Niveau de peine : 5 (Généralement, assortie d'une amende supplémentaire dont le montant peut s'élever à 150 000\$.)

504 - Ruz et corneige

Tout le monde ayant reçu régulièrement des fines et optant une intervention frauduleuse est coupable d'abus de confiance.

Niveau de peine : 2

518 - Corneige

L'extorsion est le fait d'obtenir par violence, menace de violence ou contrainte soit une signature, un engagement ou une reconnaissance, soit la révélation d'un secret, soit la remise de fonds, de valeurs ou d'un bien quelconque.

Niveau de peine : 3

525 - Détournement de biens

Est concerné la dégradation intentionnelle de biens.

Niveau de peine : 3

(a) En cas de dommages légers dont le seul est fixé par décret, la condamnation à des travaux d'intérêt général n'exclut pas deux ou trois semaines de prison obligatoire en plus de la peine.

Retour à l'école

Vous avez une série de nouveaux stades destinés à offrir une plus grande diversité de développement aux fils de vos commissaires de LA.

1. Nouveaux stades

Stade d'un niveau niveau 1 → Stade Rouge de rue noir

Stage de niveau 1

Ici, les stagiaires apprennent à découvrir les limites de leur corps, souvent au prix de vives souffrances.

Caractéristique(s) et compétence(s) minimale(s) : Corps à corps 6+, Carnet 3.

Possibilité de carnal : non.

Bonus : pour bénéficier des avantages de ce stade, le personnage doit s'entraîner à un entraînement régulier (une heure par jour). Il bénéficie désormais d'un bonus de +1 point de récupération tous les deux jours après avoir subi une blessure. De plus, il transfère un de ses déls de Carnet en déls bien s'il indique une blessure, il voit alors pour deux les deux jets de Résistance aux malaises ou au empoisonnement.

Capacité spéciale(s) :

Exercice : le personnage suit débâche les clés douze heures qui lui soient appliquées. Il bénéficie de 1 déls bonus pour tous ses jets avant à chaque une immobilisation.

Iron fist : le personnage s'est entraîné à casser des planches, des tuiles, des portes et des petits tendons de bois avec différentes parties de son corps (tête, coude, poings, pieds...). Lorsqu'il frappe un objet inanimé (poir, mur, fenêtre), le personnage est considéré comme disposant d'un bonus de +1 en Carnet. Le personnage ne subit pas de points de dommages en frappant de la sorte.

Méditation : en méditant dans un endroit tranquille le personnage peut se ressourcer. Il peut ainsi récupérer 1 Point d'adrénaline après 3 heures de méditation ou 1 Point d'ancrage après 2 heures de méditation.

Réalité : lors d'une projection, le personnage dirige les dommages par 2 (arrondi à l'inférieur) et le déls de la projection est réduit de 2 (minimum 0).

Stade d'un niveau niveau 2 → Stade Jaune Clair

Stage de niveau 2

Le programme de ce stade : combats, pompes, randos, marion, combats... Les stagiaires apprennent aussi à parfaire les techniques les plus acrobatiques de leur art martial.

Caractéristique(s) et compétence(s) minimale(s) : stage d'un niveau niveau 1, Corps à corps 5+, Bâilles 4.

Possibilité de carnal : oui pour les capacités spéciales.

Bonus : —

Capacité spéciale(s) :

Combat acrobatique : tous bonus dans disposent les adversaires du personnage en raison du caractère en début de match (arrondi à l'inférieur, minimum 0 déls de bonus). Ainsi, un personnage assailli par 6 adversaires réduits dans leur avantage à 2 déls au lieu de 5.

Coups maîtrisés : après avoir réussi à porter une attaque au corps à corps (coup, immobilisation, poignard), le personnage peut choisir de rebâtie comme il le désire les dommages qu'il inflige. Ses projections ont un FA majoré de 1.

Enchaînement : le personnage peut dépenser 1 Point d'adrénaline ou d'ancrage pour annoncer un enchaînement avant de porter une attaque au corps à corps. Après avoir réussi le combat au corps à corps pour tous les participants et à la condition qu'il n'ait pas été blessé lors de ce tour, le personnage peut porter une attaque de corps à corps (indifféremment : coup, projection ou immobilisation) supplémentaire immédiatement après la réalisation de toutes les autres attaques en contact du tour. Cette attaque supplémentaire se déroule en tout point comme une attaque classique, toutefois la cible de cette attaque (qui n'est pas forcément celle de la première attaque du tour) ne fait son jet de combat que pour se défendre, elle ne pourra pas porter de coup (sauf si elle bénéficie elle aussi d'un enchaînement).

Maître des clés : le personnage sait particulièrement bien effectuer des immobilisations en participant des étranglements ou des clés douze heures sur les fragiles articulations de ses adversaires. S'il réussit une immobilisation, sa victime doit ensuite accepter de perdre 4 Points de vie (au lieu des 2 habituels) pour avoir le droit d'effectuer un jet pour se libérer. De plus, si elle rate ce jet, elle perd 5 Points de vie de plus.

Simpliste : en disposant de manière permanente (mais le point peut être racheté par la suite avec de l'expérience) un Point d'ancrage, le personnage peut se débarrasser de n'importe quel type d'entrave (manottes, chaînes...) disposant d'un système d'ouverture (en fait, cela ne marche que comme un bloc de béton tendu autour des pieds).

Stade d'un niveau niveau 3 → Stade

Stage de niveau 3

Dernier stade sur les tatamis pour y apprendre les secrets des grands maîtres.

Caractéristique(s) et compétence(s) minimale(s) : stage d'un niveau niveau 2, Coordination 5.

Possibilité de carnal : oui pour les capacités spéciales.

Bonus : pour maintenir ce niveau d'excellence et conserver ses capacités spéciales le personnage doit désormais s'entraîner un minimum de deux heures par jour.

Capacité spéciale(s) :

Inoucheable : le personnage transforme un de ses déls en déls bien (une réussite sans deux situations) lorsqu'il tente d'effectuer une projection sur un adversaire. Toutes les projections qu'il effectue ontient leur FA majoré de 3.

Paralyse : pour pouvoir bénéficier de cette capacité spéciale, le personnage doit déjà disposer de la capacité spéciale Maître des clés. Le personnage transforme un de ses déls en déls bien (une réussite sans deux situations) lorsqu'il tente d'effectuer une immobilisation ou un adversaire (à moins rien ou avec un tendu). S'il réussit une immobilisation, sa victime doit ensuite accepter de perdre 6 Points de vie (au lieu des 2 habituels) pour avoir le droit d'effectuer un jet pour se libérer. De plus, si elle rate ce jet, elle perd 2 Points de vie de plus.

Réaction dédaigne : si le personnage se fait bousculer par un adversaire à bout portant (voir la règle de bagouage page 119 de ce même supplément), il peut utiliser un Point d'adrénaline pour pouvoir attaquer le bras armé de son adversaire et servir ainsi automatiquement de la ligne de feu. Il peut instantanément porter un coup à son adversaire, ce dernier ne fait un jet que pour savoir s'il est touché, il ne peut pas porter de coup. L'engagement est un combat au corps à corps classique. Si le joueur veut pouvoir utiliser son arme

dans le combat, il devra alors effectuer un jet d'opposition de Carrière contre la Carrière de son adversaire.

Zanahin : le personnage a développé un véritable sens du danger ce qui lui permet d'éviter de se retrouver surpris par une nouvelle situation de combat. Le personnage dispose de deux dés bonus lorsqu'il effectue un jet d'Intuition de filic pour repérer une embuscade. Qu'il la repère ou pas, le personnage s'est jamais considéré comme étant surpris.



Stage de combat de niveau 1 — Des yeux dans le dos —

Stage de niveau 1

Initialement publié dans Grand Zero n°8 vol 4.

Le stagiaire s'entraîne dans un décor préfabriqué à éliminer des cibles tactiles le plus vite possible. Il est assailli de rapports et d'ordres contradictoires par radio, mais doit continuer à réagir rapidement.

Caractéristique(s) et compétence(s) minimale(s) : Sang-froid 3, Adhésions 6+, Instinct de filic 6+

Possibilité de cumul : oui (pour les capacités spéciales uniquement).

Bonus : lorsqu'il effectue un jet d'Intuition de filic, le personnage a désormais le droit d'utiliser ses Points d'adrénaline (un point par jet, sauf capacité spéciale autorisant plus).

Capacités spéciale(s) :

Mouvement tactique : si le joueur a correctement planifié son intervention — il a dessiné un plan et mis en œuvre les notions exposées dans « Planifier votre action » —, son personnage gagne, pour la durée de l'intervention, un Point d'adrénaline. Ce point peut être dépensé par le personnage lui-même ou être transféré à un autre personnage selon les règles habituelles.

Planification : si le joueur a correctement planifié son intervention — il a dessiné un plan et mis en œuvre les notions exposées dans « Planifier votre action » —, son personnage gagne, pour la durée de l'intervention, un Point d'adrénaline. Ce point peut être dépensé par le personnage lui-même ou être transféré à un autre personnage selon les règles habituelles.

Stage de combat de niveau 2 — Mieux vu que vu —

Stage de niveau 2

Initialement publié dans Grand Zero n°8 vol 4.

Le stagiaire s'entraîne à éliminer des cibles à ne toucher QUE les cibles tactiles qui saignent, instantanément du décor.





Caractéristique(s) et compétence(s) minimale(s) : Stage d'intervention urbaine niveau 1, Réflexes 4, Sang-froid 4, Discrétion 5+.

Possibilité de cumul : non.

Bonus : le personnage reçoit un bonus de -1 sur tous les jets effectués sur la table de dommages collatéraux.

Capacité spéciale(s) :

Mettajage : si le joueur et son partenaire reçoivent la profusion espérée dans « Frapper avant d'entrer », le stagiaire peut s'il est l'auteur se mettre à couvert après avoir ouvert la porte : son personnage n'est hors de la pièce et dégage de l'encadrement de la porte immédiatement après l'acte ouvert, et il sera considéré pour le reste du tour comme **Flanqué**. S'il est en seconde position, le stagiaire peut déclencher un tir de **couverture** dans la pièce juste après que son collègue a ouvert la porte, au mépris des règles d'initiative.

STAGE DE COMBAT EN URBAIN NIVEAU 3 — GARET DES RUES —

Stage de niveau 3

Initialement publié dans : Grand Zéro n°10 vol 4.

Le stagiaire est fiché seul sur le terrain d'entraînement et tous ses pairs camarades lui courent après avec des pistolets à peinture. Ses officiers sont mis à rude épreuve et il apprend à progresser sans perdre de balles dans le buffe.

Caractéristique(s) et compétence(s) minimale(s) : Stage d'intervention urbaine niveau 3, Instinct de fil 4+., Tir en rafales (armes d'assaut) 4+.

Possibilité de cumul : non.

Bonus : —

Capacité spéciale(s) :

Slur the pie : lorsqu'il est dans une zone d'intervention clairement définie (où on s'applique pas si le personnage n'est pas pris au combat), le stagiaire est difficilement surpris par un adversaire. Au début d'un combat, s'il devait être surpris totalement, il n'est que surpris partiellement (cf. COPS, p. 131) ; s'il devait être surpris partiellement, il n'est pas surpris. Lors d'un combat, il peut aussi choisir son attitude après que tous les autres protagonistes du combat ont choisi la leur.

STAGE DE RECRUTEMENT DES EMPLOYÉS COMMERCIAUX — STAGE DE MARCHÉ —

Stage de niveau 1

Ce stage est destiné à permettre à des agents du LAPD de s'entraîner sur les différentes populations présentes dans la ville. Différents types d'agents y participent : ceux qui viennent pour apprendre à parler la langue (il est plus facile d'interpeller un individu qui vous comprend) et ceux qui viennent pour chasser (un nombre de recruteurs de police du LAPD ont régulièrement droit à des centres à niveau lors de ce stage).

Caractéristique(s) et compétence(s) minimale(s) : Éducation 1.

Possibilité de cumul : oui pour le bonus.

Bonus : si le personnage montre une certaine aisance à ce stage (donc à moins de 3 par jet), on considère alors qu'il sait se débrouiller dans une nouvelle langue de son choix (le M) pour engeir plus de stages pour les langues « complètes » telles que le japonais, le chinois...).

Capacité spéciale(s) :

Linguiste : le personnage parvient aisément à comprendre globalement même les langues qui lui sont les plus étrangères. Il lui suffit d'écouter un nouveau langage pendant cinq minutes pour parvenir à comprendre le sens général d'une discussion particulière dans une langue qui lui est inconnue. Cette capacité spéciale ne permet pas au personnage de lire les langues qu'il ne connaît pas.

STAGE DE MENTALE — STAGE PERSE —

Stage de niveau 1

Exercice sur les tactiques de l'Académie de police pour y apprendre à mener un suspect récalcitrant.

Caractéristique(s) et compétence(s) minimale(s) : Réflexes 3, Coordination 3, Corps à corps 6+.

Possibilité de cumul : non.

Bonus : —

Capacité spéciale(s) :

Mettajage : le personnage s'est entraîné à mener un adversaire pendant un combat au corps à corps. Il doit tout d'abord réussir une manœuvre d'immobilisation (cf. COPS p. 136), si cette manœuvre est réussie, il peut alors effectuer un jet d'opposition de Réflexes contre les Réflexes de son adversaire en bénéficiant toutefois d'un bonus de 1 dé. Si ce jet est réussi, le personnage est alors parvenu à passer une mainette autour du poignet ou de la cheville (au choix du personnage) de son adversaire. Au cours du tour suivant, il pourra tenter d'attacher la deuxième mainette. Si son adversaire choisit à rompre l'immobilisation, le jet d'opposition se fera alors normalement avec les Réflexes du personnage contre la Camare ou les Réflexes de son adversaire (au choix de son adversaire). Si l'immobilisation a été maintenue, il faudra effectuer un jet d'opposition de Réflexes contre les Réflexes de l'adversaire, le personnage bénéficiant toutefois d'un bonus de 2 dés. Il est possible d'attacher la mainette à un poignet, une cheville (ou une autre articulation : genou, coude) de l'adversaire ou du personnage (s'il veut s'attacher à son adversaire) ou encore à un élément extérieur (grille, barreaux...). Il est possible d'utiliser cette capacité en conjonction avec l'Enchevêtrement (au mental niveau 4) si le personnage en dispose.

STAGE DE MENTALE NIVEAU 1 — STAGE POU-POU-POU —

Stage de niveau 1

Plus spécifique que le stage collectif, ce stage ne se pratique pas seul mais avec son partenaire. On y apprend à connaître intuitivement les réactions de celui qui est destiné à devenir votre ombre, et il apprend à faire de même.

Caractéristique(s) et compétence(s) minimale(s) : Instinct de fil 7+, Psychologie 8+.

Possibilité de cumul : non.

Bonus : —

Expert de ruche : pour être efficace cette capacité doit avoir été prise par plusieurs (au moins deux) membres d'un même groupe. Lorsqu'ils sont au moins deux disposant de cette capacité, qu'ils agissent ensemble et qu'ils sont à portée de vue ou d'écoute, les personnages dotés de l'Expert de ruche bénéficient d'un bonus de 2 dés sur tous leurs jets de Perception et d'Instinct de fil effectués en situation de combat (un jet d'Instinct de fil/Perception ne bénéficiera que d'un bonus de 2 dés et non pas 4).

STAGE DE MENTALE NIVEAU 2 — STAGE POU-POU —

Stage de niveau 2

Les deux partenaires apprennent à vivre ensemble, ils mangent ensemble, travaillent ensemble, émettent leurs goûts dans la même école... Dites, vous avez pensé à en parler à un psy ?

Caractéristique(s) et compétence(s) minimale(s) : stage de partenariat niveau 1, Instinct de fil 5+.

Possibilité de cumul : non.

Bonus : —

Capacité spéciale(s) :

Janus : cette capacité ne fonctionne que si les deux personnages en disposent. Ils peuvent désormais échanger autant de Points d'adrénaline et d'endurance qu'ils le désirent chaque tour du moment qu'ils soient en contact (radio, vocal, visuel).

Stade de sport extrême niveau 1 — Grand Street Rovers

Stade de niveau 1

Initialement publié dans *Ground Zero* n°7 vol 4.

Le stagiaire s'exerce à sauter d'immeubles en immeubles, à s'accrocher à des cages d'escaliers, à se déplacer personnellement en s'aidant d'édifices du paysage urbain.

Caractéristique(s) et compétence(s) minimales(s) : Réflexes 3, Adhésisme 7+

Résistance de canal : non

Bonus : —

Urban runner : en situation de poursuite à pied, le personnage peut choisir de gagner 1 dé de poursuite supplémentaire tous les deux tours (au tour 2, au tour 4...). Attention, ce dé sera toujours un dé noir.

Stade de sport extrême niveau 2 — G&E Jumper

Stade de niveau 2

Initialement publié dans *Ground Zero* n°7 vol 4.

Le personnage passe quelques week-ends en compagnie de fanatiques de sports extrêmes. Au menu : saut en parachute, saut à l'élastique, escal, escalade de collines en VTT...

Caractéristique(s) et compétence(s) minimales(s) : Saut-froid 4, Réflexes 3, Adhésisme [course] 4+, Adhésisme [saut] 6+

Résistance de canal : oui pour les capacités

Bonus : —

Casse-cou : le personnage peut dépenser un Point d'adrénaline pour relancer un jet d'Adhésisme raté. Il n'y a pas de limite au nombre de fois qu'un personnage peut relancer un même jet (il en relance son nombre de Points d'adrénaline).

Namasté : en dépensant 3 Points d'adrénaline lors d'une chute, le personnage peut décaler les Valeurs de dommages de la table des chutes (COPF page 136) de un cran vers le bas et il se réajustera toujours correctement (Valeur de dommages de réception sur les pieds). Il est possible de dépenser jusqu'à 3 Points d'adrénaline de la sorte sur une même chute.

Exemple : le personnage fait une chute de 4 m de haut, il dépense 2 Points d'adrénaline. Il subira donc 1d6-4 points de dommages et il devra faire un jet d'encastrement contre un 1d 2.

Stade de sport extrême niveau 3 — First Rider

Stade de niveau 3

Initialement publié dans *Ground Zero* n°7 vol 4.

Le personnage n'a plus peur de rien. Il est en quête permanente de la morale d'adrénaline, du frisson d'angoisse.

Caractéristique(s) et compétence(s) minimales(s) : Saut-froid 5, Réflexes 4, Course 4, Adhésisme [course] 6+, Adhésisme [escalade] 6+, Adhésisme [saut] 5+

Résistance de canal : non

Bonus : lorsqu'il effectue un crash test lors d'une poursuite à pied, le personnage peut ignorer le premier dé noir indiquant un échec. Ainsi, s'il n'avait qu'un dé noir indiquant un échec, le

personnage n'aura pas de crash test à faire, s'il en avait deux, il effectuera son jet de crash test sur la première table...

Mac Lane style : le personnage est capable d'exploits physiques normalement impossibles à réaliser (sauter d'un balcon sur l'aile d'un Boeing d'appareur à décoller, se suspendre à un simple de MP5 dans un puits d'accrocs, réussir à avoir et maintenir une érection en présence de Béatrice Bardo...). Le personnage doit dépenser un Point d'adrénaline de manière permanente (il pourra bien évidemment le racheter avec des points d'adrénaline) pour réussir son action de manière automatique (des jets d'Adhésisme pourront parfois être demandés par la suite pour garder le contrôle d'une position périlleuse).

Stade de sport d'intégration niveau 2 — Stage mental

Stade de niveau 2

Les flics apprennent à parfaire leur compréhension de la psychologie et la manière d'influencer des individus.

Caractéristique(s) et compétence(s) minimales(s) : stage de technique d'interrogatoire, Psychologie 5+

Résistance de canal : oui pour les capacités

Bonus : lors du jet de Psychologie/Interrogatoire (2) initial effectué au moment d'une rencontre, le personnage transforme un de ses dés en un dé bleu. Si ce dé indique 1 réussite, il compte alors comme deux réussites (si le dé est une réussite critique, il est relancé normalement; mais il n'ajoute de toute manière qu'une seule réussite du fait de cette capacité).

Prendre : pour être efficace cette capacité doit avoir été prise par deux membres d'un même groupe. Si ces deux individus participent ensemble à l'interrogatoire d'un suspect, les réussites alors les bonus de réussite de ce dernier de 1 (ou 2) affaiblissent que les bonus de résistance, cela n'affecte pas les malus, ni une valeur nulle).

Stade d'intégration niveau 2 — Arènes cruel

Stade de niveau 3

Au cours de ce stage les flics apprennent à parfaire leur assurance. Ils peuvent désormais plus facilement tenter de faire croire la réalité du personnage qu'ils interrogent.

Caractéristique(s) et compétence(s) minimales(s) : stage d'identification, Ruse 5+

Résistance de canal : —

Bonus : —

Domination : le personnage sait habilement utiliser un mélange d'autorité et de manipulation psychologique pour parvenir à imposer certaines de ses idées. Cela permettra au personnage de passer un contrôle de sécurité sans préambule de carte d'identification, il peut se faire passer pour un officier aspié de soldats, pour un représentant de commerce auprès d'une cible afin de pouvoir entrer dans un appartement pour jeter un coup d'œil... Il ne s'agit pas d'effrayer d'intimidation mais plutôt d'une manière de persuader les gens que le personnage est bien celui qu'il prétend être. Le personnage devra effectuer des jets d'Idées/Manipulation de différents variables en fonction de son interlocuteur. Il est important de se souvenir que cela ne permettra pas un personnage de passer des contrôles de sécurité d'un niveau trop élevé. Le meneur de jeu devra prendre garde à la manière dont cette capacité est utilisée, en effet si le personnage ment ouvertement pour accéder à un lieu, cela pourrait lui être reproché devant un tribunal. Il faut donc développer l'art et la manière de persuader les gens sans avoir à clairement mentir.

2. Nouvelles capacités spéciales

Les capacités spéciales dérivées d'éclatons viennent s'ajouter à celles déjà décrites dans les stages précédents à partir de la page 153 de GPPS, Pline.

Stage commando niveau 1

Explosif atmosphérique : le personnage a appris à se déplacer rapidement et en effectuant des sauts plongeants afin d'éviter de percuter une cible trop facile lorsqu'il se fait tirer dessus. Lorsque le personnage se déplace (cela ne fonctionne pas s'il se trouve dans l'impossibilité de bouger), il pourra alors adopter une attitude ultra-violente mais il ne subira qu'un malus de -1 (le bonus de +2 ne change pas) ou une attitude agressive sans suite de malus (le bonus de +1 ne change pas).

Stage commando niveau 1

Mémoire photographique : il suffit au personnage de passer rapidement cinq minutes dans une pièce pour pouvoir ensuite se souvenir des lieux dans les moindres détails. Après cinq minutes d'observation d'un lieu, le personnage peut effectuer un jet d'Intuition de Perception (11). Si le jet est réussi, le personnage sera capable de se souvenir parfaitement des lieux pendant 24 heures. Chaque point de marge de réussite permettra de se souvenir parfaitement des lieux pendant des centaines de 24 heures supplémentaires.

Stage de protection des personnes et de surveillance des zones sensibles niveau 2

La possibilité de ramal du stage devient donc : oui pour les capacités spéciales.

Phénomène : lorsqu'il est confronté à un criminel déjà arrêté au moins une fois par les forces de l'ordre au cours de sa carrière, le

personnage peut effectuer un jet d'Intuition de Perception (21) si le jet est réussi, le personnage se souviendra d'un élément de la fiche de ce criminel (son nom, un délit commis, le nom d'un témoin ou d'un ami...). Chaque point de marge de réussite permettra au personnage de se souvenir d'un élément supplémentaire.

Stage de tir niveau 1

Tir incapacitant : le personnage peut décider d'augmenter de 2 la difficulté de son jet de tir. Si le tir réussit, le personnage touche automatiquement une localisation incapacitante de son choix (bras : bras droit, bras gauche, jambe droite, jambe gauche).

Stage de tir niveau 2

Double attaque : le personnage peut utiliser deux armes de poing simultanément. Avec chacune de ces armes il a la possibilité de tirer des salves courtes (jet il peut aussi faire les plénitudes fois si la cadence de tir de l'arme, ou des armes, le permet avec les malus habituels — c'est à dire -1 clé par balle tirée, dans la première). Il peut tirer simultanément avec les deux armes. S'il tire sur une même cible, il ne subit aucun malus spécifique à chacun de ses jets d'attaque (jet normal ou salve courte). S'il tire sur deux cibles différentes, il subit un malus de -2 dès que chacune de ses jets d'attaque (jet normal ou salve courte). En cas de tir réel lors de l'utilisation de deux armes simultanément, le jet sur la table de dommages collatéraux (GPPS, page 135) est affecté d'un modificateur de +2.

Si le personnage effectue un tir de conversion en utilisant ses deux armes. Il bénéficie d'un bonus de 2 dès que chacune de ses deux jets de tir (en plus du bonus normal de 2 dès que l'un des jets de conversion) et il cumule les chances de ses deux jets.

Stage de tir niveau 3

Suiper : si le personnage passe un tour complet à viser (pas d'autre action) et qu'il choisit d'augmenter la difficulté de son jet de tir de 2, il peut alors toucher une localisation de son choix s'il réussit son jet.

Armes à feu et balistique

1. Statistiques

Entre les armes à feu et les Américains c'est une longue et triste histoire d'amour qui continue.

Longue, car c'est grâce aux armes à feu que s'est faite la conquête de l'Ouest, la ruée vers l'or, l'industrialisation des populations indiennes...

Traite... il suffit de jeter un coup d'œil aux statistiques de blessures par balle en 2030, en république de Californie pour comprendre combien cette histoire d'armes entre les Californiens et les armes à feu est triste. Les statistiques correspondantes apparemment à ce qu'elles étaient pour nos frères d'outre-mer en 1998. Bien que la population californienne actuelle soit trois à quatre fois plus importante qu'elle l'était en 1998, cette simple augmentation n'explique malheureusement pas tout.

Au cours de l'année 2030, en république de Californie, on a donc compté 31 809 décès par arme à feu répartis de la manière suivante :

16 435 suicides, 13 884 homicides, 873 accidents et 687 causes indéterminées. Cela fait de la mort par balle l'une des principales causes de décès en république de Californie avec des chiffres correspondants. Finalement à de petits pays en état de guerre civile.

Le nombre de blessures non fatales d'arme à feu est de 300 000 par an et, bien évidemment, la plupart de ces blessures demandent une hospitalisation et des soins conséquents. Une étude a révélé que le coût moyen d'hospitalisation en centre de soins pour une blessure par balle s'élevait à 14 000\$. On estime que, pour la seule année 2029, le coût cumulé pour la société des morts et blessures par balle s'élevait à 912 millions de dollars ainsi qu'à une perte de productivité de 13,4 milliards de dollars.

Le taux élevé de suicides par arme à feu s'explique également par le grand nombre d'armes possédées par les citoyens californiens. Le nombre d'armes par citoyens ne cesse de croître chaque année. Nombreux sont ceux qui parlent d'une culture de l'arme à feu, et il suffit de constater que le dixième amendement de la Constitution



TERMINOLOGIE

Âme : partie intérieure du canon. Se porte d'âme lisse notamment pour les fusils de chasse lorsque l'intérieur du canon

rest pas rayé. la plupart des armes à feu sont à âme rayée. **Amorce** : substance volatile qui, lorsqu'elle est percute, déclenche et permet l'ignition de la poudre.

Balle : le projectile. Il doit son nom à sa forme originellement cylindrique. Elles sont désormais de formes et de compositions diverses.

Bouche : fin du canon. Ordoné par lequel sort la balle.

Calibre : le diamètre de l'âme calculé de corps à corps, généralement exprimé en centimètres de pouces (calibre .22) ou en millimètres (Bren). Dans le cas d'un fusil de chasse, se réfère au nombre de balles de plomb de la taille de l'âme qu'il faudrait pour obtenir un poids de une livre (566 grammes) (calibre 10, calibre 12...). **Canon** : tube de métal par lequel la balle est projetée.

Cartouche : ensemble constitué par la balle, la douille, l'amorce et la charge.

Chambre : partie du « mécanisme » qui contient la cartouche prête à être tirée.

Chargeur : accessoire d'une arme à répétition dans lequel sont stockées les cartouches avant d'être chargées dans la chambre. Aussi connu familièrement sous le terme de « clip ». **Corps et regard** : le corps est la partie intacte de l'âme après que les rayures aient été faites.

Crosse : la partie de l'arme qui est tenue ou épaulée.

Culasse : extrémité postérieure du canon d'une arme à feu, partie en contact avec le mécanisme.

Douille active : appuyer sur la détente arme puis relâche le percuteur.

Fusil de chasse : arme à feu à âme lisse tirant des cartouches contenant des billes (plomb ou de plomb).

Fût : partie en métal, en plastique ou en bois contenant le mécanisme et le canon.

Magnum : une version améliorée d'une cartouche standard. Elle utilise le même calibre et le même boîtier, mais elle dispose de plus de poudre, ce qui donne une plus grande énergie cinétique à la balle. En ce qui concerne les fusils de chasse, le terme magnum exprime un plus grand nombre de balles dans la cartouche.

Mécanisme : partie de l'arme à feu qui charge, propulse et éjecte la cartouche.

Percuteur : partie métallique pointue ou plate qui vient percuter l'amorce de la cartouche.

Pistolet : arme à feu de poing dépourvue de barillet rotatif et composée d'un chargeur (en règle générale, toutes les armes de poing automatiques).

Poudre « sans fumée » : poudre moderne. Il ne s'agit d'ailleurs plus à proprement parler de poudre mais de petites de nitrocellulose et d'autres substances. Cette poudre moderne est un composé chimique relativement stable et de qualité uniforme qui laisse peu de résidus après son ignition. Elle est produite considérablement moins que la poudre noire.

Poudre noire : la forme originelle de la poudre (mélange de soufre, de charbon et de salpêtre).

Rayures : les filets de rayures en spirale creusés dans l'âme du canon et destinés à imprimer un mouvement rotatif à la balle. Entre les filets de rayures on parle du corps de l'âme du canon.

Revolver : arme à feu de poing dotée d'un barillet rotatif contenant les cartouches.

Simple action : le percuteur doit être armé manuellement avant que la détente ne puisse être pressée pour le relâcher sur l'amorce.

californienne reprend l'amendement original de la Constitution des États-Unis pour comprendre que la situation n'est pas près de changer. Malgré le bel espoir libéral qui souffle sur la création de la république de Californie, les politiciens n'osaient attaquer au problème des armes à feu. Les lobbies les plus importants dans ce domaine (tel la NRA - National Rifle Association - désormais devenue la NRA - Californian Rifle Association) sont toujours aussi actifs et plus puissants que jamais depuis les récentes manœuvres militaires de l'Union à nos portes.

Toujours prompts à jeter la pierre à une justice trop laxiste et à une police trop inefficace, les partisans des armes à feu prétendent même être en mesure de défendre leurs foyers contre les criminels. Toutefois, une récente étude concernant six cent vingt-deux familles dans la ville de Los Angeles a montré que pour chaque fois qu'une arme à feu avait été utilisée légalement ou en état de légitime défense, dans le même temps d'Italie produites quatre homicides accidentels, huit homicides ou crimes avec violence et onze suicides tentés ou réussis. Plus de 75% des foyers de la république de

Californie possèdent une arme à feu. Il apparaît donc que ces armes sont bien plus utilisées comme les Californiens que pour leur défense.

Un dernier point avant de passer à des questions plus techniques, la mort par balle reste la deuxième cause de mortalité infantile en république de Californie.

2. Historique

Des millénaires durant, l'homme a cherché le moyen de propulser des projectiles plus loin et plus rapidement. L'invention de la poudre par les Chinois leur sembla tout d'abord à l'abandon des lieux d'artillerie. Towards des le XIV^e siècle, la poudre fait son entrée dans le domaine militaire et son utilisation ne va cesser de croître jusqu'à nos jours.

La poudre originelle était un mélange de soufre, de charbon et de salpêtre (nitrate de potassium). Elle doit son pouvoir explosif au fait que 1 mètre de poudre solide produira 6 mètres de gaz après ignition. Cette expansion rapide contenue dans un tube métallique peut donc



servi à projeter un projectile à haute vitesse. La poudre moderne n'est finalement qu'une version raffinée de la poudre originelle. Les poudres modernes produisent désormais une expansion plus importante tout en laissant moins de résidus de combustion. La fabrication des poudres modernes peut permettre, à un certain degré, aux techniciens de scènes de crime de retrouver la source de résidus de poudres particulières.

L'évolution du mécanisme des armes à feu a été provoquée par leur usage intensif dans le domaine militaire. Les plus importantes modifications apportées furent certainement l'ajout d'un double, ou cylindre qui contient l'ammunition et la charge de la cartouche, ainsi que le tirage des canons, originellement conçus pour éviter les accidents en permettant l'évacuation des résidus de poudre non brûlés et qui permit au final d'améliorer grandement la précision des armes à feu.

L'énergie cinétique définie par une balle est calculée par la formule suivante :

$$\text{Énergie cinétique} = 1/2 \text{ MV}^2 \text{ (où M est la masse et V la vitesse)}$$

En conséquence, la première manière d'augmenter l'énergie cinétique d'une balle fut d'augmenter son diamètre (et donc sa masse). Aujourd'hui, les techniques de production de poudres n'étant grandement améliorées, on considère qu'il est plus intéressant de modifier la vitesse puisque chaque amélioration est répercutée au carré sur la valeur d'énergie cinétique finalement délivrée.

3. Classifications des armes à feu

3.1. Armes de poing

Il existe deux types d'armes de poing : les pistolets et les revolvers.

3.1.1. Les revolvers

Le revolver est une arme de poing dotée d'un baïonnet. Il présente un certain nombre d'avantages sur les pistolets, au nombre desquels on peut citer : une fiabilité accrue, un moindre coût de production et une plus grande facilité d'utilisation. L'appareil used qui, de manière difficile à expliquer, la plupart des revolvers sont bien plus précis que les pistolets.

En revanche, ils souffrent d'une capacité de stockage de cartouches bien plus faible (généralement entre cinq et sept cartouches dans le baïonnet), d'un temps de rechargement bien plus important et d'une précision nécessaire sur la détente plus importante que pour un pistolet.

L'inconvénient entre le canon et le baïonnet permet à ce dernier de tourner librement, mais cela permet aussi au gaz de s'échapper. À cause de cela, on peut ainsi provoquer des débris de poudre qui peuvent être analysés par les techniciens de police scientifique pour leur permettre de reconnaître une scène de crime.

Déanmoins, la plupart des revolvers sont à double action. C'est-à-dire que la pression sur la détente fait tourner le baïonnet, arme et relâche le percuteur. Il est aussi possible d'armes manuellement le percuteur afin que la pression sur la détente ne serve plus qu'à le relâcher, cela permet ainsi des tirs plus précis et plus rapides.

3.1.2. Les pistolets

Il s'agit d'un arme développement du revolver datant de la fin du XIX^e siècle et largement dû aux efforts de John Browning. De fait, la plupart des pistolets semi-automatiques disponibles de nos jours sont des copies de ses deux plus prestigieuses créations (encore utilisées aujourd'hui, plus de cent ans après leur création !) : le Colt model 1911A procurant 45 et le Browning Hi Power 9mm.

L'avantage des pistolets est l'utilisation du recul généré par la cartouche tirée pour éjecter la douille, charger une nouvelle cartouche dans la chambre et armer le percuteur. Cela permet une cadence de feu plus rapide qu'avec un revolver. Qui plus est les chargeurs des pistolets contiennent généralement bien plus de cartouches qu'un simple baïonnet (certains petits calibres peuvent monter jusqu'à quinze ou vingt cartouches).

Au nombre des désavantages on peut compter sur un mécanisme bien plus complexe et fragile et la nécessité d'un plus grand entraînement pour maîtriser le tir. Les cartouches de pistolet doivent aussi être courtes pour faciliter le fonctionnement de l'arme, et qui permet la création de cartouches plus puissantes pour les revolvers.

Les mécanismes de sécurité fonctionnent en bloquant le percuteur, la glissière ou la détente (ou encore en combinant plusieurs de ces possibilités).

Lorsqu'un pistolet fait feu la douille est donc éjectée (contrairement au revolver où elle reste dans la chambre du baïonnet). Il est généralement difficile de les retrouver dans des endroits encombrés. Les techniques de scènes de crime sont particulièrement fiables de ces douilles qui peuvent leur donner des indications précieuses sur l'arme qui les a tirés.

Les pistolets peuvent fonctionner en simple action, il est alors nécessaire d'armer manuellement le percuteur avant de presser la détente pour le premier coup, ou en double action, la pression sur la détente armer et relâche le percuteur. Bien que l'arme fonctionne il faut toutefois qu'une cartouche soit présente dans la chambre. Ainsi, pour une arme en double action, il est possible de faire monter une cartouche dans la chambre, et donc d'armer, sans que le percuteur ne se déplace, de glissière, puis de s'assurer d'armer le percuteur afin de pouvoir faire feu rapidement en double action.

3.2. Les fusils

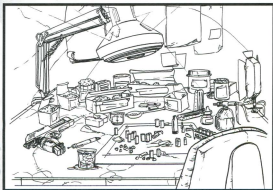
Plus longs et bien plus encombrants que les armes de poing, les fusils gagnent en puissance et en précision ce qu'ils perdent en aspect pratique.

Cette catégorie d'armes regroupe aussi bien les armes à line fixe (tant des cartouches de chasse ou les fusils d'assaut). L'évolution la plus récente du fusil est l'arme des tirailleurs d'élite. Développée autour de conceptions de précision et de puissance particulièrement exigeantes, les fusils de tirailleurs d'élite sont véritablement devenus une catégorie d'armes à part entière depuis le milieu du XX^e siècle.

3.3. Les autres armes à feu

Les armes à feu sont aujourd'hui déclinées dans de nombreuses modèles différents correspondant à des utilisations militaires, civiles ou policières spécifiques.

Les pistolets-mitrailleurs sont, par définition, des armes à feu pouvant tirer en rafales automatiques et utilisant des cartouches de pistolets. De nos jours il est toutefois plus difficile de trouver une



visible distinction entre les feuillets d'assaut courts (utilisant des canouches de feuillets) et les pistolets-mitrailleurs. Il est intéressant de se souvenir qu'au début des années soixante-dix, alors que le concept même de pistolet-mitrailleur était sur le point d'être abandonné, ce sont les groupes terroristes qui réhabilitaient cette arme dans un concept nouveau de combat urbain.

Le développement des premières mitrailleuses date du milieu du XIX^e siècle et de l'invention du Dr Richard Gatling. Leur utilité sur les champs de bataille ne s'est jamais démentie mais elle ne présente aujourd'hui que peu d'intérêt dans un cadre policier.

Il faut aussi évoquer pour finir les nombreuses armes à feu « antipersonnes » conçues par des psychiatres, des criminels, des prisonniers ou des terroristes.

4. Les balles et les blessures

Pour réussir à sécher la substance de l'air, la balle idéale devrait être une aiguille longue et lourde. Toutefois, un tel projectile traverserait sa cible sans y disperser son énergie cinétique. D'un autre côté des projectiles sphériques transforment une grande part de leur énergie à leur cible, mais leur trajectoire serait amplement déviée. Le compromis idéal semble donc être un projectile en ogive.

Le plomb est le métal idéal pour fabriquer une balle en raison de sa densité et de son faible coût. Il présente également le désavantage de ramollir et de se déformer à de hautes vitesses (> 300m/s) ce qui provoque des fractures dans l'âme du canon et une précision réduite. Il peut même fondre simplement à de très hautes vitesses (> 600m/s). Il est alors possible de mélanger le plomb à d'autres éléments (antimoine notamment) ou, plutôt, de le revêtir d'une « chemise » métallique fondant et se déformant à des températures plus élevées (le cuivre est idéal dans une telle utilisation).

La détermination de la puissance d'impact d'une balle est une science délicate et complexe. Il faut savoir que la balle ne suit pas un mouvement rectiligne en sortant du canon mais qu'elle subit des effets de rotation et de déplacement qui peuvent légèrement modifier l'impact final contre la cible. De la même manière, une fois la cible percée, toutes les balles ne se comportent pas de la même manière. Certaines vont suivre une trajectoire rectiligne à si d'autres vont ricocher sur les parties dures du corps (les os). Enfin certaines balles sont arêtes rondes et se déforment tandis que d'autres restent presque parfaitement intactes.



CONVÉNANCES DE LA NIPPE ET CONVENTION DE GENÈVE

Comme nous l'avons vu, la forme et la composition des balles sont deux éléments essentiels pour déterminer leur potentiel meurtrier. C'est pourquoi, au cours de la conférence de la Haye en 1864 ainsi que lors de la conférence de 1907 et lors de la Convention de Genève de 1925 l'utilisation des balles explosives a été interdite en temps de guerre. Les balles militaires sont donc composées d'un cœur de plomb chemisé de cuivre (ou d'un métal léger). On ne peut s'empêcher de noter l'hyprocrisie de la chose puisque les balles tirées par des armes de guerre sont toujours à haute vitesse et doivent donc être chemisées de cuivre pour ne pas se désintégrer !

Une balle inflige des dommages de trois manières :

- **L'activation et l'écrasement** : la presque totalité des dommages infligés par les balles à faible vitesse ($< 300\text{m/s}$) sont de ce type.
- **Cavitation** : l'effet de cavitation est particulièrement notable pour des balles se déplaçant à des vitesses supérieures à 300m/s . Une cavité « permanente » est créée par le passage de la balle elle-même et une cavité « temporaire » est formée lors du déplacement du projectile autour du passage de celui-ci.
- **Effet de choc** : des ondes de choc précèdent le passage de la balle et se propagent autour de son passage. Ces ondes de choc ne durent toutefois que quelques microsecondes et peuvent provoquer des destructions importantes uniquement pour des projectiles à haute vitesse.

L'un point de vue technique, on considère trois types de vitesses : faible ($< 300\text{m/s}$), moyenne (300 à 600m/s) et haute ($> 600\text{m/s}$). C'est ainsi que les balles d'assaut utilisent des balles légères et à haute vitesse qui réduisent, provoquent de forts effets de cavitation et dispersent rapidement leur énergie cinétique après l'impact. En fonction de l'utilisation prévue pour l'arme, on préférera des munitions plus ou moins lourdes et rapides.

Les dommages infligés par la balle dépendent ensuite de l'élasticité et de la densité des tissus touchés. Plus le tissu est élastique moins les dommages seront importants, plus il est dense et plus les dégâts seront importants. Ainsi, un poumon est un organe peu dense et élastique, il sera donc proportionnellement moins endommagé qu'un muscle (plus dense mais encore relativement élastique). Le foie, la rate et le cerveau ne sont pas spécialement élastiques et sont donc facilement endommagés, de même que le tissu adipeux. Les organes remplis de liquide (cœur, vessie, vessie...) peuvent exploser lorsqu'ils sont soumis à un effet de choc trop important. Une balle peut aussi se fragmenter en morceaux dans une blessure ou pénétrer un os et produire des esquilles, mais ces nouveaux éléments récupèrent alors une partie de l'énergie du projectile original et se comportent comme autant de nouvelles projectiles dans le corps.

5. Technique

5.1. Balles

Tout les différents types de munitions auxquels vos flics pourront les confier.

En regard de commodité et afin d'éviter des répétitions, chaque type de balle est affecté d'un certain nombre de mots clés correspondant à autant d'effets techniques. Vous trouverez la description de ces mots clés en encadré. Le prix infligé doit être multiplié par la PU de l'arme pour connaître le prix exact de la munition en fonction du calibre. Ces munitions remplacent celles primaires en pages 166-167 de DOPS.

• **Minutie** - PU x 65 les 50 balles
Il s'agit des balles « classiques ».

• **Golfe (gros / perce-blindage)** - PU x 15 par balle

Cette balle est essentiellement composée de cuivre, son corps en hélice et son sommet est une pointe en plastique qui tombe au



Choc : le PU de l'arme est augmenté de 1. Contre un véhicule, le jet d'impact de la balle est réduit de 1.

Fragmente : si cette balle touche une armure, le valeur de protection de cette dernière est majorée de +100. Seul précision contrôle dans la description de la balle, si vous utilisez la règle « Par où les poissés on le pas vue sortir », le jet de dé est alors modifié de -3.

Réalisé : si cette balle touche une armure (un véhicule avec une valeur de protection), elle est automatiquement activée (pas de jet d'impact à effectuer). Seul précision contrôle dans la description de la balle, si vous utilisez la règle « Par où les poissés on le pas vue sortir », le jet de dé est alors modifié de -6.

Gare : cette balle inflige 3 points de dommages supplémentaires par dé lancé lors du jet de dommages (mais uniquement si les dommages de base de l'arme non modifiés par ce bonus permettent de traverser l'armure). Notons que ce bonus de 2 points par dé est aussi applicable aux des lancers en plus en cas de blessure dans des zones vitales (tête, torse...).

Flourbir : le personnage qui utilise cette balle transforme un de ses dés en un dé rouge. Si ce dé indique une réussite, les dommages infligés (après le calcul de l'armure et en comptant le modificateur de localisation) sont automatiquement doublés.

Perce-blindage : cette balle réduit de 1 de la valeur de protection de l'armure portée par la cible (ainsi une protection de 200-3 deviendra 199-3 une protection de 100-6 deviendra une protection de 99. Contre un véhicule le jet d'impact est majoré de 1. Seul précision contrôle dans la description de la balle, si vous utilisez la règle « Par où les poissés on le pas vue sortir », le jet de dé est alors modifié de +3.

Perforant : si la cible de cette balle n'a son jet d'impact, elle ne pourra effectuer son premier jet de récupération que 2-1000 tours après avoir été touchée. Par conséquent, cette balle réduit de 2 de la valeur de protection de l'armure portée par la cible (ainsi une protection de 200-3 deviendra une protection de 198 une protection de 100-6 deviendra une protection de 98. Contre un véhicule le jet d'impact est majoré de 1. Seul précision contrôle dans la description de la balle, si vous utilisez la règle « Par où les poissés on le pas vue sortir », le jet de dé est alors modifié de +6.

Ganglant : cette balle inflige 1 point de dommages supplémentaires par dé lancé lors du jet de dommages (mais uniquement si les dommages de base de l'arme non modifiés par ce bonus permettent de traverser l'armure). Notons que ce bonus de 1 point par dé est aussi applicable aux des lancers en plus en cas de blessure dans des zones vitales (tête, torse...).

moment où la balle est tirée. Elle est destinée à partir en vilesse erratiques au moment de l'impact, provoquant donc d'importants dommages internes. Sa composition lui permet aussi de bénéficier d'une bonne puissance de pénétration.

❖ **Concave (jauglant / perce-blindage)** – PU x 155 les 50 balles

La tête de cette balle est concave plutôt que conique. Grâce ses excellentes qualités de pénétration et d'impact, cette balle possède l'avantage de s'avoir qu'un très faible potentiel de ricochet (ce qui se traduit par un -3 sur la cible) – tir où l'on passe à un c'a pas vue servir », et on ne compte pas le bonus tir à perce-blindage normalement appliqué à cette cible).

❖ **Croûte, dam-dam, expansive, vadrouille... (jauglant / fragile)** – PU x 105 les 50 balles

Il s'agit ici de toutes les balles conçues de manière plus ou moins artisanale ou professionnelle pour s'écraser ou « s'avoir » au moment de l'impact de manière à provoquer un meilleur transfert d'énergie.

Il est intéressant de noter qu'un individu un tant soit peu bicoïre et habitude des armes à les (une compétence à 5+ ou moins) pourra de lui-même transformer des balles classiques en balles expansives en l'espace de quelques minutes et avec un outillage minime.

Il est également intéressant de noter que les balles expansives sont les seules balles « spéciales » dont l'usage est officiellement accepté par le LAFI en raison des faibles risques de pénétration de part en part d'une cible et donc du risque moindre de victimes collatérales.

❖ **Glaçon (meurtre / fiable / choc)** – PU x 25 par balle

Cette balle est constituée de plomb de 12 enfermés dans une capsule en matière composite. Lorsque la balle percute un obstacle, la capsule se défragile et libère les plombs de 12 dans la blessure. L'impact cinétique est ainsi transféré à la cible près de huit fois plus vite qu'avec une balle classique. Un tel transfert d'énergie inflige un choc violent à l'organisme et sape sur place la plupart des cibles vivantes. En revanche ce projectile est incapable de traverser la moindre armure (on en a même vu s'écraser sur des freintes solides).

La simple possession d'une telle munition est interdite en Calédonie et passible d'une peine de confinement 2.

❖ **Mercury (gare / fragile / percussant)** – PU x 205 les 50 balles

Cette balle est composée d'une goutte de mercure placée dans un trou pratiqué dans le cœur de la balle. Si son effet est très proche de celui de la glaçon il reste un peu moins efficace à l'impact mais cette balle est aussi moins vulnérable à une quelconque protection.

❖ **Plastique (choc / percussant / fragile)** – PU x 105 les 50 balles

Les balles sont destinées à arrêter sans rater. Les dommages qu'elles infligent une fois une éventuelle armure percée (mais en prenant la localisation en compte) sont doublés par 2 (arrondi à l'inférieur). Si une seule balle percute une armure, elle résiste au choc sans même bénéficier de ces effets choc et percussant.

❖ **Tiflon (percussant)** – PU x 155 les 50 balles

Popularisées dans la presse et au cinéma sous le nom de « tisseurs de fils », il s'agit de balles blindées dans la pointe et recouvertes de tiflon afin de faciliter la pénétration de l'armure.

La simple possession d'une telle munition est interdite en Calédonie et passible d'une peine de confinement 2.

5.2. Accessoires d'armes à feu

Le prix des accessoires ne comprend pas le montage. Il faudra compter 20% du prix de l'accessoire pour le faire installer par un armurier compétent.

❖ **Chargeurs rallongés** – 5% du prix de base de l'arme

Fonctionnent uniquement avec les armes alimentées par chargeurs. / Le score de dissimulation de l'arme devra être modifié en fonction de la taille du chargeur (-1 à -8).

Il est possible de se procurer des chargeurs rallongés pour la plupart des armes automatiques. Ces chargeurs peuvent contenir de 10 à 50 cartouches.

❖ **Compensateur de recul** – 5005

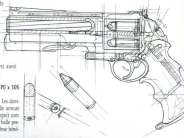
+1 MEC / -1 VC / Score de dissimulation -1 / Si plusieurs balles sont tirées dans le tour, le motif est réduit de 1 pour chaque balle tirée. / Score de dissimulation de l'arme -3

Les compensateurs de recul peuvent prendre bien des formes, mais généralement une partie de leur mécanisme est un système de ventilation situé en sortie de canon (ce qui empêche l'utilisation d'un silencieux). Le principe est de faire en sorte de faciliter l'évacuation des gaz et de limiter les mouvements de l'arme lors du tir.

Il s'agit d'un accessoire délicat à installer et qui demande les compétences d'un armurier de talent.

❖ **Crosse amovible** – 1005

La portée de l'arme est multipliée par 1,5. / Score de dissimulation -2



Il s'agit d'une croix qui vient se fixer sur la poignée de l'arme et qui permet de stabiliser rapidement la visée.

© International, private, printers, associations... - Variable
(15.1.2.0000)

Toutes les associations schématiques imaginables sont envisagées : primaires personnalisées, avec cheminé ou dôme, genres classiques. Alcunié, siamoi, indiens, colibiches, Lac-

© Blackwell Publishers Ltd. 2001

(l'initiative minimum de l'amplificateur est réduite de 1 (hertz). / CT = 1 / VC - 1 / PE + T (ce hertz est un dé rouge, si le dé indique un résultat de 1 le son ne part pas)

Cette modification peut être rapidement effectuée par un armurier (comme une vingtaine de dollars) ou tout simplement par un utilisateur habile (compréhension d'arme d'au moins 5*). Il s'agit ici de diminuer la pression nécessaire sur la queue de détente pour faire partir le coup. La précision est donc augmentée, on arrache la précision sur l'armure de la balle est aussi moins violente ce qui peut réduire des effets de choc.

1508

Il est tiré en effectif uniquement grâce à la caméra, il est alors effectif avec un malus de -3 dBs (en recherche, le tirus peut bénéficier d'une couverture complète à l'exception de sa main armée). / Nécessaire un récepteur. / Surtout de dissimulation de l'arme -8

Tout semblable en apparence à une vision laser, il s'agit d'une *mini caméra* qui organise et dirige les images (et uniquement les images) qu'elle filme à un scopeux adapté (Elin-2018, Tac-ou-voit-Niki-Jordi, page 95 -, palimpseste...). L'utilisateur peut ainsi tirer sur une cible sans avoir à pointer le bout de son nez, et ce même si la visibilité de celle-ci n'est pas totale.

Il est aussi possible de trouver des Gancams à amplification de lumière susceptibles de filmer dans des conditions d'obscurité intense (pas de milieu d'obscurité applicable sur la loi de réci-

Le montage se fait simplement par l'utilisation de plaques, d'un collier de vis de serrage.

Il est important de noter que les deux armes en dotation dans le OPS bénéficient d'un emplacement prévu pour accueillir un tel système (à l'origine les armes sont fournies avec une lampe à cet emplacement). De ce fait, le score de dissimulation de l'Observatoire et de l'Elit n'est pas modifié par ces nouveaux.

4. *Language teacher* – 158

former d'annuler un modificateur négatif appliqué à un jet de tir en raison du manque de luminosité (uniquement à portée courte et moyenne). / Score de distribution de l'arme. -

les petites lampes torches destinées à être adaptées sous un arceau du canon d'une arme sont très sensibles, en apparence, à des vols bas. Il s'agit de lampes à haute intensité, susceptibles d'être efficacement aveuglées une dizaine de mètres.

le montage se fait simplement par l'utilisation de pinces, d'un rail ou de vis de serrage.

Il est intéressant de noter que les deux aires en donation dans le CDS bénéficient d'un emplacement privé pour accueillir un tel système (et elles sont louées aux usagers associatifs). En conséquence la



SOURCE: DE CONSTITUTION
 DATE: 1994

Les retours de stimulation des
sens à long des JFNS sont :

Brevetti Pink 0021	4
Black Bomba p-121	1
Colore 00021	2
Colt e Winchester a 031a	1
Colt Terminator 031	0
Compass Uni 031a	2
Free Snake S-01	1
H&H Shark II 121	1
Wagner Falcon 041	1
S&H Defender d 031	3
Sony Cybermax - 031	5

Pour repérer une arme d'un simple regard, il faut effectuer un jet d'instinct de fil/Perception (d4, +10) ainsi qu'un jet de discipline.

Lors d'une fouille physique rapide, le personnage découvre une boîte de 3 dieux.

Lors d'une fouille physique complète tout objet doté d'un score de dissimulation inférieur à 10 est automatiquement classé.

score de dissimulation de l'Africain et de l'Uni n'est pas modifié par cet accord.

© University of Toledo — 1994

La partie moyenne de l'arc devient égale au double de sa caractéristique de Ponce. / Score de dissimulation de l'arc = 2

Il existe une multitude de lunettes de vision adaptées aux 4 ou 5 types d'armes à feu (y compris revolvers et pistolets). Il est aussi possible de munir des lunettes de vision avec un système d'amplificateurs lumineux qui permet des tirs de nuit sans malade (note de base n° 11).

(iii) *M. salinus communis* – Bells de laire de l'Europe atlantique

Le score de dissimulation de l'arme est augmenté de 1 (uniquement lors de détection électronique / passive, détecteur de métaux...)

La plupart des pièces métalliques de l'anne sont remplacées par des pièces en plastiques à hautes densités (ou autres matériaux composites).

Une telle modification demande du temps, de l'engagement et un certain rôle consensuel.

Il est à noter que la possession d'une arme en matières composites n'est pas, en soi, un délit.

(4) *Stimulus* (mean $\pm$ SD) = 4.575

À la fin du premier tour de combat, si l'arme n'était pas déjà en main, l'initiative minimum possible du personnage est augmentée de 1 (unus).

Il s'agit d'un système de blocage mécanique déclenché par un microprocesseur incorporé à la poignée de l'arme. Les statistiques de mort de policiers continuent à prouver qu'un grand nombre d'agents sont abattus avec leur propre arme de service. Il est considéré à ce titre comme deux solutions ont été proposées par les fabricants d'arme :

- reconnaissance électronique de l'empreinte palmaire (mais impossibilité de faire feu avec des gants et problèmes de reconnaissance si la paume n'est pas parfaitement propre)
- reconnaissance électronique d'une bague émettrice portée par l'agent (nécessité de vérifier régulièrement l'état de la bague du capot de l'arme mais aussi celle de la bague émettrice, sous peine de se retrouver avec une arme bloquée).

Il s'agit d'un accessoire difficile à installer et qui demande les compétences d'un armurier de talent.

« Sécurité » des amis = - 100% pour la modification de la sécurité mécanotronic, 665 par émetteur

La sécurité « des amis » est une modification de la sécurité mécanotronic. / Score de dissimulation de l'arme -1

La sécurité « des amis » a été conçue de manière à éviter les tirs amis en situation de feu de combat. Il s'agit d'une modification apportée au microprocesseur de la sécurité mécanotronic de l'arme et d'un capteur très semblable en apparence à une visée laser. Le capteur est conçu pour identifier des émetteurs qui seront portés par les amis de l'utilisateur. La sécurité mécanotronic est ensuite calibrée pour empêcher tout tir à moins de 50 cm (il est possible de modifier cette distance) de l'émetteur. Il suffit de débrancher le capteur pour désactiver la sécurité « des amis ».

« Silencieux - 100%

Pour passer un tir, jet de Perfection. Difficulté du jet : 2 à une distance inférieure ou égale à la moitié de la portée de l'arme, 4 à une portée inférieure ou égale à la portée de l'arme, 6 en-dehors. La difficulté est augmentée de 1 si la PV de l'arme est inférieure ou égale à 2. La difficulté est diminuée de 1 si la PV de l'arme est supérieure ou égale à 4.

Cet accessoire est plus un amortisseur de bruit qu'un véritable silencieux. Les modèles actuels servent aussi de cache-flamme, ce qui rend plus difficile la détermination de la localisation d'un tir.

Un armurier qualifié doit modifier l'âme du canon pour qu'elle accepte un tel accessoire.

Un silencieux est incompatible avec un compensateur de recul.

La possession d'un tel accessoire n'est pas considérée comme un délit sur la sécurité californien.

« Télévision Laser - 230%

But être utilisé en conjonction avec une lunette de visée. / La portée longue de l'arme devient égale au triple de sa caractéristique de Portée et non plus au double.

La télévision laser est un accessoire de lunette de visée qui permet l'affichage de la distance exacte avec la cible et donc un réglage plus fin de la lunette pour des tirs à longue distance.

« Visée laser - 350%

Lors de la détermination de la localisation d'un tir, l'utilisateur peut, s'il le désire, modifier le jet de localisation de +1/-1 (cumulable avec des capacités spéciales). / Score de dissimulation de l'arme -1

Il s'agit du traditionnel point rouge laser. Il existe deux modes de fonctionnement différents : continu (avec interrupteur au doigt, impossible avec un capteur à position généralement placé sur la poignée de l'arme et qui s'active le laser que lorsque cela est nécessaire) - ce dernier montage exige toujours la présence d'un point fil entre le capteur de pression et la visée laser).

Le montage se fait simplement par l'utilisation de pièces, d'un rail ou de vis de serrage.

Il est intéressant de noter que les deux armes en dotées dans le COPS bénéficient d'un emplacement précis pour accueillir un tel système (à l'origine les armes sont fournies avec une lunette à cet emplacement). Par conséquent le score de dissimulation de l'Armurer et de l'Usi n'est pas modifié par cet accessoire.

5.3. Les armes non létales

« Flashball

Si le tir est effectué à plus de 5 mètres, aucun dommage n'est infligé. Si le tir est effectué à 5 mètres ou moins, le flashball inflige 1 dé de dommages (sauf normalement au regard de l'armure et de modifier la localisation) et le UA de l'arme est majoré de 1.

Si l'impact se produit sur le torse, l'abdomen ou la tête, le jet d'encastrement se dissout normalement. En revanche, pour un impact sur les jambes ou les bras le jet d'encastrement aura des effets particuliers :

- Jambes : si le jet d'encastrement est total, le personnage tombe au sol, il peut se relever au début du tour suivant. Si la victime est engagée dans une poursuite à pied, elle subira une perte immédiate de 2 dé de poursuite.
- Bras : si le jet d'encastrement est total, la victime lâche automatiquement tout ce qu'elle tient dans la main (à la fois touchée).

« Flash incapacitant

Certaines lampes torches disposent d'une fonction leur permettant d'émettre un violent flash lumineux susceptible de temporairement neutraliser un adversaire.



L'utilisateur doit effectuer un jet de Coordination en opposition à un jet de Mémoire effectué par son adversaire. S'il l'emporte, son adversaire doit alors effectuer un jet d'encastrement (non modifié par la localisation).

Si le jet d'encastrement est nul, la victime est alors aveuglée et elle subit un malus de 4 dés sur tous ses jets impliquant la perception visuelle. Le personnage récupère 1 dé à chaque tour suivant.

Si le jet d'encastrement est réussi, la victime subit alors un malus de 1 dé sur tous ses jets impliquant la perception visuelle jusqu'à la fin du tour.

L'extase des lampes torches insupportables d'intensité des flashes incrustants pouvant être adaptés sur des armes à feu.

• Humaines

-2 dés pour toutes les actions liées à la perception visuelle (jutsu, jets de description...) dans la zone couverte par la fumée ou traversant la zone (un jet sur un individu qui se trouve de l'autre côté du nuage, par exemple).

• Générateur infra-basses

Ces résonateurs géométriques sont généralement montés sur des véhicules et ils servent à la dispersion des bulles. Tous les individus non protégés par des casques adéquats et situés devant le générateur et à moins de 50 mètres doivent effectuer un jet d'encastrement contre le FA du générateur toutes les cinq minutes d'exposition. Bien évidemment, ce FA n'est pas modifié par une quelconque localisation.

Si le jet est réussi, le personnage est affecté d'un malus de 1 dé sur tous ses jets de dés tant qu'il se trouve dans l'aire d'effet du générateur.

Si le jet est nul, le personnage commence à se réchauffer. Il se met à suer abondamment et il devient incapable de contrôler ses sphincters et sa vessie. La victime de cet effet se sent donc incapable d'agir autrement qu'en se soumettant dans ses défécations. Cette arme est utilisée par les unités anti-émeutes et elle est idéale pour calmer des hordes de troubles un peu trop véhémentes.

Lorsqu'il est en fonctionnement, le générateur produit une sorte d'embûchement acoustique caractéristique.

• Lacrymogènes

Tout les bombes lacrymogènes (et tout autre gaz/liquide irritant et vésicant) utilisées par le LAPD (et par différentes forces de sécurité privées), l'utilisateur doit effectuer un jet d'attaque (sans de point).

Les dommages d'une bombe lacrymogène ne se gèrent pas de la même manière que pour des armes classiques. En l'occurrence, si le jet d'attaque est réussi, la victime doit effectuer un jet de Larmes contre une difficulté égale au FA de l'arme lacrymogène utilisée. Le nuage d'échec de ce jet indique le nombre de dés de malus que subit le personnage sur toutes ses actions. S'il n'est pas exposé à nouveau, il récupère un dé toutes les (FA) minutes.

Si la victime dispose de défenses anatomiques efficaces (larmes, frottement, larmes de pitié, pour propre...), elle dispose alors de 1 à 3 dés de bonus pour son jet de Larmes (au moment d'évaluer la préparation).

• Laser

Les lasers et armes électroscopiques fonctionnent de manière particulière. Si le coup porte, la victime doit effectuer un jet d'encastrement contre le FA de l'arme. Ce FA n'est pas modifié par la localisation.

Le jet d'encastrement est effectué normalement.

Les armées ne protègent que peu face à de tels dommages ; en pratique elles subissent le FA de l'arme de 1 pour chaque tranche de 146 qu'elles possèdent de lasers (ainsi un uniforme de SWAT réduit le FA de 3).

Attention si la victime présente des problèmes cardiaques, l'utilisation d'un laser peut l'arrêter mortel. De la même manière, toute utilisation sur un enfant, un vieillard ou une femme enceinte peut entraîner des répercussions catastrophiques pour un flic ou un civil.

Les lasers existent en arme à distance (comportent arme de point) ou en armes de mêlée (comportent arme de contact).

Le FA d'une matraque électroscopique n'est modifié par la localisation si la matraque est utilisée pour frapper et pas simplement pour toucher.

	PR	PI	FA	VOC	Portée	VC	CT	BI	Dissémination	Prix
Bombe lacrymogène claire	-1	—	3	—	1m	—	1	5	3	800\$
Bombe lacrymogène irritante	-1	—	5	—	1m	—	1	10	1	1500\$
Flash incrustant	—	—	2	—	10m (nuage)	—	—	20	0	200\$
Générateur humaine	—	—	—	—	0m (rayon)	—	—	—	3	100\$
Générateur infra-basses	—	—	4	—	50m	—	—	—	2	2000\$
H44 Rob à Sondeur à OGC	0	0*	5*	3	10m	3	1	15c	0	1 300\$
Matraque électrique (base)	0	1	5	—	Contact	—	—	—	1	250\$
Taser de contact civil	0	—	5	—	Contact	—	—	5	5	250\$
Taser de contact militaire	0	—	7	—	Contact	—	—	5	4	750\$
Taser de distance civil	-1	—	5	—	2m	—	1	2	3	450\$
Taser de distance militaire	-1	—	7	—	5m	—	1	2	2	450\$

* Portée maximum, tiré uniquement à portée courtes et moyennes.

* Reportez-vous à la description du Flashball.

AFFAIRES EN COURS

TIGRE ET DRAGON

Chimayon = avril 2001

De délicates effluves de jasmin flottaient dans la petite pièce parfaitement tendue, éclairée de photographes et de discrètes lampes à pivot au abat-jour condes de soie où pétilla Gong Chen, tout de blanc vêtue, les yeux baissés en signe d'humilité et de soumission. Apaisée par un simple carreau de soie jaune, le Maître de l'Encre, mains posées sur les cuisses, attendait et observait l'élève de Hu Lan, également connue sous le nom de Tsa Wei, Hao She et Sui Yi, l'énigmatique disciple du Papillon aux ailes d'acier, le maître de la triade. Le gargon était jeune, discret, disant ans tout au plus : ses membres souples étaient empreints d'une grâce presque enfantine et ses cheveux aile-de-corbeau, rassemblés en chignon sur le sommet de sa tête, dévoilaient les lignes pures de son front et la courbe de son visage à l'ovale parfait.

Tout autre que lui-même, en contemplant ce jeune homme doux, innocent, si humble et respectueux à l'instar des traditions, celui de croire qu'il s'agissait d'un tueur implacable, dévoué corps et âme à la Triade Fao et formé de la manière la plus égarée que soit aux différents techniques d'assassinat. Tout autre que lui... Car il savait que devant lui, en ce jour, se tenait sans connaître le digne héritier de Sui Yi, l'Âme de la mort, et quel serait le nom qu'il recevrait au terme de la cérémonie d'initiation : Yu Xue Tsh, l'Âme de saignée et d'acier. Purité de l'eau, pureté du cœur, pureté du métal...

Accro derrière la vitre sans tain, impossible, Hu Lan observait. Derrière elle, le vieil homme à la chevelure et la barbe immaculées, aux joues laineses qui était le Shan Chu de la Triade Fao.

« Remets-tu qu'il soit prêt à solder de ses propres ailes, petit Hu Lan ?

- Oui, grand-père Yu Chan Su.
- Et toi, es-tu prêt à accomplir la tâche que tu t'es fixée ?
- Oui, grand-père Yu Chan Su.
- Bien... Dans ce cas, tu trouveras dans cette mallette tout ce qui te sera utile pour l'acquisition de cette mission.
- Sir Su, grand-père Yu Chan Su.

Puis, avec un salut respectueux, la jeune femme se retira.

Il était tard, ce soir-là, lorsque Yu Xue Tsh rejoignit le nouveau étage de la tour Houang Yi, l'édifice inachevé, sale et délabré où, depuis plus de six mois, il avait établi son repaire. Il avait reçu son nouveau nom - symbole d'une seconde naissance et de la mort de son ancienne existence, comme de son accession à l'âge « adulte » au sein de la Triade Fao - sans émotion particulière et ne ressentait, physiquement, aucune fièvre, aucune excitation à l'idée de ce qu'il avait accompli et allait accomplir au cours de cette nouvelle vie.

Il sentait seul, désormais. Sans guide. Et s'il regrettait déjà l'absence de Tsa Wei, il savait que la voie qu'il avait choisie était celle de la solitude.

Pas d'habitation. Pas d'émotion. Pas de regret.

« Alors pourquoi cette lampe au bord de ta paupière, Yu Xue Tsh ?

Son maître l'attendait, bras croisés contre la poitrine, dissimulé par les ombres nocturnes.

- Tu es dans mes pensées, à présent ?

- Je te remercie.

Tout Wei fit quelques pas dans la pièce. Sa mince silhouette se découpait dans le cadre de la fenêtre éclairée par les lumières de Chimayon.

- Le Shan Chu m'a demandé si tu étais prêt, tout à l'heure, et je lui ai répondu « oui », déclara-t-elle de sa voix

deux. Il voulait également savoir si j'étais prête et je lui ai répondu « oui ». Deux fois, j'ai menti. Il le savait.

— Je ne comprends pas ce que tu veux dire.

— Mais si, Tu as peur. Tu entends ces sentiments au plus profond de ton être, mais tu trembles par chaque fibre de ton être à la seule idée d'être seul — à la seule idée d'échouer.

— Et toi ?

— Moi, mon être... Moi, je tremble pour toi.

Le jeune homme s'occupa finalement avec elle, insouciant. Tu n'as... Tu n'as la craque, Tu n'as, qui jamais ne laisserait transparaître la moindre émotion, qui jamais n'éprouvait ni colère, ni douleur, ni amour et lui avait appris à dissimuler ce qu'il ressentait, à transformer sa haine et toutes ses passions en concentration et en énergie pure, faisait sa garde et maintenant délibérément une faiblesse ? Finalement, il leva la main vers elle, effleura son épaule et...

S'écroula contre le mur fissuré, le couille coupé. Un instant plus tard, elle était sur lui, une lame acérée passée sous sa gorge.

— Voilà ma dernière leçon. Ne laisse jamais ta garde face à celui qui laisse sa garde. Même si c'est un allié. Au revoir, Tu Xue Tien. Que les Quatre Vents te protègent. »

Un instant plus tard, elle avait disparu, ne laissant derrière elle qu'un léger parfum de jasmin et un petit sac noir pris de sa poitrine, contenant un téléphone portable, un jeu de clés et un coffret de bois laqué.

À l'intérieur, une très ancienne paire de boules Qi Gong.

Commissariat central, unité COPS - juin 2011

Bonnie n'avait pratiquement pas dormi. Pas à cause d'une garde. Pas à cause d'une plaquée. Ni même d'une enquête en cours. Non. Il avait tout simplement passé la nuit à se bécoter consciencieusement la garde - selon l'expression de Manito - à la copilla.

Tout seul, méthodiquement, sans plaisir.

Tout éreinté, luttant éreinté. Et en silence.

Il avait bien peur que, ce matin, il devrait rencontrer son nouvel équipier : cela signifiait que, pour tous le monde, Lavina était un « dernier classé » - qu'elle n'était plus. Disparue, écartée, rapée de la carte. Et ça, il ne pouvait le supporter. L'idée même qu'elle puisse être morte lui donnait la nausée. Et à la simple pensée qu'on puisse un jour retrouver son cadavre gonflé d'eau, décomposé et bouffé par les crabes au large de Santa Catalina, la bile lui montait à la gorge. L'enquête n'avait rien donné. On avait seulement retrouvé des traces de pieds - les siens - sur le cadavre...

Hauschka l'entraînait, bras croisés, sur le toit de son bureau. Improbable, comme à l'accoutumée.

— Ah, Carter ! Vous êtes en retard, dites-moi ! et vous n'avez pas bonne mine !

— J'ai, lieutenant.

— Vous devriez faire attention à vous, détective.

— Si, lieutenant.

Le lieutenant l'entraîna à la cabine. Assis face au bureau vide de son capitaine, se tenait une jeune Chinoise aux yeux de chat. Petite, fine et gracieuse, elle avait des cheveux de jais, coupés en un carré sage et son uniforme de cops paraissait presque trop grand pour elle.

— Bonnie, voilà la détective Jiao Jin Qi Tao, ancienne de l'FBI à Chinatown. Détective Qi Tao, voici le détective Dominguez Cortez. Bon, je vous laisse faire connaissance sur la crête d'Alcova, les enfants, moi, j'ai du boulot.

— Je suis honnête de faire votre connaissance, détective, dit-elle la jeune femme, une fois qu'ils eurent traversé l'étage du service et furent entrés dans l'ascenseur qui, par miracle, fonctionnait.

Une ling à Pink House. Autant jeter un agneau en pâture à des loups. Il tira machinalement une Pacific Blend de la poche de sa veste en daim, commença à la fumer, soupira froids.

— Ne vous inquiétez pas, détective, pourriez-elle calmement. J'ai longtemps protégé les gangs et les triades. Vous n'avez pas besoin de me prouver, bien au contraire.

Domingo la dévisagea sans répondre.

— En fait, je suis là pour vous aider. »

10-18

Au jour le jour...

Ne vous y trompez pas, ce qui suit n'est pas une suite de véritables scénarii mais bien des 10-18. Il nous a paru plus pratique de déformer les groupes en un chapitre commun dans chaque extension de COPS. Il vous sera ainsi plus aisé de venir en piocher au cours de vos parties plus qu'à l'aise à fouiller entre les lignes de scénarii.

Voici quatre 10-18 concernant des petites intrigues un vein de LAPD. Vous pourrez les intégrer et les laisser

évoluer d'un scénario sur l'autre, ce qui mettra un peu de vie à l'histoire du central (et non plus seulement dans la rue). Le dernier 10-18 concerne une course en série dont vous entendrez parler à nouveau au cours des prochains 10-18 des suppléments de la saison 2.

1. Le Con

« Laurence c'est une fille digne de mec... »

1.1. Introduction

Le lieutenant Javier Derivo dirige une unité du RISQ renommée « le Big Bang ». C'est elle qu'on envoyait dans les cas les plus critiques, non pas à cause de ses compétences mais parce qu'elle était composée des pires recrues du Riot Squad. Le capitaine André Panerka (qui dirige le RISQ) a décidé de changer ça et de placer quelques bons éléments dans l'unité pendant afin de relever le niveau. Parmi eux se trouvent quatre femmes (je n'ai jamais vu au Big Bang !), ce qui a provoqué la colère de Derivo. Il considère que les femmes n'ont rien à faire au RISQ, au LAPD ou même au travail. Une femme est tout juste bonne à faire des enfants, à s'occuper de la maison et à servir la bière à bonne température lorsqu'on regarde un match à la télévision avec les copains. Il a donc décidé de donner une leçon à ses nouvelles recrues afin de leur prouver qu'elles n'ont pas leur place dans son unité.

1.2. Amorçe

Idéalement, il faut lancer ce 10-18 lors d'émeutes ou de rassemblements qui peuvent mal tourner (manifestations assez chaudes, grosse guerre des gangs, etc.). La ville est électrique et toutes les unités du RISQ bloquent certaines rues, fouillent les voitures suspectes, repoussent ou canalisent les manifestants. Ses cops sont en marge de la foule (dans le cadre de votre scénario) et conséquemment un accompagnement dans une rue alors qu'une unité du Riot Squad attend un bloc plus loin. En y regardant de plus près, il semble que deux policiers soient pris à partie par quelques incultes amis de barres de fer (vous l'avez passé d'une caméra). Il faut intervenir rapidement car les collègues sont à deux doigts de se faire lyncher. Aux joueurs de les excuser de la foule (une bonne dizaine de personnes, donc impossible à affronter ou à arrêter) avant que les premiers coups ne pleuvent.

1.3. Déroulement

Si les cops ne font rien, ils apprendront que deux collègues femmes du RISQ ont été sévèrement blessées et humiliées lors des émeutes (l'une d'elles a été déshabillée couverte de débris, le tout devant la caméra, en direct).

S'ils se contentent de prévenir l'unité voisine, cette dernière arrivera après les premiers échanges de coups et les deux fonctionnaires s'en sortiront avec des bleus et une belle peur. Toujours est-il que le temps mis par leurs collègues à venir les aider pourra chaquer les joueurs (jeux minutes pour longer un bloc d'immenses !).

S'ils interviennent directement, il faut extraire les deux policiers avant que cela ne dégénère, impossible d'affronter la foule. Il faut y entrer, encadrer les policiers, monter les dents au besoin et partir le plus vite possible mais sans faire monter la malfaisance peur. Une fois hors de danger, les

deux femmes rejoignent leur unité et elles sont la fierté des autres (seulement des hommes). Les vidéos fusent et leur chef n'est pas le dernier à les féliciter. L'affaire s'arrête là pour les cops. Éventuellement, ils peuvent recevoir une boîte de chocolats en remerciements.

1.4. À suivre

Pour les membres du RISQ visés par ce harcèlement, par contre, cela empire. Le lieutenant Javier Derivo ne compte pas en rester là. Sa colère va se transformer en haine. Lors des encadrements, des interventions, des briefings, il va s'en prendre aux femmes de son unité, jusqu'à vouloir les mettre en danger. Au final, si personnel ne fait rien, l'une d'elles se suicidera et une seconde se fera extorquer de sa voiture et lynchée par la foule (voir Scénario +4). Le SAD fera une enquête et Derivo sera mis à la retraite. Les cops ne peuvent pas intervenir directement. Le capitaine Panerka n'appellera pas de voir des étrangers mettre le nez dans son service (ce qui est normal). En outre, s'il est alerté, il fera une enquête. En fait, cela ne sera pas assez car le harcèlement moral est très dur à prouver. Ils que le capitaine aura le dos courbé, les services recommenceront. Autre possibilité, (même si c'est contre leur nature), les personnages peuvent prévenir le SAD. C'est la meilleure solution. Les affaires internes ne tiennent rien en apparence mais au bout de quelques semaines, Derivo sera mis au placard et l'une des femmes prendra sa place à la tête de l'unité (en échange d'une collaboration discrète avec le SAD).

Scénario +1 : les personnages sont dans un restaurant du central et entendent deux bourrins du RISQ se vanter d'avoir mis une carotide à « la latino » pendant l'entraînement. Ils semblent avoir copié un peu fort une collègue lors des exercices de marteau. Après quelques blèmes, entre deux rigolades, ils expliquent à tous comment ils ont aussi traqué le masque à gaz d'une autre de leur collègue en y plaçant du shampoing. Lorsqu'elle est allée dans la chambre à gaz (pièce enfumée où le policier doit obéir aux ordres et endurer sa mission), son masque s'est mis à mousser et elle n'a pas réussi à trouver la sortie ! Le chef l'a laissée cousser pendant dix bonnes minutes avant d'arrêter l'exercice. Elle n'avait qu'à vérifier son matériel ! Conclusion, ses yeux ont piqué un moment mais elle a eu un shampoing gratuit !

Scénario +2 : le RISQ postre une usine polluante contre la colère du voisinage (il a été prouvé qu'elle est responsable de l'empoisonnement de dizaines de personnes). Suite à un premier saccage, des produits toxiques ont été versés et il est dangereux d'y entrer. Des manifestants y sont parvenus et ce sont les têtes de Turcs de Derivo qui sont désignés pour aller les chercher. L'une d'elle, prise de malade, lance un SOS que son chef ignore mais que les anges entendent par hasard (elle appelle sur plusieurs fréquences). Les cops peuvent intervenir et sauver la fonctionnaire qui sera gravement brûlée et intoxiquée.

Scénario +3 : les cops sont convoqués par le SAD pour éteindre à propos de la première rencontre avec l'unité de

Devino. D'après un rapport de ce dernier, lors de l'agression, ses subordonnés n'ont pas fait preuve de professionnalisme et ont même remis la foule de leurs armes. Devino demande un blâme officiel (avec suppression des primes) ou la mutation des deux femmes. S'il l'obtient, l'une d'elle, à bout de nerfs, se fera sauter la tête dans les vestiaires.

Scénario +4 : durant des émeutes raciales, Devino s'arrange pour que l'une de ses victimes se recoure isolée. Les cops peuvent voir en direct à la télévision son lynchage dans la rue (elle est sortie de la voiture et battue à mort). Si l'action se déroule non loin, ils peuvent peut-être la sauver ou aller chercher le corps avant qu'elle ne soit pendue, comme un trophée.

2. Mécanique mortelle

"welcome my son, welcome to the machine" - Pink Floyd

2.1. Introduction

Un fonctionnaire du MSD, Tyrone Lotts, a mis en place un prêt malin avec un collègue de l'ED, Max Bar. Ils recyclent les armes à feu destinées à la destruction, pour les remettre en circulation via le MSD. Toute l'astuce consiste dans le fait que les armes à détruire sont particulièrement surveillées (par le SAI et l'ED) mais seulement à partir du moment où elles quittent le central. Tant qu'elles sont dans les réserves du LAPO, elles sont moins suivies. Il est donc relativement simple de les appeter dans les ateliers du MSD. Ensuite, les pièces usagées sont facturées comme neuves et intégrées dans les armes remises aux fonctionnaires. Les deux policiers se font un beau profit mais mettent en péril la vie de leurs collègues dans la rue. En effet, ils placent de préférence des pièces usées. Ainsi, ils peuvent en commander d'autres et augmenter le rendement de leur affaire.

2.2. Amorce

Ce 18-18 commence de façon anodine. Les cops sont en pleine fusillade lorsque l'arme de l'un d'eux est s'encaye. Au MSD, l'arme est remplacée sans problème. Le procureur sans doute. Le SAI ne pose pas de question. Dans la même journée, le LAPO est en émoi. Giuseppe Iglesio, un charismatique flic du CRD (cycliste) vient d'être tué dans la rue parce que son arme lui a explosé à la figure. Après enquête des spécialistes du MSD (en la personne de Tyrone Lotts), l'arme semble avoir mal fonctionné suite à l'utilisation d'une cartouche inadaptee. On fait quelques menues sur l'insécurité de l'usage de munitions personnelles et l'affaire est oubliée.

2.3. Dénouement

Les deux policiers ne se rendent pas compte qu'ils mettent en danger la vie des autres policiers en leur donnant des armes bricolées (ou alors ils s'en moquent). Ils sont

dont systématisent leur petite combine au point de provoquer des accidents graves et nombreux. Le MSD va connaître une perte de confiance qui trouvera sa conclusion à Scénario +3. Les personnages, eux, vont, par hasard, entendre parler des accidents à répétition. Ils peuvent alors mener leur enquête au pas. Pour prouver le dénouement, il suffit d'aller à la balistique (l'agent Benetti se fera un plaisir de les aider) et de comparer la trace laissée par le canon des armes de service remplacées récemment. Avec un peu de chance, elle ressemblera à celle d'une arme utilisée pendant un braquage, par exemple. Il suffit alors d'aller voir le SAI avec l'arme en question ou de mener l'enquête directement soi-même.

2.4. À suivre

Scénario +1 : le SWAT est ridiculisé pendant les compétitions de tir de l'année. Habituellement, les tirailleurs d'élite remportent tous les concours. Pendant les épreuves, tout le monde a le même matériel (fourni par le MSD au hasard) pour qu'il y ait une véritable égalité des chances. Une fois la compétition terminée, malgré les constatations, les armes sont repulées par le MSD (et rapidement démontées par Lotts qui ne pensait pas que ses collègues prendaient les armes défectueuses).

Scénario +2 : les cops croient un pas de la criminalité dans les couloirs. La crosse de l'arme de ce dernier est bleu-noir, presque noire. Cette crosse faisait partie de l'arme d'un malfrat arrêté par les cops il y a quelques mois. Bleu-bleu est-elle de série ? En se renseignant auprès du détective, ce dernier implique que c'est une arme de remplacement puisque la sienne avait un problème. Le MSD lui a donc prêté celle-ci en attendant. Sur place, Lotts pourra sortir la fausse facture pour la crosse bleue. Pour l'ED l'arme a été détruite quelques semaines auparavant (Max Bar fournira le certificat).

Scénario +3 : le SWAT perd plusieurs hommes à cause du matériel défectueux et l'un des survivants se venge sur un innocent (un stagiaire au guichet qui n'a rien à se reprocher). Le policier du SWAT réalise ce qu'il vient de faire et se donne la mort. Lotts et Bar font immédiatement disparaître toutes les pièces volées en les envoyant à la destruction au plus vite. Si personne ne les soupçonne, ils vont faire revenir toutes les armes trafiquées pour remplacer les pièces d'occasion par des neuves (le tout payé par le LAPO). Plus l'enquête prendra du temps, plus les preuves disparaîtront. Plus, le MSD regagnera la confiance du LAPO et Lotts sera récompensé pour avoir redressé la barre.

3. La malédiction

- « Si vous n'avez pas mis votre nez dans cette histoire tout aurait fonctionné ! »
Royce Maudslow

— Scofield

3.1. Introduction

Le 10-18 est plutôt humaniste et n'introduit pas la notion de surnaturel dans COPS mais joue plutôt sur la superstition. Les personnages (et quelques PNJ) vont être maudits par un Illuminé répondant au nom de Frère Basil. Au début, ils risquent de prendre cette malédiction à la légère. Puis, alors que les phénomènes vont gagner en ampleur, ils devront peut-être commencer à reconsidérer leur point de vue. Surtout-ils doivent maudire ? En fonction de l'ambiance de la campagne, le meneur de jeu choisira la religion de Frère Basil (en faisant valoir son appartenance : un fils d'Iéhu n'aura pas le même look qu'un sociar vaudou).

3.2. Amorce

Les anges signalent une bagarre dans une rue commerçante, non loin de l'endroit où se trouvent les cops. Lorsque ces derniers arrivent, une panouille est déjà sur place et tente de maltraiter un vieil homme décharné. Il faut au moins quatre personnes pour l'immobiliser. Il n'est pas fort, mais en pleine crise mystique. Il hurle, bove, émette, racle des yeux mais ne fappe pas ses assaillants. La scène est plutôt comique. Puis, d'un coup d'un seul, il se tait. Il fixe les policiers et les maudit les uns après les autres. Sa voix est glaciale, comme s'il était habité par un esprit.

Ensuite, il est emmené au poste, identifié sous le nom de Basil Hando, et relâché après quelques heures passées en cellule de dégoûtement. Lorsqu'il n'est pas en crise mystique, ce n'est qu'un pauvre vieillard filiforme en cope gris. L'affaire est vite oubliée par tout le monde. Mais dès lors, la police va coller à ses cops. Le style qui fait, le peu qui crève (puis celui de secours), la première qui ne lâche que lorsqu'ils passent dessous avec les dames, arme qui s'entaye, impossible de retrouver les clés des menottes, le S&P qui les convoque, un huisseau qui se présente à leur domicile, etc. Bref... la véritable police. D'ailleurs, les autres agents ayant participé à l'incendium subissent les mêmes effets.

3.3. Développement

Frère Basil passe son temps dans la rue à prêcher et à tenter de convertir les passants. Il n'appartient à aucune organisation en particulier et parfois, l'alcool aidant, il devient un peu agressif (généralement les commerçants appellent la police). Mais il n'est pas méchant. S'il a lancé cette malédiction, il pourra peut-être la lever. L'adresse indiquée sur son colier est fautive (Norwalk). Par contre, en lançant un appel phénel via les anges, il sera possible de le localiser au bout de quelques heures (de police).

Frère Basil sera flouté de l'instant qu'on lui porte mais hermétique aux menaces. Il ne se souvient pas avoir lancé de malédiction mais va s'amuser un peu aux dépens des personnages en les obligant à « racher leurs laines ». Il va leur demander de prêcher avec lui, de vendre des livres de prières à leurs collègues (il n'est pas intéressé par l'argent stricto qu'il donnera au premier misère venu), leur faire porter des gis-pis stupides. Lorsqu'il se sera bien amusé, il amènera son ignorance à propos de la malédiction. D'un coup, les effets de cette dernière s'arrêteront. Plus de police. Frère Basil reprendra sa vie de prêcheur et l'origine de tous ces maux restera un mystère.

3.4. À suivre

Il n'y a pas véritablement de chronologie à suivre pour ce 10-18. Commencez par des petits phénomènes (le robinet qui tache la chemise dans les WC, la croix qui se coince dans le boyaux à papier, etc.) et faites rire vos joueurs avec les méaventures des collègues PNJ qui sont les premiers touchés. Ensuite, il faut graduellement augmenter les effets jusqu'à ce que cela devienne un véritable problème (surtout dans les situations de danger). Renouveler Frère Basil deviendra urgent. Amenez-vous un peu avec les cops en faisant savoir au civil humain sa vengeance (il ne se souvient pas de la malédiction mais se souvient de la bagarre qui l'a précisée). Enfin, lorsque la police sera guinée (on ne sait comment) n'expliquez rien à vos joueurs pour laisser planer le mystère.

4. Le héros

- « Poursuivre la tête en partant »
arrêter, et les retourner... »

4.1. Introduction

Les cops sont choisis le chemin de Mike Gall, un flic plusieurs fois décoré, plusieurs fois blessé et qui vient d'être gracié la criminelle de LA (il vient de San Diego). Tous les chefs de service (qui ne le connaissent pas encore) disent le plus grand bien de lui et le protègent dès son arrivée au LAPD. Cet homme est un flic. Il pense avoir passé un pacte avec la Mort et se conduit inconsciemment face au danger. Il se croit invulnérable. Cela n'aurait pas d'importance, s'il ne mettait pas la vie des autres en danger. Tous ses binômes de San Diego sont morts à ses côtés et on ne compte pas les accidents qu'il a provoqués. Dans un film, il pourrait tout à fait remplacer un Mel ou un Bruce. Dans la vie, c'est juste un personnage dangereux. Le plus, c'est qu'au sein de la direction du LAPD, personne ne semble s'en rendre compte. On le laisse appliquer ses méthodes, se montrer insubordonné et faire les horaires qu'il veut.

4.2. Amorce

Les cops sont invités à assister Mike Gall, qui vient de prendre en chasse un dangereux hors-la-loi (de préférence



un homme que les personnages ont cherché vainement). Il s'agit d'une poursuite en voiture, sans que leur collègue ne cherche pas à arrêter son adversaire mais bien à le pousser dans le défilé ! Faut-il décrire lui est un calvaire. Il y a des poubelles inversées partout, des voitures cabossées sur le bas-côté (mais pas de victime pour le moment) ainsi que des bouchons monumentaux. Bien entendu, la poursuite se termine par une série de connexions pour la voiture du fuyard et par un choc frontal contre cette dernière pour Gall (avec explosions). Par chance, personne n'est vraiment blessé et le malin se rend.

Cette première péripétie ne sera que la première et pas la dernière. Gall sera de tous les coups de feu, sauvera la veuve et l'orphelin, empêchera une bombe d'exploser, etc. Par contre, il sera aussi responsable de dommages collatéraux dans les rangs du LAPD. Réc, il se mettra en pitié les convergences de policiers indisciplinés, faire planter des opérations pépées depuis longtemps et provoquer la panique dans tous les sensiers (sans jamais qu'aucun directeur ne semble remettre en cause ses actions !). Pour l'homme de terrain, Mike Gall est l'ennemi public N°1, l'homme à éviter.

4.3. Dénouement

Le problème, c'est qu'en peu de temps, le héros va envoyer plusieurs collègues (peut-être les personnages) à l'hôpital ou au moins sur le canapé. Faire équipe avec lui est un calvaire (il n'écoute pas les conseils ou les avertis). La gloire ne l'intéresse pas (il ne se met jamais en avant). Il cherche juste à savoir jusqu'où il peut aller.

Il y a deux moyens de régler ce problème. Le premier est d'arrêter Gall avant qu'il ne commette une faute plus grave. Le blesser n'y changera rien (il se rendra au bout d'une semaine). Le deuxième est de le tuer. Il faut donc s'arranger pour qu'il se retrouve dans un placard.

Cela nous amène à la seconde solution : le S&D. Les affaires internes ne peuvent rien contre Gall car il a des résultats malgré ses atrocités. S'il est manqué dans une affaire louche, il pourra ses protections dans le LAPD. C'est facile, mais cela peut saigner des nerfs.

Si les cops se contentent de s'écarter du feu fatigué, il continuera jusqu'à ce qu'il tue un gamin dans une course-poursuite ou qu'il rencontre enfin la mort. Dans le premier cas, l'espion de Gall revient à la réalité brusquement. Comme tous les héros déchaînés, il organisera un dernier exploit qui lui sera fatal.

4.4. À suivre

Voici une série de péripéties typiques de Gall. À vous d'en inventer d'autres tout en gardant à l'esprit qu'il met toujours potentiellement en danger quelqu'un.

• Incrédible dans un immeuble. Gall force dans les flammes à la recherche d'une personne blessée et ne revient pas. Plusieurs papiers risquent leur vie pour partir à sa recherche. Il sort avec un gamin dans les bras mais les policiers gardés le cherchent eux, ne cessant pas seuls ou sont blessés (innocents).

• Fustigade dans des entrepôts. Gall force vers les adresses en tirant dans le tas. Malheureusement, les suspects se servent d'ouvriers comme de boucliers humains. Il pense d'arrêter les premiers d'ouages mais blessé deux ouvriers (dont un mortellement si personne ne l'arrête).

• Gall tente de décamener une bombe dans un hôpital plein à craquer. Il y arrive mais aurait pu attendre la Bomb Squad.

• Poursuite dans les égouts. Gall se lance aux trousses de trafiquants et ouvre des vannes pour les arrêter dans leur course. Ça fonctionne mais des milliers qui travaillent là sont emportés vers des niveaux inférieurs. Il faudra plusieurs heures pour les sortir de là.

5. Extase sanglante

« Une affaire de meurtre dans un... »

5.1. Introduction

Le lieutenant demande au PJ de faire un saut à Little Korea : une femme de ménage a découvert des cadavres et contacté le central. Arrivé sur place, le sergent Janowski a demandé l'intervention des cops. Le lieutenant n'en sait pas plus mais lui confie son jugement de Janowski, qu'il a connu au début de sa carrière.

5.2. Annonce

L'adresse communiquée par le lieutenant est celle d'un petit hôtel cliquant en plein cœur de Little Korea, connu pour être utilisé par plusieurs organisations proposant des prestations sexuelles illégales. Janowski attend les PJ au rez-de-chaussée aux côtés du gérant de l'hôtel qui lui jure dans un mauvais anglais qu'il n'est au courant de rien. Il leur explique la situation en les accompagnant au deuxième étage : la femme de ménage, une petite Asiatique (chinoise en fait) d'une cinquantaine d'années arrive près de l'entrée, violemment en état de choc, a découvert deux corps sans vie dans une chambre où elle allait faire le ménage. Il leur décrit brièvement la scène, puis les laisse découvrir la chambre.

Un homme est étendu nu sur le lit, coincé en travers du corps, également nu, d'une jeune femme de type asiatique (coréenne), les mains sur son cou. Les yeux de la femme sont révulsés, et dans ses mains maculées de sang, elle tient d'une part un petit couteau tranchant, et d'autre part le sexe de l'homme. Le lit est gorgé de sang. Tout fait penser à un rapport sexuel qui a mal tourné...

5.3. Dénouement

Les victimes peuvent être identifiées grâce aux papiers retrouvés dans leurs affaires : Alan Surveys, un riche homme d'affaires dont l'entreprise est installée à New Brunswick, et Leslie Kwong, une prostituée non autorisée fichée par le

LAPO et dont le mac est inconnu. À première vue, tous deux sont morts depuis dix à douze heures, probablement la veille au soir. Elle pense des marques de strangulation, et lui a dû succomber à son hémorragie. Le coureur porte bien les empreintes digitales de Kwang et le sang qu'elle a sur les mains et sur le corps est celui de Seavers.

Cependant, si les cops cherchent plus loin et demandent des recherches plus poussées (et donc des analyses cellulaires, ce qui devrait les faire hésiter vu que l'affaire semble évidente), l'ADN d'une deuxième femme sera identifié grâce à quelques poils pubiens et à des sécrétions vaginales relevées sur le sexe de Seavers. Cet ADN n'est cependant pas connu des flics. Une analyse toxicologique révélera que le sang de Seavers contenait des traces de plusieurs substances, dont une forme de Viagra (sa femme pourra témoigner qu'il n'en prenait pas, et n'en avait pas besoin, à 42 ans), et une drogue dite « de violence ». La femme, elle, était droguée au quart. La scène de crime ne recèle aucun autre élément utile.

Le géant de l'hôtel pourra révéler que la chambre a été enregistrée au nom de Miss Kwang, qui est arrivée accompagnée de l'homme et d'une personne qu'il n'a fait qu'apercevoir. Celle-ci portait des lunettes noires, des cheveux bruns assez courts, une veste et un pantalon en jean. Bref, peu d'éléments, ce qui devrait confondre les cops à rager ce dossier dans les affaires non classées.

5.4. Explications

Après la mort de **■ ■ ■** « comme son vrai nom » Seavers = Gary Stal, **■ ■ ■** « comme mortel » Gloria Harding a connu une brève période de calme. Mais ses démons intérieurs et ses cauchemars

sont revenus à la hanter petit à petit, et avec eux ont réapparu ses visions fantasmagoriques. Récemment, elle a rencontré plusieurs hommes dont un fil, Ray Brown, qu'elle voit régulièrement dans une boîte SM et sur lequel elle a rapidement pris l'ascendant. Leur relation s'est accréditée et devient rapidement prendre une tournure désagréable pour Brown. En parallèle, Alan Seavers, un riche industriel imbu de lui-même, lui a proposé un emploi de secrétaire « particulière ». Incarnant tout ce qu'elle méprise, Seavers est vite devenu l'objet de ses fantasmes. Elle est entrée dans son jeu (au bureau de Seavers, on pourra se rappeler une jolie femme aux cheveux bruns et courts mais rien de plus ; Seavers n'a constitué aucun dossier d'embauche, et comptait la payer au black, pour courir ses arrières au cas où elle essaierait de pointer plainte par la suite !) mais lui a tout de suite montré qui était le chef. Puis, lorsqu'il a été mis, elle l'a étranglé à l'indie Korea, ce qui ne pouvait que plaire à cet être pervers. Ce qu'il ne savait pas, c'est que Gloria a fait appel à une organisation de l'indie Korea qui lui a fourni une pure et des drogues dans le but de réaliser son fantasme avec l'homme d'affaires. Tous les ingrédients étaient présents pour que Gloria puisse humilier cet homme dominant en profitant de lui. Et elle a effectivement éprouvé beaucoup de plaisir à le voir incapable de se défendre (en raison de la drogue) lorsque Leslie a senti un coureur pour lui trancher le sexe au moment de son orgasme. Mais au summum de son plaisir, tout s'est effondré. Frustrée, elle s'est jetée sur la pure crannée au quel et l'a étranglée. Puis elle a attendu que Seavers meure pour achever sa mise en scène, et partir tranquillement en sortant par derrière, ni voir, ni connue.

Ben évidemment, elle ne sa pas s'arrêter en si bon chemin...

Jours tranquilles à Susanville

Certainement à la majordome des scénarios aujourd'hui passés pour COPS, celui-ci se passe dans sa quasi-totalité hors de Los Angeles. De plus, plutôt que d'entraîner les PJ dans une enquête sombre sur les plus bas instincts de l'humanité, il les conduit plutôt vers une découverte d'eux-mêmes. Je ne saurais que conseiller de faire jouer beaucoup de passages de vie quotidienne dans ce scénario, en particulier si un ou plusieurs de vos cops ont une vie familiale. Après tout, il n'y a pas que le boulot dans la vie.

Le sens de lecture de ce scénario n'est pas figé. Mieux vaut bien s'être commencé par l'avant-général, mais les parties 2. Vacances Méridoc et 3. Séjour à Susanville peuvent être lues dans l'ordre inverse, ou en même temps, les scènes de l'une se déroulant à ceux de l'autre. Au final, ce sera plus un décor et une trame générale qui sera fournis, avec quelques pistes pour les enquêteurs, qu'un scénario au jour le jour.

1. Pré-général

Radio Flash : ce soir, c'est gros usage sur LA. Notre radio de Pasadena a pris la foudre et ne sera pas réparé avant deux jours. Évitez de sortir. Avec un peu de chance, il y aura de bons films à la télé. Le soleil revient dès demain.

La scène commence chez un des PJ. Tous sont présents, sauf un, Behors, il fait nuit. Et chaud : c'est l'été. Et il tombe des cordes. Mais ce n'est pas un orage, même énorme, qui empêcherait LA de continuer à bondir à l'indie.

La partie 2 ouvre et le dernier PJ entre. Son li-Way déguilaine, mais il sera bientôt sec grâce à la pendule chauffante. Les autres : « Un attendez plus que toi. »

Deux semaines de repos, un peu forcées, après la fièvre de l'affaire Mac Connag, viennent juste de commencer.



DÉBUT HENRIOTIER

Il n'est pas stipulatoire devoir
jouer le scénario. Un homme est
mort du béatifiant supplément Aelter

Aelter pour enchaîner sur ce scénario. Mais il est
vrai qu'il s'y prête plutôt bien, vu les événements
précédents. Petit rappel pour ceux qui n'ont pas
suivi : l'île Cannery, ex-procureur général et ex-
président de la mairie a été assassiné : les PJ
chargés de l'enquête ont découvert que l'homme
était légèrement différent de la mèche, et n'ont pas
reussi à mettre la main sur l'assassin. En tout cas, il
se passe de drilles de choses.

Si vous ne souhaitez pas faire cet enchaînement
direct, seules deux choses doivent être con-
servées : la période de vacances qui attend les
joueurs et la Prime Wayland les joueurs récep-
taires. Ils n'ont pas de jouer une part de leur
maître saisi. Et avec un peu de travail, on peut
même se passer de ces deux points.

Cette mauvaise nouvelle a été modifiée par une bonne : une
prière à accuser dans la poche de tous les fils de LA, suite à
la mort récente d'un lieutenant du LAPD, un certain
Wayland. Encore un type inconnu, mais au moins, on saura
où est passée une partie de ses dents. La Prime Wayland se
monte à 1275.

Or, quelques semaines auparavant, les PJ avaient décidé
de jouer cent dollars lors d'une partie de poker, juste entre
eux (vous avez tacitement accepté que le gagnant offre
environ un gros barbecue aux perdants). Les plus chauds
pour cette idée ont finalement choisi à l'unanimité leurs col-
lègues les plus élitistes. Après tout, la chance sourit parfois
aux débauchés (ou à ceux qui la méritent le moins).

Il est temps d'arrêter la télé, où passe une retransmission
d'un match de basket de seconde division, et on instaure
donc un dernier épisode de la Quadruple Dimension
(Twilight Zone), et de commencer à jouer. Pas de conse-
quence en direct, ce soir. Tant pis. Les pizzas (ou la
bouffe chinoise) ont déjà été commandées, le conjoint
éventuel envoyé chez sa mère, les enfants éventuels chez
leurs copains ou leurs grands-parents, s'ils ont encore l'âge
d'être (en gros, moins de 12 ans).

Une soirée très ordinaire en perspective.

Mais elle ne va pas se dérouler comme prévu. Pour pro-
fiter de tout ce que cette situation peut offrir, il faut mieux
la jouer en semi-réal : une lumière un peu tamisée, un peu
de musique calme, jazz ou easy listening, et surtout, un
jeu de cartes pour les joueurs. Ils vont jouer une partie de
poker, durant laquelle vont se passer quelques événements
étranges. Chacun des PJ va recevoir une impression
bizarre, à un moment ou un autre de cette soirée crepuscule

(un seul événement par PJ). Toutes les indications sém-
antiques de ce pré-générique seront écrites en italique,
comme maintenant.

Chaque fois qu'un PJ s'interrogera sur une de ces si-
tuations étranges, vous pourrez l'inspérer à l'instant de
fin, qui se développe parfois dans d'autres situations
que leur boucle.

PREMIER MORT

Peu après le début de la partie, un éclair frappe l'im-
meuble ou la maison du coup qui accueille tout le monde.
Les plombs sautent. D'habitude, le système domestique de
la banque fait son propre diagnostic et s'auto-répare dans
la minute. Pas cette fois. Laissez les paramètres para-
noïa. « Quelqu'un avait sa Magline, par hasard ? Un bri-
quet ? Des bougies, même ? » ; « C'est normal, d'après
vous, que la démontage électrique pas ? »

Soit jouable en live : pendant que les PJ jouent leur par-
tie, coupez le disjoncteur, ils rétroviennent d'examens le
remette s'ils veulent la lumière. Évitez les distractions,
pour mon bien-être moral, s'il vous plaît.

Quand le PJ choisit pour cette scène (vous doute l'idée de
la soirée) s'approche du disjoncteur, dites-lui qu'il sent,
juste avant qu'il se remette le courant, qu'un arc élec-
trique va jaillir. Utilisez un allume-gaz électrique ou un bri-
quet électronique pour le surprendre (ceux qui font un petit
arc électrique).

Ce faisant, le personnage a la sensation d'avoir échappé
à une seconde électricité. Puis le courant revient. C'est
exactement, RI, qui vous en charge.

Aucune cause matérielle pour la coupure de courant : la
surchauffe électrique de l'éclair a « assemblé » le système
central domestique, et il a mis plus de temps que de cou-
tume pour se rétablir. La seule petite étrange serait ce
présentement du personnage de ne pas toucher au disjon-
cteur, juste au bon moment.

DEUXIÈME MORT

La partie reprend son cours. Les pizzas ne sont toujours
pas arrivées et tout le monde commence à avoir un peu la
dalle. Un peu normal, vu l'usage et les tables de jeu. Mais
la pub du livreur est formelle : « Des pizzas toujours
chaudes, quel que soit le temps... » Malgré tous les bruits
de la rue, l'un de vous déclare : « Tiens, c'est étrange
le livreur. » Comme personne d'autre n'a rien entendu, ce
n'est sûrement pas ça. Quelques secondes plus tard sonne
l'interphone de la maison. Et c'est bien le livreur...

Rester discrètement la note suivante à un des
joueurs (pas celui de la panne de courant) :

— Tu dois dire : « Tiens, c'est étrange les pizzas ». Si
les autres te demandent comment tu es sa, tu
improvises : j'ai dû entendre l'assesseur, une malheureuse
s'effriter, j'ai senti une bonne odeur, s'impose quel. Mais
surtout, surtout, ne sois pas catégorique dans ces affir-
mations. Merci. —

Pour la mise en scène, vous pouvez vous débrouiller pour
vous faire passer pour le livreur et servir vous-même à la
soudure de l'appart avec les pizzas.

Bon appétit à tous.

THIÈRE NOIR

La partie de poker continue sur des routes caillouteuses et quelques fois plus ou moins droites. On dit que l'usage se calme un peu dehors. En tout cas la pluie diluvienne. Les éclats et coups de tonnerre continuent de résonner assez fort, juste au-dessus de Los Angeles.

À un moment ou un autre de la partie, quand un des personnages (un malchanceux, c'est plus sympa pour lui) est lancé dans un duel (de poker) contre un des autres personnages, réveille-le par un petit choc le main de son adversaire, essor rapidement, style : « au moins deux dames ».

Le joueur qui bénéficie de ce petit pressentiment sans plus ou moins s'il peut se coucher ou continuer. Si jamais le joueur bénéficiant du flash de prescience ne demande pas à vérifier le main de l'autre, ou si l'autre se couche sans révéler son main, le personnage « seigneur » pourra bénéficier d'une autre prédiction assez précise. Il faudrait vraiment qu'il vérifie, même si ça ne se fait pas trop dans le milieu des joueurs de poker, juste pour qu'il se pose des questions et que cela entraîne une petite scène de roleplay sympathique. Faut pas de cet événement : un seul joueur en bénéficie, et absolument pas plus de deux fois. Il faut que cela continue à paraître une invasion un peu étrange, un flash comme peuvent en avoir parfois les joueurs de cartes.

THIÈRE NOIR

La nuit est déjà bien avancée. Les jeux ont plus ou moins changé de main. Certains commencent à avoir les paupières un peu lourdes. Il n'y a plus de bière au frais.

Un grand flasher remonte dans la rue. À cause de la chausée rendue glissante par l'orage une voiture vient de s'encroquer dans un feu. Bientôt quatre heures du matin. Il n'y a pas de circulation en ce moment. Les PJ devraient aller sur les lieux de l'accident, juste devant leur maison ou en bas de leur immeuble. Ou du moins, appeler une ambulance.

Il a recommencé à pleuvoir. Un rideau de gouttes sombres donne une apparence inquiétante à l'épave du véhicule, enveloppée autour du poteau. Le blason vibre sans s'arrêter, mais très faiblement. Les lumières des phares voient leurs derniers instants dans une agonie intermittente.

C'était une belle BMW avec au volant, une jeune et jolie femme d'une trentaine d'années. L'airbag et les autres mesures de sécurité de la voiture se sont bien déclenchées, mais la jeune femme, qui allait à une vitesse déraisonnable, a été assommée par le choc. Elle se réveille rapidement, mais n'arrive à sortir de son carcan qu'avec un peu d'aide. Elle peut se déplacer et sent tous ses membres mais sent un peu courbée : elle ne semble souffrir de rien d'autre que de vertiges, impossibles au choc.

Un PJ (qui n'a pas encore eu sa bicarverie) femme de préférence, s'aperçoit que la jeune femme est enceinte (peut-être non magique).

Deux solutions se présentent : soit il demande aux urgentistes qui finissent par arriver sur les lieux de vérifier l'état de santé du bébé, soit il demande discrètement à la jeune femme.

Dans un cas comme dans l'autre, ne répondent à ce PJ que des regards interrogatifs, de la jeune femme, des médecins et infirmières, de ses potes copes. En effet, la jeune



GÉNÉRALISME D'UN PÈRE-CHÉRISSÉ

Si vous avez moins de cinq joueurs, choisissez simplement les événements qui vous plaisent le plus. Si vous avez plus de cinq joueurs (il est déjà beaucoup, imaginez d'autres situations du même type ou réservez celles-ci à vos chouchous. Si ces idées ne vous plaisent pas, faites-en d'autres à votre sauce, mais réglez-les plus loin dans le mystère.

En fait, comme il a été précisé plus tôt, l'instinct de fil de chaque personnage doit être obéissant comme « responsable » de ces petits événements un peu étranges. Il n'y pas pour l'instant d'autres raisons. La suite du scénario éclaircira quelques points. Peut-être. Après tout, la vérité est ailleurs. C'est terrible comme phrase, non ? Bon, bon pis.

femme n'a même pas un début de petit ventre. Emmenée dans l'ambulance puis à l'hôpital, les médecins s'aperçoivent alors qu'elle est bien enceinte, d'à peine huit ou neuf semaines. La jeune femme sera tout aussi surprise qu'eux.

Le PJ avait bien raison (il l'apprendra quelques temps plus tard, soit par un de ses contacts hospitaliers, soit par la jeune femme qui a pris son numéro pour une raison ou une autre, soit tout simplement par le journal électronique du lendemain ou du surdemain).

THIÈRE NOIR

La partie est enfin finie, tout le monde est bien fatigué, certains separent plus riches et d'autres plus pauvres. Tous ont plus ou moins discuté de leurs projets pour leurs vacances actuelles, qui ira avec ses gamins voir la grand-mère, qui compte aller faire un peu de VTT dans les collines, qui n'a rien à faire et passera son temps sur les communautés du Net... Tous se quittent sur le poron de la maison ou de l'immeuble. Le soleil commence à se lever et chasse la chape grise qui couvrait LA. Il va vraiment faire beau aujourd'hui.

Quand tout le monde commence à rentrer chez soi, le dernier PJ à n'avoir encore rien ressenti de bizarre semble apercevoir une ombre furtive chez un voisin, ou dans une boutique (suivant la localisation). Son bon vieux instinct de fil le force à aller vérifier, mais prudemment...

La porte d'entrée n'est pas fermée.

La famille à l'entrée ne marche pas. Conséquence de la foudre ou... ?

Il faut préparer une ambiance lourde et dangereuse. En effet, le PJ est fatigué ; il n'a pas forcément son arme sur lui ; il est peut-être seul ; l'épave de la voiture, toujours pas enlevée, le gratifie d'un regard mort mais menaçant ; il risque peut-être un procès d'un malade du Pocket Lawyer... Mais il est aussi un cop, s'habitue pas à le lui rappeler.



fait, le capitaine Stripnick n'a toujours pas donné les résultats aux cops.

Si les P se renseignent, ils apprennent que le lieutenant Rochemski est parti en vacances depuis une petite semaine, comme chaque année, à destination de Susanville, au nord de la Californie. S'ils visitent son bureau, ils voient quelques jolies photos d'un coin de nature assez poétique, d'un petit chalet avec un porche et un canot, d'un grand lac et de forêts de moyenne montagne. Au mur sont aussi agrafées des photos de belles prises (saumons, truites, carpes, etc.). En cherchant un peu, les P apprennent qu'il s'agit d'Eagle Lake, le deuxième plus grand lac de Californie.

Peut-être les vacances de nos cops sont-elles un bon moment pour aller chercher des réponses à certaines questions. Et puis, Eagle Lake, ça peut faire une sortie sympa pour les gosses, non ?

Si nos joueurs ne sont pas plus motivés par cela, vous pouvez aussi nous servir de Stripnick. Ce dernier n'ayant plus de nouvelles de Rochemski leur demandent, à titre de service, d'aller voir de quoi il retourne. Ils peuvent aussi décider de mener une petite enquête sur Rochemski pour le compte de Ground Zero...

2.1. Susanville, visite guidée

Susanville est typique de ces endroits que la vie triplante de la côte californienne semble avoir oublié. Les villes de ce type ont beaucoup grandi lors de la ruée vers l'or, dès 1850 et jusqu'au début du 20^e siècle. Mais après quelques années prospères, il n'y est resté quasiment plus d'or à tort des montagnes et des cours d'eau, et les familles installées là depuis quelques dizaines d'années se sont tournées vers la culture et l'élevage. Dès les années 1950, des promoteurs habiles firent de ces coins rochers des zones financières gâler aux lotissements de classes moyennes et moyennes sup. : villages de vacances, campings et marinas furent ouverts à proximité des lacs qui perdurent les Rochemski de Californie.

Susanville, capitale du comté de Lassen en Californie du Nord. Hébergeant un peu plus de dix mille habitants sédentaires au début du troisième millénaire (et plus du triple l'été dans les campings), la ville était prospère, riche même. Mais le peu de sens écologique des touristes finit par dégrader le merveilleux paysage des montagnes californiennes. Vers 2015, la situation était critique : des sacs en plastique flottaient comme des méduses sur toute la surface du lac, des ruisseaux d'hydrocarbures relâchés par les bateaux à moteur s'évacuaient d'une cour de poissons blanchâtres pratiquant la nage immobile sur le dos et dans les forêts, les mégots de cigarettes et résidus de bouteilles tentaient de briller les éboulis occupés. Suite à quelques opérations écologiques coup-de-poing et aux manipulations de lobbies influents, une décision gouvernementale ferma toutes les marinas et les campings. Susanville dut lutter pour survivre à la guerre d'érosion qui l'ensuyait : la ville subit un exode brutal au profit des grandes villes de la côte, et perdit la moitié de sa population fixe.

Aujourd'hui, en 2031, la ville n'abrite plus que quelques six mille habitants, vivants pour la plupart de l'agriculture

Dans la maison personne ne répond. Aucune lumière ne fonctionne. En fouillant, le P finit par trouver quelques'un d'attachés à son lit, bâillonnés, endormis, en train de saigner de deux coupures récentes sur les bras.

Comme le P l'apprendra plus tard, après avoir déposé au poste etc., etc., des échoués en service ont entassés une silhouette de vieille femme s'échapper de l'arrière de la maison du ruisseau. D'une façon ou d'une autre, le P vient de sauver un inconnu des déprédations de Stabbing Gannys ou de l'un de ses copains !

2. Vacances méritées

Les personnages vont peut-être partager leurs diverses expériences étranges de la soirée polar, ou en parler à des gens qui savent plus ou moins (contacts, voisins, universitaires, amis spirituels, collègues, etc.). À un moment, une de ces personnes leur rappelle des trucs qu'ils avaient passés avec un vieux type du LAPD, la semaine du 18 au 25 février de cette même année (cf. *Gangne parodie*, LAPD Blues, p. 171 et 173).

Aller, un petit flash-back.

Les P se rappellent les expériences pastapochologiques qu'a menées sur tous les membres du COPS un certain Anatole Rochemski, un tiel d'homme d'environ soixante-dix ans, qui sert toujours de formateur-profilier au LAPD. Rochemski est accessoirement un ami de l'un et de l'autre capitaines du COPS, respectivement Andrew Boone et Jason Stripnick. Ce dernier a d'ailleurs confidentiellement accepté de soumettre ses hommes aux expériences de Rochemski et leur a surtout demandé de rester discrets à ce sujet. Au

biologique. Une grande station scientifique s'est implantée quinze ans plus tôt pour étudier la dépollution des lacs et tester de nouvelles techniques : près de trois cents chercheurs et le triple de techniciens travaillent désormais à la préservation des espèces végétales et animales du comté, à la restauration des paysages dégradés et organisent même des séjours à vocation écologique pour les écoles ou comités d'entreprise californiens (les entreprises qui paient ces stages à leurs employés bénéficient de réductions d'impôts). Après une dizaine d'années de réhabilitation et de bons traitements, la nature a peu à peu repris ses droits, et Eagle Lake un joli aspect bien noir, et non plus grisé.

Il y a trois ans, pour redonner un peu d'elan à la communauté, les autorités administratives du comté décidèrent de réhabiliter le lac, sous la tutelle et la surveillance de la station d'études, grâce à un festival de sports nautiques éphémères : voile, planche à voile, kite-surf, char à voile, etc. Malheureusement, ou heureusement pour la nature encore mal cicatrisée, le coin n'est pas très venté.

2.2. Héros

Voici les endroits importants de Susanville (pour le scénario et l'ambiance), qui semblent pour la plupart à ceux de ces villes typiques de la campagne américaine, immortalisée dans les chefs-d'œuvre du petit écran comme *Dukes of Hazzard*, mieux connu en France sous le nom de *Shérif, fais-moi peur*. Une référence, je vous dis.

2.2.1. Le snack - station-service

Genoa Highway (cf. Casting) tient le Big Tent snack-bar. Il s'agit d'un snack rouler, situé sur le bord de la 395. Il fait aussi station-service, mais le magasin et les pompes, jusqu'à celui du snack-bar, sont complètement automatisés, et au nom d'une franchise super-pétrolisée, l'une derrière se situe un grand parking de cette hauteur où attendent quelques motos occasionnelles ou s'assoient les conducteurs qui ne désirent pas aller au motel, pourtant situé de l'autre côté de la route.

Le snack en lui-même est une grande salle tout en longueur. Des banquettes fixes en skaï sombre longent la grande baie vitrée, séparées les unes des autres par des longines en plastique. Au mur trônent quelques vieilles photos du lac et des meilleures pêches. La moins ancienne d'entre d'elles y a déjà une vingtaine d'années. D'autres photographies appellent les jours heureux du comté, avec toutes les magnifiques voiles qui flottaient sur le lac encore propre. La cuisine est sympathique, que du biologique, produit dans le coin mais adapté à la cuisine américaine : légumes, viandes, céréales pour faire de bons stratos-tites ou hamburgers-frites. Un grand poste d'holo-TV tourne en permanence, soit sur les chaînes musicales, soit sur les lakers, soit sur les chaînes sportives lors des grands événements.

Le snack accueille toujours les mêmes têtes (toutes les personnes décrites dans le Casting sauf les Angelinos). Bien sûr, on trouve aussi, suivant l'heure, un ou deux touristes ou représentants, un jeune couple en « fuite » pour

aller se marier à Vegas, et pourquoi pas un groupe de futurs jeunes délinquants en train de s'écarter sur le flipper. Autant de (quasi) 10-18 à présenter aux joueurs pour redonner un peu de pêche au scénario s'ils s'endorment ou se lassent vite...

La serveuse du restaurant s'appelle Jenny Lanner et fait partie du Casting. Le cuisinier est un vieux chinois appelé Fuong, tout frêle mais balaise en kung fu (en tout cas, il le croit) ; lui ne fait pas partie du Casting ; il ne boit jamais d'alcool. C'est un champion pour confectionner un hamburger king size en moins de trente secondes (sans la cuisson).

2.2.2. Le poste de police

Le shérif du coin s'appelle Clayton Mac et son assistante Rosalinda Gmelias. Tous deux font partie du Casting. Ils dirigent le poste de police de la cité. Une quinzaine d'autres agents évoluent sous leurs ordres. Les deux-là sont inséparables et constituent les interlocuteurs principaux des PJ.

Le poste de police en lui-même est vraiment très petit. En gros, un accueil avec un planton, un bureau pour les officiers de police, une salle de repos avec les casiers et douches des policiers, et une petite prison servant principalement aux délinquants d'été, à la famille Williams et aux sales touristes irrespectueux de l'environnement à reconstruire.

Le poste de police est assez mal éclairé, mal rangé, et la peinture sur les murs s'écaille un peu. De vieux posters de l'ancienne municipalité jonchent sur les murs, rappelant encore une fois la ville lors de son âge d'or. Les policiers traitent peu d'affaires dans le comté, mais les piles de livres vieux dessus encombrant les bureaux. De gros climatiseurs soufflent puissamment de l'air frais pour maintenir une température convenable dans le commissariat.

2.2.3. La station scientifique

Cette station constitue un des fleurons de la recherche écologique en Californie. Elle se situe à l'extérieur de la ville, à mi-chemin entre le lac et les dernières maisons, et occupe plusieurs dizaines d'hectares où alternent serres, jardins à ciel ouvert, bassins d'élevage et bâtiments de recherche. C'est le seul endroit « en couleur » de tout Susanville, pourrait-on dire. Mais que toute la ville se contenne aux tons gris et brun sombre, le vert et les tons chauds dominent dans la station. Des dizaines de chercheurs mènent des recherches obscures pour tenter de protéger l'environnement, tandis que des centaines de techniciens les mettent en application, tout d'abord en laboratoire, puis sur le terrain. Pour eux, Eagle Lake et sa région ne représentent pas seulement un endroit auquel les scientifiques rendent gratuitement sa splendeur passée, mais aussi un lieu de recherche et surtout d'expérimentation.

Le docteur Deanna Burridge gère le centre scientifique d'Eagle Lake. Même si elle n'a pas encore quarante ans, ses diplômes, son expérience professionnelle, son habileté politique et son intérêt pour l'écologie en ont fait la candidate idéale pour gérer ce site, après l'assassinat de son prédécesseur dix ans plus tôt, par un chômeur dérangé de Susanville.

Desandra était aussi une amie de fac de Kricha dans, si les cops parviennent à sympathiser avec elle, il leur sera alors possible d'en apprendre un peu plus sur leur nouvelle meneuse (rien de bien intéressant, si ce n'est quelques allusions à un passé d'actrice de défense de la nature et des droits indiens flirtant avec l'éco-terrorisme). Si Desandra désirait une amie des cops, il est aussi possible qu'elle soit un moyen de rencontrer Lane au cours de leurs ébriés mondains.

2.2.4. Le One-Two-Three

Le One-Two-Three est la plus grande, quasiment la seule, discothèque de Savannah (les hunes de la ville se retrouvent quand à eux au Shammas). Elle accueille tous les gens du coin les vendredis et les samedis. Que dire de plus ? Des filles stasiales, des mecs stasials, des hoganés pas souvent gaisés, des pipes sur le parking, des gens qui prennent leur weekend boumé, des filles qui les attendent (ou pas) à la sortie. Ce n'est pas un établissement top trendy, mais il convient plus ou moins aux jeunes du coin, ceux qui n'ont jamais vraiment eu la chance d'aller voir la ville. Les Tj peuvent y trouver des contacts temporaires, des amuseuses, et glaner quelques renseignements sur les personnalités de la ville (qu'ils retrouvent aisément au Big Foot).

Le patron s'appelle l'un Expl. Il fait partie de la mafia russe, des Vor V Zakona précisément, mais reste un débonnaire si peu fiable que ses supérieurs ne lui demandent jamais rien d'autre que de faire remonter chaque mois l'argent du trafic rusé. De son propre fait, il a organisé un petit réseau de drogue (quats, acides et amphes) pour les jeunes du coin. Il lui est arrivé une ou deux fois d'envoyer des jolies filles locales « avec un gros potentiel » à des patrons pour qu'ils consentent d'en faire des poses de luxe.

2.3. Casting

Tous les personnages de ce casting sont présents suivant le même format : d'abord une description physique et de leur petite vie habituelle, puis leurs relations avec les cops, de leurs info éventuelles sur Nochevski et enfin leur forme de comble.

2.3.1. Le shéfi, Clayton Moe

Le shéfi de Savannah, Clayton Moe, n'est ni jeune fin-hocher durant sa jeunesse, mais tous ses muscles se sont depuis transformés en une impressionnante bedaine. Il aime les gens d'un air un peu supérieur, sans doute du fait de son éducation et de son air de service. Ses peus sont personnellement connus et il baille souvent, comme s'il ne dormait pas assez.

Son travail lui demande d'aider tous les gens qui lui demandent des services : il ne le fait pas forcément de gaieté de cœur, mais c'est son métier. En fait, tout cela ne sert qu'à combler un fort sentiment de supériorité (qui date du collège), il traite son assistante Rosalinda Ornelas de hune (comme tout le monde) et lui fait faire toutes sortes de conneries. Clayton n'a jamais eu envie de se la taper, non pas parce qu'il est du genre fidèle, mais

plutôt parce qu'il la trouve trop maigre. Clayton aime les femmes bien en chair, comme son épouse Martha, en moins acariâtres.

Clayton se passionne pour l'électronique de précision et les appareils hi-fi. Il reçoit régulièrement de grosses commandes de matériel, directement apportées chez lui ou au poste de police par une filiale d'UPS. Sa femme et ses collègues sont habitués à lui passer un coup de fil au Big Foot, ou un petit mot par la radio de base, pour lui signaler l'arrivée d'un colis.

Sa femme Martha ne parle jamais beaucoup, sauf pour expliquer son mari, qui étrangement la laisse faire : en fait, il ne l'écoute jamais beaucoup. Maniaque de la propreté, Martha s'occupe sans cesse de nettoyer la maison. Elle s'entend très bien avec son mari, très copains, et choisit donc mieux aux heures d'interrogatoire que la méconnaissance directement à accuser son mari, de quoi que ce soit (car elle est bien sûr au courant de sa lubie de contrôle).

Relation avec les cops : Clayton n'appartient pas les gens qui se croient supérieurs à lui, surtout s'ils viennent de la ville. Par contre, afin de contrôler son petit monde, il accepte d'aider les cops, dans leur « enquête », sauf s'ils se montrent trop dangereux, brutaux ou condescendants...

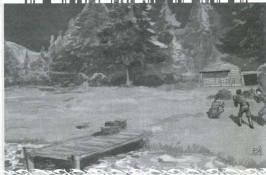
Info sur Nochevski : Il ne connaît pas vraiment Nochevski, mais a eu l'occasion de parler avec lui quelques fois depuis que le shéfi homme vient à Savannah passer ses vacances. Il sait que Nochevski apprécie le camping sauvage mais n'en parle pas vu la situation, sauf si les Tj lui demandent directement les boîtes du lieutenant.

Conseils : Connaissance. Clayton a installé dans les pièces de séjour de nombre de ses concubines de manuscrits microscopiques qui renseignent sur l'UDF les conversations de tous ces gens. Il est par conséquent au courant de beaucoup de choses, et finira par entendre parler du cambriolage de chez Nochevski par les fanglers Willmott (mais il ne pourra pas le prouver, bien sûr). Les DVD peuvent donner beaucoup d'informations aux Tj sur les potins de la ville, mais celui de la maison Willmott est toujours brisé, hélas.

2.3.2. L'assistante du shéfi, Rosalinda Ornelas

Rosalinda est une petite femme très mignonne mais vraiment très mince, peut-être même trop. Son travail obligeant mais effaçait lui confère un charme discret. Peu accroîtée, son uniforme sent, d'après elle, plus à rendre service aux gens qu'à leur faire respecter les lois ou à les punir. D'ailleurs, tout le monde, le shéfi le premier, lui demande toujours de petits services : ces gens ne peuvent pas d'elle, c'est juste naturel d'en profiter, puisqu'elle se propose si gentiment. Rosalinda porte une paire de lunettes rectangulaires (non correctrices) afin de crédibiliser un peu son image. Elle a passé un master de sociologie à San Francisco mais n'en parle jamais. Pourquoi vient-elle s'occuper dans cette ville de bonheurs ? Et bien, tout simplement pour veiller sur sa vieille maman.

Son petit copain actuel n'est qu'un bon à rien nommé Allan Remon, qui squatte chez elle toute la journée. Accablément au chômage, il passe son temps à jouer à des



jeux vidéo online. Comme de bien entendu, il a le teint pâle, les yeux rouges et des cornes. Rosalinda ne le voit que rarement et se dispute souvent avec lui. C'est plus par habitude que par amour qu'elle reste avec lui.

Relation avec les cops : Rosalinda est une jeune femme adorable. Certains officiers pourraient être complètement sous son charme. Elle rend toujours plein de petits services, serait prêt à tout et se laissera peut-être même amadouer voire séduire par un PJ. C'est là que commencent les problèmes, cf. Contrôle.

Infos sur Nochevski : Rosalinda a plus d'écrit les cases conversations entre Nochevski et le shérif, que participé à ces conversations. Elle sait juste que le vieux homme fait partie du LAPD, et qu'il vient ici depuis plusieurs années. Elle a appris que ses contacts avec des gars haut placés lui ont permis de ne pas être expédié de son chalet sur les bords de l'Eagle Lake en 2017.

Contrôle : Sexe. Si un PJ tombe entre ses pattes, cette petite nana se révèle une véritable veuve noire. En premier, elle dévoile une phase « belle de sexe ». En deux, elle commence la phase « dénigrement de son copain ». En trois, elle entame la phase « dispute violente avec son copain ». En quatre, elle tente de préparer l'assassinat de son geek de copain avec l'aide du cops choisi, celui qui sera tombé sous l'influence de cette petite jeune femme. Elle se révèle très maligne et perversité car avec son défilé de contrôle elle décide prendre toute la situation en main.

2.3.2. Le maire, Raymond Forney

La belle cinquantaine, une barbe et des parties séduisantes, des yeux bleus, un gros nez, le maire de Sasumilla est l'archétype du bon vivant. Il connaît et s'entend bien

avec tout le monde, sauf la congrégation religieuse et avec le shérif, l'autre personnalité de la ville, avec qui ses rapports se résument souvent assez tendus. Leurs affrontements verbaux ont déjà été assez violents. Par contre, il entretient des rapports cordiaux avec Dariusz Buziglo, la directrice du centre scientifique de Sasumilla.

Ses deux enfants ont quitté depuis plusieurs années le nid familial, tout comme son ex-femme. Aujourd'hui, il vit seul et consacre ses nombreux loisirs à discuter avec Gena Hepwood, la propriétaire du Big Foot, ou à créer des peintures holographiques des paysages de la région.

Raymond entretient une relation plus ou moins diculée avec Gerna. En fait, ils ne s'aiment pas vraiment, mais passent du bon temps ensemble. Leur aventure fait jaser les chambres de Sasumilla, et le pasteur mexicain souvent le maire (en privé) de donner cette image aux adolescents de la ville.

Le maire est aussi un joueur de poker émérite, et délire plus facilement sa langue devant un paquet de cartes et un pichet de bière. Il fait trois fois l'an des excursions à Las Vegas pour aller dépenser quelques centaines de dollars.

Relations avec les cops : Le maire de Sasumilla se sent très concerné par l'enlèvement d'un touriste sur sa commune, à plus forte raison d'un membre du LAPD, et demande officiellement aux PJ de faire tout leur possible pour aider les services de police locaux (ce qui ne manque pas d'informer le shérif, surtout si le maire le demande devant lui...). Le maire fait tout son possible pour aider les PJ, allant même jusqu'à proposer à leur petite famille, éventuellement emmenée en vacances, des logements communaux à demi-tarif pour la durée de leur séjour. (Compter en gros 500\$ la semaine, accordé à

200 pour les cops. N'oubliez pas qu'on est en pleine période de vacances.)

Infos sur Nechevski : la disparition d'un concitoyen, même temporaire, représente un problème que ne saurait tolérer Raymond. Il a déjà parlé avec le vieux lieutenant et connaît plus ou moins ses centres d'intérêts. Il dégage un peu le sens du secret du personnage, qui semble ne jamais lui avoir permis de sentir chez lui comme dans un moulin. De toute façon, le chalet est quand même un peu éloigné de Susanville, alors ce n'est pas si important.

Concile : Domination. Susanville est la ville de Raymond Fomey. Il ne tolère aucun défi à son autorité, et prend mal toutes les plaisanteries ou les sous-entendus, que ce soit sur ce sujet ou son contraire. Son apparence de bon vivant cache cet aspect de sa personnalité, mais les PJ devraient s'étonner de le voir toujours sortir de chez un peu tout le monde en ville, et surtout de le voir entrer chez les gens sans même se donner la peine de frapper. Laisser traîner ses ongles comme il le fait lui donne aussi beaucoup d'avantages en nature : il est au courant des petites combines de tout le monde en ville, et n'hésite pas à menacer ou faire chanter ceux qui hésitent à lui faire des cadeaux. D'après vous, comment réussit-il à obtenir des appartements privés aux PJ, dans un des rares hôtels de la région, en pleine saison touristique... même à Susanville ?

2.1.4. La propriétaire du Big Fat snack-bar, Letta Hopenov

Quand on s'approche de la cinquantaine, qu'en a passé sa vie dans une région remplie de paysans un peu fous, on fait tout pour conserver les restes du charme de ses vieux ans. Geena a de plus en plus de mal à y arriver. Seuls demeurent ses jolis yeux et son sourire radieux sous une couche de maquillage gras. Constatant à ce qu'en pensent croûtes, Geena n'a jamais été mariée et n'a jamais divorcé. Tous les hommes de sa vie l'ont quittée avant qu'elle puisse leur passer la bague au doigt.

Sa relation actuelle avec le maire ressemble à toutes les autres. Elle essaye de se dire que c'est elle qui contrôle les choses, qu'elle le repousse chez elle, qu'elle décide de leurs moments passés ensemble, de l'évaluation de leur non-relation. Elle se trompe, le sait consciemment et n'arrive pas à agir autrement. Beaucoup pensent que cette situation commence à lui taper sur les nerfs et que cela explique ses fréquentes colères.

En ville, les gens la considèrent de multiples façons : les femmes mariées envient sa liberté (simulée), les jeunes filles rêvent d'y ne pas finir comme elle, les jeunes hommes fantasment sur elle, et les plus machos des hommes mariés se la sent déjà tapée...

Relation avec les cops : elle considère les cops comme des invités assez prestigieux, qui en tout cas déçoivent par rapport au reste des gens de la ville. Elle les accueille avec le plus grand des plâtres et les invite souvent à partager les repas du soir au snack, avec tous ses « amis », devant la télé ou une partie de cartes.

Infos sur Nechevski : le vieux homme venait parfois fréquenter son établissement, mais n'a jamais vraiment fait

partir des habitants. Il s'est toujours révélé un client poli, très propre et ordonné. Un monsieur parfait, dommage qu'il ait été si vieux.

Concile : Environnement. Toute la table de concile de Geena tourne autour de son environnement extérieur : son snack-bar, d'inter les salisures tolérables pendant le service, elle est toujours à ramper des choses, passer des coups de chiffon, buster des surfaces réfléchissantes. Les choses qui sortent du schéma des choses la stressent au plus haut point. Par exemple, un retard de Jenny quand elle vient prendre son service, un oubli dans les commandes des fournisseurs, ou des clients qui s'attardent après l'heure de fermeture légale du snack (soit 1 heure du matin), même en présence du shérif. Ses colères démesurées et assez fréquentes pourraient paraître anormales à n'importe quel bon psychologue.

2.1.5. Le pasteur, Markon Wikson

L'aspect dominant de cet homme d'un mètre soixante, au profil ingrat, est surtout sa voix puissante. Tassé, la mâchoire épaisse, il semble être conçu comme une caisse de résonance tellement elle tance fort. Il n'a d'ailleurs pas besoin de micro dans son église pour se faire entendre de ses paroissiens. Il porte constamment son uniforme de l'armée de Dieu et son arme, une bible de cuir noir.

Le pasteur est très ami avec tout le monde, et ne fait pas peur à grand-monde, malgré sa grosse voix et ses sermons fréquents. Il aborde très facilement tous les nouveaux venus et les convie à ses offices le samedi à 06:00 pm ou le dimanche à 10:00 am. Le pasteur désapprouve de jamais arriver à marier Raymond (le maire) et Geena (la propriétaire du bar) puisqu'ils couchent ensemble ; d'ailleurs il remet assez souvent ce sujet sur le tapis.

Chez lui, on retrouve les souvenirs de son passé d'admirateur militaire dans la phalange armée américaine. Il n'est resté en Californie que par droit de naissance, mais toutes ses sympathies vont vers le développement moral américain, même s'il n'est pas l'archétype (violent) du fanatique religieux.

Relations avec les cops : plutôt bonnes, du moment que les cops ne font pas preuve d'un penchant trop prononcé pour les péchés de ce siècle. Le pasteur Wikson est un homme intelligent, observé à sa manière (sans en mesurer de moralité ou de religion) et semble très compétent. En tout cas, il est prêt à aider tous ceux qui le lui demanderaient, pour peu que la chose ne soit pas dépréhensible.

Infos sur Nechevski : le pasteur n'a jamais vraiment discuté avec Nechevski, et n'a d'ailleurs jamais grandement apprécié cet homme. C'est une sensation étrange, qu'il ne peut pas expliquer, et qu'il n'est pas fier d'admettre non plus. Si Dieu est amour, lui n'est qu'humaine, et il y a toujours des gens « avec qui ça ne passe pas... »

Concile : Moralité. Le pasteur concilie quasi totalement certaines de ses valeurs les plus ferventes. Il dirige leur façon de penser vers la manière américaine de voir les choses, c'est-à-dire de manière continuellement pacifique et conservatrice, et entretient par leur entremise un réseau secret de renseignements et d'action, comme une sorte de James Bond politico-religieux. Si les PJ ont des activités répréhensibles (au point de vue moral), ils pourraient se



rencontrer explorants et salués par des acolytes du pasteur. Si, d'un autre côté, ils jouent le jeu du pasteur, ce dernier pourrait les aider à travers ses réflexes. Dans l'un ou l'autre cas, cette forme de contrôle n'est finalement pas très morale et les FJ détesteraient peut-être l'examen de pèts. Le pasteur contrôle ses plus fidèles dévots à travers un système de récompenses déistes, et les punie par des pénitences : travaux à l'église, missions pour les démons, etc. Certains sont même punis s'ils s'autoflagellent à l'ancienne en cas d'échec...

2.1.1. La directrice de l'école primaire, Brenda Rossetti

La petite bout de femme adorable mais à l'aspect sévère s'occupe de l'éducation des enfants très blonds du village. En fait, c'est la directrice de l'établissement, mais elle fait classe aux petits de six ans. Cette vieille fille porte constamment des tenues et des coiffures défilées qui appellent fort la pette moine dans la prairie... Très douce, elle n'élève jamais la voix et méprise les gens qui imposent leur volonté par la force physique.

Elle a déjà demandé deux ou trois fois au professeur Genesis Pétre de l'assister lors des classes d'éveil des enfants, car elle estime qu'un ancien professeur en pharmacologie est forcément une bonne personne. Par contre, elle trouve que la pédagogie du vieux monsieur laisse à désirer pour des enfants de six ans et a souvent du mal à s'adapter ses interventions. De même, elle semble de sensibilité ses élèves à une gestion respectueuse de leur environnement, contrairement à ce qu'on fait les hommes jusqu'à présent.

Relations avec les cops : elle considère les cops qui font porree d'originalité (pierrings, tatouages, couleurs de cheveux non naturelle, etc.) comme les contre-exemples parfaits de son enseignement. À ceu-ci, elle réserve son mépris discret et ne leur parle pas, tout simplement. Toute autre personne peut s'adresser à sonnetter une femme d'âge très sympathique mais aux vues peut-être un peu égarées sur certains sujets.

Infos sur Nochevski : elle a déjà pu discuter avec le vieux lieutenant lors d'une classe d'éveil dans la station scientifique de Sazanville, où la directrice Dendra Barright les a présentés l'un à l'autre. Elle a particulièrement apprécié le calme de ce vieux monsieur et son respect de la nature. Elle a beaucoup apprécié les photographies prises par Nochevski durant ses petites randonnées en solitaire. Elle aimerait vraiment le revoir sain et sauf. (Constatons à ce qu'on pourrait croire de prime abord, elle n'est pas amoureuse du lieutenant, il est beaucoup trop vieux pour elle et ce genre de choses ne se fait pas.)

Contrôle : Éducation. Les personnages ne peuvent pas voir les cours que donne l'institutrice, puisque ce sont les sœurs, mais si jamais ils mettent la main dessus, entendent parler des enfants ou de jeunes parents, ils pourront s'apercevoir que les cours de l'institutrice diffèrent pas mal des programmes californiens normaux. Elle n'a pas de bonne vieille version créacioniste de l'histoire du monde, lors de la, mais donne à tous ses cours un déhange moral plus que contestable, en présentant des visions différentes de l'esclavage, des guerres menées par les États-Unis, etc. Le genre de croyance se retrouve aussi dans ses discours,

qui peuvent finalement devenir paants... Elle est très proche du pasteur (ça vous étonne ?).

2.1.2. Le serveur, Jenny Tanner

À peu près le négatif de sa patronne, sauf pour l'aspect un peu négatif : Jenny est noire, jeune, et légèrement paussive. Elle porte toujours la même tenue de serveur, mais elle l'a quelque peu transformée : le décolleté est plus plongeant et la jupe plus courte. Sa seule nervosité serait celle qu'elle consacre à râlcher un éternel chewing-gum, et la bouche ouverte en plus.

Jenny se la joue aléatoire, mais c'est une sainte-nicouche de 19 ans. Elle adore parler de tout et de rien, même (surtout) pendant son service, et s'entête inarrissable sur les derniers potins des stars du cinéma ou de la chanson. Par contre, elle refuse absolument tout contact trop rapproché, et cite au viol dès que quelqu'un tente de lui serrer un batin (toujours de force). Elle se montrerait très serviable si un FJ la tire des pattes d'un branloard de la cantouche (mais toujours rien de sensuel).

Relations avec les cops : un FJ au calme olympien pourrait arriver à obtenir un rendez-vous avec elle au Don-Duo-Thée, histoire de glaner quelques renseignements sur les pros de la ville, ou sur Nochevski. Elle n'est pas trop rapide de la comprendre, aussi faut-il souvent répéter en lui coupant les phrases trop longues ou lui expliquer une ou deux fois les mots compliqués.

Infos sur Nochevski : c'est marran. Malgré son QI légèrement inférieur à la moyenne, Nochevski s'est intéressé à la jeune femme, et les FJ recouvrent peut-être ces indices dans son chahut. Un peu avant son enlèvement présumé (je le rappelle pour vous, MJ), le vieux monsieur lui a fait passer tout plein de notes qu'elle décrit avec un peu de mal (ils ressemblent aux notes passés par les FJ six mois plus tôt). Elle ne sait pas à quel ça pourrait servir, mais c'était amusant.

Contrôle : Aucun. Jenny ne boit pas d'alcool (elle a peur de devenir vulnérable à cause de ça).

2.1.3. La communauté des Augustins de Saint Sacrement

Cette communauté de fermiers pacifiques accueille une vingtaine d'individus des deux sexes, à une dizaine de kilomètres de Sazanville et du lac. Installée ici dans une optique d'éloignement de la civilisation déléguée, cette communauté vit grâce à la production d'aliments biologiques certifiés. Ses contacts avec l'extérieur restent limités à des achats en ville de produits de première nécessité, et aux visites des experts de la station scientifique, tous les trois mois, pour vérifier la qualité de leurs productions.

Ces productions sont revendues à des magasins diététiques spécialisés et rapportent beaucoup d'argent à la communauté, qui ne semble pourtant pas avoir beaucoup de dépenses. Beaucoup de résidents de Sazanville entrent la déesse flagrante de ces gens qui pourtant refusent les facilités de la vie moderne : ils se déplacent à pied ou en carrosse, portent des habits noirs unisexes, etc. (ils ressemblent beaucoup à des moines en tenues noires, et sont encore plus conservateurs).



Le patriarche de la communauté s'appelle Sung Kweldek. C'est un vieux monsieur à cheveux blancs et favoris qui dirige toute sa communauté avec délicatesse. Sa femme est plus jeune que lui, mais pas très jolie : elle s'appelle Bee Velavik.

Quelques autres fidèles : Kerton Blumenkrang, Earlene Satchar, Durren Lobdell, Moises Rose, Delois Monahan.

Relations avec les cops : ténues au minimum. Les Augustins n'ont rien à leur dire, et ne savent rien de Nochemski. Ils sont toujours polis mais paient peu. Par contre, si les PJ les aident à régler leurs problèmes (des gens de Susarville qui les traitent mal, ou des déprédations dans leurs cultures biologiques par des jaloux), ils paieraient plutôt qu'une fois par semaine, à la ferme voisine des Willmont, des camionneurs tout de noir vêtus s'affaieraient vers tôt le matin (des contrebandiers de l'Union, en contact avec les Willmont).

Infos sur Nochemski : aucune.

Contrôle : aucun.

Si vous le désirez, MJ, vous pouvez en faire une congrégation à la R-Fles, c'est-à-dire des gens bizarres qui construisent leur posit' avec personnel dans leur grange, avec un grand confort d'effets spéciaux (des lumières fantasmagoriques, des bancs de brume). Ça pourrait expliquer où passe tout l'argent que gagne la communauté. Bien sûr, rien de tout cela ne fonctionne, et ces gens sont tout à fait normaux, à part une petite chose en malice... Ils n'ont aucune responsabilité dans ce scénario, si ce n'est celle de fournir une super fausse piste au MJ.

2.3.8. La famille Willmont

Cette famille de fermiers typique du Midwest et importée en Californie présente le profil morphopsychologique idéal du criminel. En résumé : des nébennies à carreaux, un sous-décalouin et une barbe mixée (sauf pour la mère et la sœur qui s'éplènt). Le père Randall à 50 ans, la mère Artyl va sur ses 45 ans, l'aîné Ruby à 28 ans, la deuxième, Léise, vient de fêter ses 24 ans, et le petit dernier, Tim, a tout juste 20 ans.

Il est assez rare de voir toute la famille réunie, comme en ce moment. En général, un membre ou l'autre fait son petit séjour habituel en prison, pour tel ou tel motif : vol, cambriolage, contrebande, ébriété sur la voie publique et voies de fait sur officier (la spécialité de Léise), etc. Vu ses antécédents, la famille Willmont a installé dans la salle de séjour un breuvier d'ordres, une petite passoire qui se sèvre finalement très vite (pour eux).

2.3.18. Le professeur retraité, Gomeis Prive

■ **UN HOMME D'ORDRE** ■

C'est un septuagénnaire habillé simplement, mais assez classe par rapport à tous les autres locaux. Il fait environ un mètre quatre-vingts, est très sec, a les yeux clairs et le teint un peu pâle. Il porte sa couronne de cheveux blancs soignée avec soin vers l'arrière. À soixante-dix ans passés, il est venu se retirer à Susarville pour se reposer. Son vieux corps, dit-il, est fatigué des sons et des lumières de la ville, et un repos à la nature lui garantirait bonheur et longue vie. Il sait que beaucoup de gens le considèrent comme un original,

mais il sait que les choses ne paraissent à l'idéalisme n'importe où ailleurs, et les colonies pour vieux riches le déçoivent... Ici, Genesis vit une petite vie paisible, éloigné de la folie de la ville, au contact de la nature, mais il reçoit toujours des tonnes de courriers scientifiques et médicaux. Comme quoi, scientifique un jour, scientifique toujours.

Genesis parle avec fierté de son passé de biochimiste-pharmacologue et de professeur d'université. Accomplissement, il a contribué à la création de plusieurs médicaments psychotropes, particulièrement efficaces, des deux premières décennies de ce siècle. Il a eu bien des élèves, dont certains font partie de l'élite médicale mondiale, comme Jonathan Maggallan, Brenda Tirrell, Magda B'Wonska, Joyce Booth*. Ces noms ne parlent sans doute pas aux yeux : ils peuvent mettre cela sur le compte de la petite fièvre du travail. (Avec quelques recherches, il s'avère que les deux premiers au moins ont en effet partie de l'élite, le premier en recherche nanomédecine, la seconde pour avoir quasiment réussi à éradiquer les maladies neuro-complexes dans les établissements bien équipés).

Le professeur vient souvent au Big Foot, où il s'est lié d'amitié avec tous les membres du fencing d'été. Il partage quelques repas, regarde les matchs de la ligue de football, et communique avec eux les informations, la politique locale ou l'accession au pouvoir de Lane. Outre tout cela, Frive a aussi deux enfants adultes, trois petits-enfants, et des photos d'un dans son portefeuille, qu'il montre avec fierté : un vieux monsieur normal, qui, en résumé, est un vieux monsieur sain, comme on aimait être dans sa jeunesse.

Nan, Genesis Frive n'est pas un vieux monsieur sain, comme on aimait être dans sa jeunesse.

Genesis Frive est un sautier fou, un vrai, du style de ceux que l'on ne voit que dans les James Bond. À la mort de sa femme dix ans plus tôt, suite à une overdose de médicaments, son esprit chavira. Il tomba dans la drogue, des petits cocktails de sa fabrication déconstruits lors de ses longues années d'études, ce qui n'arrangea rien. Puis un jour, une des nouvelles drogues testées par Genesis sur lui-même lui permit de plus ou moins contrôler un labocentin (il ne connaît pas la cause exacte du phénomène mais pense à des phénomènes observés par cette drogue). Effet, sous l'influence des stupéfiants, il ne sentait plus les manipulations effectuées, et ne fut pas reproduit cet effet. Mais cette sensation de contrôle lui parut absolument délectable et son seul désir fut de la connaître à nouveau. Genesis arriva peu à peu les drogues et se remit sérieusement au travail, afin de synthétiser cette drogue de contrôle. Malheureusement, ses comportements préférentiels avaient fini par lui nuire socialement : il fut remercié de sa chaire de professeur et on lui attribua une retraite d'office, encore augmentée par les dividendes de ses brevets. Bien déterminé à continuer ses toutes nouvelles recherches, mais conscient que le cadre des grandes villes et universités ne lui était plus ouvert, il chercha un coin tranquille où poursuivre sa quête. Et comme il aimait la nature, il choisit Suzarville.

Insolent depuis huit ans dans cette petite ville calme, Genesis a rapidement installé dans sa cave du matériel de pointe, et reçoit régulièrement des livraisons d'échantillons pour corriger son œuvre. Il utilise comme conservateur un

penchant pour l'arnaque : le vieux homme distille dans sa cave, en outre illégalement. En fait, Genesis offre toujours le résultat de ses recherches onéologues à Geena, au snob-bar, et demande que ses boissons ne soient édulcorées qu'avec la plus grande discrétion, toujours aux mêmes personnes : il s'aimait pas finir sa vie en prison, après tout. Le maître et le shérif, et même le pasteur, lui donnent avec joie leur quasi-bénédictine. Rant donné qu'ils sont au courant et font partie du comité restreint de dégustation.

À titre indicatif, le comité de dégustation est constitué de : Clayton Moe (le shérif), Rosalinda Ornelas (la shérif adjointe), Raymond Boley (le maître), Geena Hepwood (la propriétaire du snack), Marlon Wickson (le pasteur), et Brenda Bossert (la directrice de l'école). Étonnant non ?

Ces personnes ont peut-être certains traits de personnalité légèrement forcé, si vous avez bien lu leur description. En effet, le vieux professeur rajoute dans ses liqueurs de nouveaux psychotropes de sa création pour éliminer les effets du composé qu'il recherche. Il a fait de ses soi-disant amis des cobayes humains, dont il étudie les réactions sur une vaste échelle de temps (il fournit une nouvelle bouteille dès la fin d'une semaine). C'est ainsi que, dans ses liqueurs de sapin, de protéines et séquoia (excellentes, qui plus est), Genesis met des drogues altérant le comportement des personnes et les incitant à contrôler leur environnement ou leurs semblables. Pour l'instant, Genesis n'est pas encore satisfait des résultats et continue d'expérimenter. Il rajoute aussi dans ses liqueurs des cocktails de vitamines pour garder ses cobayes en très bonne santé : plus ils vivent longtemps, et plus l'effet de ces drogues devient visible dans leur organisme au moment de leur future autopsie. Il ne reste maintenant qu'à attendre, trouver un bon médecin aux visions similaires, et pourquoi pas tenter de re-contacter son ancienne élève Joyce Booth*.

Ah oui, Genesis Frive ne consomme pas lui-même ses alcools, sous prétexte d'une ordonnance médicale déconseillant les alcools forts pour sa gorge. Nul n'a jamais mis la parole à vieux monsieur en doute, et il préfère d'ailleurs les accompagner avec de petites coupes de Saumon que Geena commande discrètement dans une région obscure de la Fédération Europa.

Si les PJ s'intéressent à son emploi du temps, voilà ce qu'ils peuvent voir : le matin, Frive se promène dans la nature ; l'après-midi, il se promène, lit des livres ou écrit ; et le soir, il retourne les gens au Big Foot, essaye chez lui à regarder la télé, ou à travailler sur ses expériences (pas en ce moment, puisqu'il a donné une bouteille il y a peu).

* Le nom de Joyce Booth pourrait appeler quelque'un au PJ ayant joué une semaine en *Exile*, le scénario d'Antioch de Los Angeles : pour les MJ qui n'en ont pas connaissance, il s'agit d'une jacobitienne au sens éthique très lâche, pratiquant des expérimentations sur l'élite humaine... Si des PJ n'ont pas fait ce scénario, vous pouvez leur demander un jet d'Éducation, ou directement leur rappeler cette affaire menée par des collègues. (Cela pourrait leur mettre la puce à l'oreille sur la rivalité bascule du professeur.) Le vieux

MISE EN SCÈNE

Comme ce scénario évolue aux frontières du réelTM, il sera parfois bon de jouer sur la mise en scène, afin de marquer surtout les personnages que les joueurs. Il existe plein de petits trucs pour cela, et l'écran-générique en présente quelques-uns. En voici quelques autres qui permettent de jouer sur l'ambiance du scénario :

- la musique : elle peut être adoptée à l'endroit que visitent les PJ (une radio locale un peu bouseuse à Susanville par exemple) ou un simple artifice qui souligne l'ambiance d'un lieu. Certains groupes adorent jouer avec une musique durant toute la partie, d'autres préfèrent la réserver aux moments cruciaux. Il vaut mieux avoir prévu les morceaux à passer que faire du feeling, ce qui rendrait la partie.
- les accessoires : parfois, certains peut être remplacé par monnaie. Si les PJ doivent tomber sur un post-It ou un dossier important au cours du scénario, donner-le leur directement. Ce sera peut-être un fac-similé, mais c'est toujours sympa.
- la lumière : si une lumière intime donne une ambiance feutrée et mystérieuse, elle ne convient pas à toutes les scènes, surtout vers la fin de la nuit... Privilégiez des lumières fortes (et qui réveillent bien) lors des combats, même pour ceux qui se passent dans la pénombre.
- les « mots » du JEU : pour entretenir quelques mystères, faites passer de temps en temps des mots à des joueurs, pour leur donner les impressions de

leurs personnages à des moments précis, ou des petits trucs bizarres qui leur arrivent sans que les autres n'en aient conscience, et sans qu'eux-mêmes sachent pourquoi cela leur arrive.

- les techniques littéraires avancées (je ne le prétend) : ce sont principalement les flash-back et anticipations. Les anticipations permettent de travailler l'étrangeur des situations (si les joueurs demandent d'où elles viennent, évoquez leur instinct de fil : mais SURTOUT ne pas en abuser). De l'autre côté, les flash-back redonnent un sentiment d'authenticité aux situations, les ancrent plus fermement dans la réalité, soit en rappelant des scènes déjà jouées ou des éléments déjà aperçus, soit en les reportant (ce qui permet d'insister a posteriori sur un élément important). Ce sont des techniques difficiles à utiliser qui demandent beaucoup de préparation, mais elles peuvent donner des résultats surprenants. La compression du temps (pour accélérer les scènes lentes ou initiales pour l'intro) ou l'elongation du temps (durant les situations critiques, comme par exemple les combats) permettent aussi de faire varier les ambiances.
- Parmi les autres techniques, on retrouve aussi la bouffe (hamburgers, diners, épis de maïs grillés, coca et bière américaine, etc.) : tout ce qui fait bien gonfler la description des lieux avec rapport visuel (les photos placées au hasard ou pas sur le net), et le jeu en semi-réal. Si vous trouvez des gens pour jouer les PJ de ce scénario, il peut prendre une autre dimension (mais faudra soigneusement bosser le vous préviens !)

professeur n'avait aucune connaissance de cette affaire, et si les PJ lui en parlent, il réagit avec étonnement. Par contre, dans sa tête, il fait une note pour plus tard : « Breconster Joyce ».

■ ■ ■

3. Séjour à Susanville

Pour donner une bonne ambiance à tout ce scénario, il faut veiller à laisser aller les PJ là où ils le désirent, mais agit sur leurs perceptions. L'introduction les laisse maîtres de leurs choix, mais les dirige dans une direction particulière. De même pour la suite.

3.1. Arrivée

Première chose : quand les PJ arrivent à Susanville, c'est le soir. Ils devaient peut-être arriver plus tôt, mais un accident sur la route ou une manifestation d'écoles a longtemps bloqué la circulation sur la 395 qu'ils ont empruntée (ou alors autre autre chose). Deuxième chose : un fin brouillard comme

la zone. C'est un phénomène climatique assez rare dans la région, mais pas inconnu. Il donne une apparence un peu fantomatique au paysage, et les rues passées ressemblent à des ambres. Quelqu'il en soit, à cause de ce brouillard, ils ne trouvent pas le petit chemin qui mène jusqu'à un chalet de Breconster. Tout cela pour l'ambiance, bien sûr...

En passant pour la dernière fois devant l'enseigne de la ville, ils remarquent le Big Foot snack-bar, comme un phare éblouissant dans cette brume. Sur le parking, quelques voitures, dont une des freins de l'ordre local. À l'intérieur, sous les membres du Casting (surtout les Augustins et les Wilmon) raquent à leurs occupations, on discute autour d'une bière, on regarde un match de boxe à la télé. L'entrée des PJ attire sous les regards vers eux, mais les discussions reprennent vite leur cours. Dès qu'ils s'installent, Jenny vient prendre la commande. Dès que les PJ demandent où se trouve le début du chemin vers le chalet, le maître s'adresse vers eux, se présente, discute un peu avec eux puis le leur indique. Il continue ensuite le chalet à les guider jusqu'à la bar.

Tout ce scénario se passe normalement, mais doit être décrit de manière à présenter la majorité des personnages



de l'histoire aux personnages. Tous sont assez câlinants, et aucun ne rechigne à discuter avec les PJ, que ce soit à ce moment ou plus tard (bien que le shérif jalouse discrètement leur présence).

32. Enquête

Une fois accompagnés à l'entrée du chemin, devant laquelle ils ont eu malin dû passer du feu, le shérif et son assistant gratifient les cops d'un air ravi. S'ils cherchent de quoi se loger pour eux et leur petite famille éventuelle, le motel a encore des chambres de libres. Et au cas où, le shérif repasse par le stand où il restera un petit moment.

Les PJ s'enfoncent alors dans ce chemin cahoteux, couvert de boue. Après quelques centaines de mètres entre des silhouettes d'arbres inquiétantes (et si les enfants

avaient la trouille ?), ils arrivent devant un pick-up abandonné au milieu de la route, la portière du conducteur ouverte. À l'intérieur, rien. Du matériel holo-vision de bonne qualité. Des affaires personnelles. Les clés sont toujours sur le contact.

Un jet de scène de crime révèle les indices suivants (une par scène) :

- Le réservoir d'essence est vide.
- Un bout de chemise à carreaux est soûlé accroché à une petite barbotine de métal de l'intérieur de la portière.
- Les affaires ont été mises dans le coffre assez rapidement. Il s'agit majoritairement de matériel ordinaire mais assez cher (style une mini-chainé télé, une holo-TV).

Arrivés au chalet, les PJ découvrent un site magnifique. S'ils ont encore la tête à cela, la brume s'est localement dissipée, et la lune projette des reflets ondulants à la surface du lac. Des vagues lentes clapotent doucement sur un person de bois solitaire. Le chalet s'abrite sous des sapins centenaires. Tout semble si tranquille que tout le monde pense arriver dans un petit paradis de quinzaine. Dans le chalet, aucune lumière. Et, à part quelques coussinets de genouilles et grillements de grillons, nul bruit ne pèse la nuit. Le tableau idyllique semble perdre de son charme quand les PJ aperçoivent la porte béante du garage.

Les PJ peuvent entrer aisément dans le chalet. L'électricité fonctionne. Tout a été bouillé et se sentonne malicieusement vers dessus dessous. Tout git au sol, pillonnée. Cela va des coussets de la cuisine aux chaises en bois tirées des placards, des poissons congelés à côté du freezer aux vieux CD de jazz, en passant par des photos encadrées du lac, du chalet ou des environs (prises par Nochemski), des livres épars (romans historiques) et des documents (rien de spécifique si ce n'est, avec un jet réussi d'Insitut de Bio/Education[3], une prépondérance d'ouvrages et de références concernant la météorologie). Certains de ces documents sont les tests que Nochemski a fait passer à Jenny, la serveuse du Big Foot snack-bar.) Le scotch fixé sur le toit indique par où sont entrés le ou les cambrioleurs/vidéopirates.



UNE EXPLICATION NÉCESSAIRE

La famille Wilmett trempe dans tous les mauvais coups de la région. Tout le monde connait les FJ de sa pas seule affaire à ces escrocs et ces voleurs. Pourtant, elle se trouve à l'origine de la malprise au sujet de l'affaire Nochevski.

Un jour où Tim était brancardier vers le lac, il a vu le vieux Nochevski quitter son chalet en canot, pour une de ses randonnées en solitaire. Tim a décidé de revenir le soir-même pour y visiter le chalet et écouter de récupérer quelque chose à revendre. Le brancardier qui s'appesantissait sur la région se sou-à était pour lui en dire du ciel les notions religieuses sont limitées. Sur place, il a trouvé plus d'équipement que ce qu'il imaginait, et a finalement décidé de transporter le pick-up de Nochevski pour emporter le tout. Plus de bol, il est tombé en panne d'essence quelques centaines de mètres plus loin. Tim a alors décidé de rentrer chez ses parents par les bois et de revenir avec son frère et un bolon d'essence. Mais il a ensuite vu le chalet accompagné les FJ jusqu'au chemin menant au chalet, et a compris que tout était faux.

Meux maison, et il doit lui chanter par toute la famille pour réussir son coup...

Le problème, c'est que la disparition de Nochevski a été relayée par plusieurs personnes, dont certains les FJ et que maintenant, les gens pensent qu'il s'agit d'un enlèvement plutôt que d'un simple cambriolage. Tim et sa famille ne savent pas comment gérer la situation actuelle, bien qu'ils ne soient finalement pas coupables, et gardent profil bas.

De son côté, Anatole Nochevski était parti comme à son habitude faire une petite randonnée solitaire de quelques jours. Il a pris son canot, a chargé dedans sa canne à pêche, son appareil photo, un sac à dos à gaz, une tente et quelques provisions, a pagayé jusqu'à l'autre bout du lac, puis est parti faire son petit bou. Après quatre ou cinq jours (modulé en fonction de l'évolution des personnages et des choses que vous comptez lui faire découvrir), il rendra chez lui et découvrira avec stupeur les scènes. Mais, en bon fils, il va voir la personne en qui il a le plus confiance, Desrois Blumlight, le directeur du centre scientifique, apprend les nouvelles, puis fait part de son retour.

Il va être difficile de déterminer ce qui s'est passé ici, mais les joueurs devraient émettre deux hypothèses : cambriolage et/ou enlèvement. Un jeu de Soins de crime permet de découvrir tous les éléments précédemment cités parmi ce déviant, mais pas grand-chose de plus. (Les cambriolages font partie des enquêtes au plus faible taux de réussite). Bien ne permet de déterminer s'il y a eu un bagarage ou pas (pas de traces de sang). De toute façon, Nochevski est un vieux monsieur qui n'a pas le physique pour opposer une grande résistance.

Des interrogations directes des FJ peuvent leur révéler quelques indices supplémentaires.

- Les photos du lac ont été prises par Nochevski, apparemment, il n'y a pas d'appareil photo, ni dans le chalet, ni dans le pick-up.
- Ces photos représentent le lac et les environs. Il y a une majorité de photos de paysages (dont une du porton avec un canot, important, le canot, puisqu'il n'est plus accroché au porton) qui se détache sur un coucher de soleil orange), mais aussi quelques photos de prises de pêche, d'oiseaux, et même celle d'un canot et de sa mine (d'avec lui, quand même).
- Les poissons capturés lors partie des espèces du lac. (Nochevski avait la permission officielle d'y pêcher, peuvent appeler les FJ par le chalet, le maître ou la directrice de la station scientifique.) Or, il n'y a rien que de canne à pêche.

Autant de petits indices qui pourraient intriguer des joueurs bien affûtés. Mais attention, ne pas les abuser en les désignant trop ostensiblement aux personnages !!!

Si les FJ se sentent faire part de leurs découvertes au chalet, ils le retrouvent en effet au snack. Le Docteur Frère est parti depuis son coucher, et Jenny s'occupe une grand-mère en attendant de nouveaux clients.

Tous les autres membres du Casting s'occupent une boisson dans des verres à liqueur, et Germa range la bouteille sans élever à leur arrivée.

La nouvelle de la disparition de Nochevski sera rapidement le cœur des discussions politiques. Le chalet se rend au chalet avec son assistant pour étudier la scène de crime, et placer les scellés. Il considère les FJ comme des suspects potentiels tant qu'ils ne lui montrent pas leur statut de cop.

Si les FJ reviennent avec lui au chalet, ils pourront remarquer (l'instinct de Filic/Perception) contre (Discrétion (7+)/(Coordination du chalet) qu'il place un micro sous la table du séjour. S'ils ne reviennent pas avec lui sur les lieux, ils pourront retrouver ce micro plus tard, s'ils reviennent au chalet en espérant trouver d'autres indices. (Mais ils savent que ce micro n'avait pas l'air d'y être lors de leur première venue).

Pour l'instant, leur seul véritable indice sera un bout de tissu à carreaux retrouvé dans la voiture. Le problème, c'est que les trois quarts des types du coin parent quotidiennement ce genre de fignoles. Une enquête de proximité semble nécessaire, alors qu'ils ne connaissent même pas les gens du coin. Méfiez-vous à la description des membres du Casting, avec qui ils auront les plus nombreuses et importantes interactions.

Plusieurs éléments doivent être subtillement pointés durant tout le scénario.



ET SI LES PJ BOIVENT DE CETTE BOUTEILLE ?

Un petit verre à liqueur ribaut pas de grandes conséquences. Par contre, une consommation de plus de trois verres, même sur plusieurs jours, commencera à entraîner des modifications subtiles dans le comportement des buveurs. En l'état, un sentiment d'autorité s'installe. Les cops buveurs peuvent se sentir investis de l'autorité de leur fonction alors qu'ils n'en ont pas du tout le droit (ici, et réagissent un peu comme des cou-blogs avec les témoins, leurs collègues et même leurs familles. Tout cela ne doit apparaître qu'en quelques petites occasions, par exemple quand quelqu'un manque de respect à un cops, ou refuse de lui répondre. Le technique du petit mal magique évite encore toute son utilité. Les effets ne durent pas longtemps, le temps que l'effet cumulatif de la drogue se mette en place, puis disparaissent. En termes techniques, le psychotrope leur donne +2 dds à tous les jets visant à convaincre quelqu'un de quelque chose (la difficulté et les traits utilisés pour ce jet dépendent de la nature de la demande et de sa formulation). Les membres du Casting ont droit aux mêmes effets, mais l'imperfection du produit a décliné chez eux les effets secondaires liés sous Contrôle.

La bouteille d'alcool. Au début du scénario, les cops ne font pas partie du petit groupe qui a le droit de goûter à ce secteur. Mais s'ils commencent à devenir vraiment amis avec quelques-uns de ces personnages, et en font la demande, ils pourront avoir la chance d'y goûter. S'ils s'interrogent au sujet de ce « mystère », gardez-en leur parole de la labie de M. Privé, qui fait ses propres alcools pour tromper l'ennemi de la violence. Et comme il n'a pas l'autorisation, il veut mieux rester discret... Le maître, l'adjoint du shérif et le shérif lui-même font partie de cette petite conspiration, leur avons-t-on avec un petit sourire malicieux.

Les manies du Casting. La force de persuasion des membres de la petite assemblée, leur comportement étrange au sein du bureau devaient finir, à force, par attirer l'attention des joueurs. Après l'épisode Mac Connors, nul doute qu'ils vont commencer à voir des conspirations partout. Mettre une telle enquête ne sera sans doute pas facile, surtout que tous ces gens n'ont rien fait de mal, et continuent à vivre leur vie comme si de rien n'était. Mais le comportement du maître, du shérif ou du pasteur pourra les intriguer et les mener peu à peu vers une ébauche de solution. Elle pourrait peut-être d'ailleurs du Dr. Genesis Privé lui-même, si les PJ discutent un peu avec lui. Même si Privé reste discret, comme les PJ ne savent pas d'enquête le

visant, il ne cache rien des petits détails de sa vie « normale », qui peuvent servir aux joueurs attentifs et/ou insatiables des indices sur tout ce qui se passe. Si jamais les PJ passent à côté de ces blâmes, forcez un peu les traits de personnalité des membres du Casting. S'ils sont vraiment aveugles, tant pis pour eux.

La famille Willmott. La famille Willmott constitue un peu le grand méchant loup de Susanella. Comme elle participe toujours à tous les mauvais coups, dans la région tout le monde les désigne directement aux PJ comme responsables. En conséquence, les PJ ne leur trouveront probablement pas l'envieuse ni la motivation pour un enlèvement. S'ils vont leur rendre visite, un jet d'Intuition de filz/ Perception(8) pourrait leur révéler qu'une des chemises à carreaux en train de sécher sur l'Écrouletoir a un écoulement causé à un endroit inconnu. Un PJ avec des dons en cuisine pourrait retrouver derrière un armoire correspondant au bout de chemise retenu... L'interrogatoire de la famille, plus ou moins légal, pourrait par la suite apprendre aux PJ ce qui s'est passé le soir de leur arrivée.

Le laboratoire de Genesis Privé. La maison du docteur Privé est une petite maison au confort discret. Dans sa cave, avec le bon vieux escalier de bois, Genesis a installé un labo high-tech. Des équipements de mesure spécialisés ornent à côté de richesses de camping (il faut parfois utiliser les moyens du bord). Dans deux frigos à triple vitrage sont conservés des dizaines de flacons aux étiquettes couvertes de formules de molécules. Si les PJ ont l'occasion de les voir, des dizaines de feuilles de brouillon encombrées les pullaillent, et deux ordinateurs tournent constamment, l'un pour surveiller les appareils de mesure, l'autre pour noter les données réelles. Dans un coin trône un alambic et un distillateur, où le vieux prof confectionne ses petits alcools maison. Quelques bouteilles de diverses liqueurs attendent dans un réfrigérateur, qui n'est pas encore décapoté. De toute façon, les psychotropes confectionnés par Genesis Privé s'ajoutent à la fois incolores et inodores, aussi ne peuvent-ils être détectés que par des analyses avec du matériel lourd, comme des spectromètres.

8.3. Final

Le final peut prendre de nombreuses formes différentes, suivant les découvertes des cops lors de leur enquête, et les décisions qu'ils prennent.

- Le seul passage obligé est le recours d'Anastasia Mochevski, assez étonné mais digne et calme, malgré les événements.
- Les cops auront peut-être déterminé la culpabilité de Tim Willmott et auront permis de le poursuivre pour cambriolage. Le dossier n'est pas très épais, mais les jurys des tribunaux, formés par des gens du coin, n'ont pas grande confiance envers les Willmott et se sentent rassurés quand ils les envoient derrière les barreaux.
- Les membres du Casting : si les PJ les privent de leurs petits alcools, ils s'enlèveront lentement, très lentement, à un niveau de contrôle ordinaire. Les psychotropes subtils



LA FAMILLE D'IBARRO

Due faire de la famille durant toute l'enquête, pour les cops qui l'ont prise avec eux 7 jours tout, cette excursion est placée sous le signe des vacances, pas du boulot. Comment gérer tout cela ?

Il y a beaucoup de choses à faire dans la région de Sasanville, mais toutes ne sont pas super intéressantes... En résumé, on y trouve : des chemins de découverte de la nature belotés et guidés par des techniciens du centre, à pied, vélo ou cheval ; des sports nautiques à voile (et des cours) dans une zone restreinte du lac ; des excursions vers d'autres coins du comté beaucoup moins surveillés que Sasanville et Eagle Lake. On dirait presque qu'on n'est plus en Californie, là...

Un PJ chargé d'une famille aura en gros deux solutions : protéger son temps entre son enquête et sa vie de famille, ou laisser sa femme et ses enfants se débrouiller tout seuls. À vous, en tant que MJ, de gérer les conséquences de ses choix à court terme (cette enquête) ou à long terme (le divorce menace tout de fois...).



UNE FENÊTRE EN VUE DE BOUCHON

Donc, les personnages et les joueurs (surtout les joueurs) doivent en avoir marre de réaliser que des incertitudes. Comment arriver à leur faire éviter la piste et leur faire accepter qu'ils ne savent pas, une fois de plus, ce qui se passe ?

Tout simplement en leur révélant ce qu'il ne peut pas passer.

Finale Nochevski est collégistique. Les cops n'ont pas de pouvoirs psychiques particuliers, pas plus que lui-même. Seuls quelques sujets d'étude (il en a vu sept en plus de quarante années de carrière) ont fait preuve de capacités étranges que la science actuelle ne sait pas encore expliquer. Par contre, Finale peut donner quelques explications pour les événements de la soirée de police : le cerveau des PJ a tout simplement traité de manière inconsciente des informations subtiles sur leur environnement, que personne d'autre n'a réussi à remarquer. On connaît d'autres formes de ce phénomène, du point de vue physique, avec les merles qui parviennent à soulever des poids énormes qui emprisonnent leurs enfants. Depuis et le corps humain n'est toujours pas révélé tous leurs secrets, et des gens continuent à les chercher.

dans ses tests par Genesis Prime ne semblent pour l'instant pas avoir d'effets secondaires gênants à long terme.

- Les PJ anéantis découvrent ce que Genesis Prime trafique dans sa cave et imagine dans son esprit malade ? S'ils ne réussissent pas à le capter, ou à le faire emprisonner par les autorités compétentes, le réel homme parait en emportant ses notes (mais pas son matériel).

Si vous désirez un final apocalyptique, faites en sorte que Genesis Prime s'échappe (ou tente de s'échapper) après avoir placé une bombe à retardement dans son laboratoire souterrain. Cela peut leur permettre de sauver la ville d'une explosion à retombées chimiques dévastatrices, ou juste empêcher la bombe de détruire toutes les preuves, dans le labo du vieux professeur. Déroulez-vous juste pour qu'ils arrivent à déamorcer la bombe ou à sortir de la maison remplie de jusseuse, c'est réussi pour le spectacle.

les pourrais, chose rare à Los Angeles... Et puis, peut-être aussi avec-ils partagé quelques bons moments de détente avec leurs collègues et leur famille.

Mais qu'en est-il des réponses aux questions qu'ils se posaient ?

Anatole Nochevski leur indique en souriant que ses tests n'ont pas été concluants. Les PJ, pas plus que les autres cops, ne disposent d'aucun talent parapsychique particulier, enfin, pas plus probant que la moyenne ; hélas, ne peut-il s'empêcher d'ajouter. Mais avec ce sursaut constant que ce vieux monsieur paisible garde aux lèvres, qui pourrait s'empêcher de penser qu'il n'y a pas autre chose ?

4. Conclusion

Les PJ recherchent Anatole Nochevski pour avoir des réponses sur les étranges phénomènes qu'ils ont vécus lors de leur soirée poker. Ils n'ont clairement pas sauvé le monde, ni Los Angeles, mais ils ont peut-être mis à jour les agissements d'un suspect fou, rétabli l'équilibre mental de quelques personnes de Sasanville, et mis sous les verrous un cambrioleur professionnel (plus peut-être d'autres membres de sa famille pour divers infractions). Ils auront aussi eu l'occasion de visiter un joli coin de nature et de s'adonner



Jackpot !

1. Pré-générique, Columbo remix

1.1. Le crime

Le scénario se déroule en août 2011 à Los Angeles et Las Vegas. Il met en scène la société Sentry Corp. En effet, celle-ci a beau fonctionner comme une machine bien huilée, toutes les machines ont leurs bugs. Dans cette affaire, le bug s'appelle Jeremy Huddleston. Mais vous pouvez l'appeler Jim.

Jeremy Huddleston est le Chief Administrative Officer (CAO) de Sentry Corp. Cette fonction confère le plus au sommet de la hiérarchie des services administratifs de la société. À ce titre, c'est lui qui contrôle les papiers d'activité des unités d'armement de Sentry Corp. Ils nous ramènent à Los Angeles, la ville de la violence urbaine. Huddleston décide donc de monter un joint-venture d'armes. En faisant des bordereaux de livraison, des papiers d'activité et d'autres pièces administratives, il fait disparaître des armes Sentry avant que celles-ci ne passent par le marquage laser. Il peut ensuite les remettre à prix d'or – du fait de l'absence de marquage – à des gangs qui se chargent ensuite de redistribuer cette marchandise dans les milieux criminels de LA. Ce trafic implique la participation de comploteurs, une bande de ménéteurs qu'Huddleston a connus à la guerre, mais fonctionne comme une machine bien huilée.

Cependant, ce trafic, lui aussi, a son bug. Ce bug-ci se nomme « The Annual West American Gun Show ». Cette convention des fabricants d'armes ayant lieu dans la république de Californie et le Nevada est l'occasion pour les industriels du secteur de montrer leurs nouveaux produits et d'espérer de juteux contrats avec les services de police et les forces armées de l'Ouest du continent américain. Sentry Corp fait partie des exposants et cette opération est sous la responsabilité de la Vice-Présidente d'Marketing, elle-même sous le contrôle du Chief Operations Officer (COO) de Sentry Corp. La VP a fait acheter des armes depuis les usines de LA jusqu'à Las Vegas, lieu du gun show. Comme Sentry Corp aime les choses bien faites, cette opération est sujette à un audit interne, qui, pour le coup, n'est pas sous la responsabilité du COO, mais du CEO.

C'est à ce moment-là que Racheida Ogawa, expert-comptable au service marketing, se trouve en faisant une demande de transmission de fichiers. Aux fins de recevoir les bordereaux de livraison pour le gun show, il se agit d'autres, bloqués pour les besoins du trafic de « Jim ». Ogawa s'en aperçoit et fait l'unique copieuse, ainsi que la bonne occasion pour pointer du gilet à visière grand V. Désireux de récolter ses les lauriers de la gloire, il mène son enquête en solo-mano.

Celle-ci le mène à LA, dans l'usine d'armement de Sentry Corp. Là, il se heurte aux consignes de sécurité interne et se peut accider aux décisions dans il a besoin. Il décide de prendre contact avec la responsable de la sécurité, Anita Wagner. Malheureusement pour Ogawa, elle déclenche une alerte auprès de Jim. Rapidement, ce dernier comprend ce qui se passe et décide d'éliminer Ogawa. Pour cela, il contacte l'un de ses clients, les East Compton Pirus, et leur demande

« la tête de l'homme commercial » de l'agence Ogawa. Un aussi petit-fils des professionnels, mais cela aussi déclaré au paiement en liquide, lui-même détestable et sujet à enquête. L'utilisation du gang a l'avantage d'être invisible.

Le vendredi 22 août 2011, à 18h35, alors qu'il se rend à son rendez-vous avec Anita Wagner, Ogawa s'arrête brièvement à son feu rouge. Il est alors mal d'une halle en pierre s'écroule par le Sniper gun. Instantanément, après des East Compton Pirus. Il meurt sur le coup. Hélas de bousiller les pièces, les bangs font feu avec le Sentry gun caché à proximité. Un mal curieux.

Il est 18h54 et l'appel parvient au commissariat. Les cops entrent en scène.

1.2. L'enquête

Dans cette enquête, les cops jouent contre la mort, et sans le savoir. En effet, l'assassinat de Racheida Ogawa n'est que la première étape dans le plan de Jim pour se sentir du pétrin dans lequel l'ont mis le gun show et l'audit interne.

Les cops commencent par enquêter sur le meurtre. Rapidement, ils font connaissance avec Anita Wagner qui, sans leur moter des blâmes dans les roues, ne les aide pas franchement non plus. Sentry Corp mène porte close et les cops se trouvent à enquêter tranquillement. Malgré tout, ces derniers reçoivent la trace du gang qui a fait le coup, et se rendent compte que ce gang a peur de quelque chose de pire que le LAPD. Lorsqu'ils retrouvent leur chef, OG Lockjaw, ils comprennent que Sentry Corp est effectivement impliquée dans le meurtre.

Malheureusement, ils ne disposent pas d'assez de preuves pour soulever la piste et le trafic n'apparaît que comme accessoire au meurtre. L'enquête risque d'être close sans suite. Cependant, ces événements soulèvent Anita Wagner : les cops ont le sentiment qu'il n'y avait pas beaucoup plus pour qu'elle leur dévoile des informations confidentielles et capitales. Ils découvrent qu'Anita fait partie des Blâmes, le parti philosophique-politique d'inspiration mystique d'Illiam. Thèmes. En regardant l'acte de ce parti, les cops font définitivement passer Anita Wagner de leur côté.

Selon l'aide de cette dernière, l'enquête redonne. En civil et accompagnés de la belle Anita, les cops se rendent à Las Vegas pour y démasquer Jeremy Huddleston. Le dernier acte de cette enquête se jouera sous les lambris des casinos et des machines à sous.

Les cops touchent-ils le jackpot ?

1.3. La chronologie

2015 : les soldats de l'unité Shadowhand sont recrutés par Huddleston.

2026 : début du trafic d'armes, à petite échelle.

2028 : début du trafic d'armes entre Huddleston et les East Compton Pirus.

● Jeudi 31 juillet : début des préparatifs internes pour le gun show

● Vendredi 8 août : Racheida Ogawa reçoit par erreur un bordereau falsifié.

● Mercredi 20 août : arrivée de Racheida Ogawa à Los Angeles.

- Vendredi 22 août, 18h15 : meurtre de Katsuhiko Ogura.
- Vendredi 22 août, 18h37 : les premières voitures de patrouille arrivent sur les lieux.
- Vendredi 22 août, 18h48 : les East Compton Pinos récupèrent les reliefs.
- Vendredi 22 août, 18h42 : les East Compton Pinos évacuent les lieux du meurtre.
- Vendredi 22 août, 18h49 : Identification du véhicule de Senary.
- Vendredi 22 août, 18h50 : Jeremy Huddleston est prisonnier du meurtre d'Ogura.
- Vendredi 22 août, 18h54 : Hawkins est prisonnier du meurtre d'Ogura, débrus de l'engrais.
- Dimanche 24 août : dans la nuit, visite des East Compton Pinos à Florence Avenue.
- Lundi 25 août : opérations des shadernoude dans le bâtiment de Santa Fe.
- Vendredi 29 août : rendez-vous entre les cops et Hiram Sherman.
- Dimanche 31 août : ouverture du Annual West American Gun Show.
- Mardi 2 septembre, au soir : rendez-vous entre Jeremy Huddleston et Melissa Delgado.
- Mercredi 3 septembre : fermeture du Annual West American Gun Show. Huddleston a fait nettoyer sous les pneus, il est sûr et sûr.



TOLAND, NETTOYEUR

Lucas Toland est présenté à la page 284 de *CDPS Pinos*.

Depuis un an, il a rassemblé une bande d'anciens gérés criminels qu'il a recrutés dans le « nettoyage ». Lucas loue les services de ces vieux routards pour effacer les traces de crimes qu'ils soient – assassinat, chantage, trafic – et quelles qu'elles soient – empreintes digitales, relevés de communications, fichiers informatiques. Au cours de *Jackpot* ! Huddleston fait appel à Toland. L'équipe de nettoyeurs se mettra immédiatement au travail. Au 7 septembre au soir les autres effaces toutes les preuves que les cops auraient pu déjà accumuler, soignent ainsi l'échec de ces derniers.

C'est une véritable boucherie.

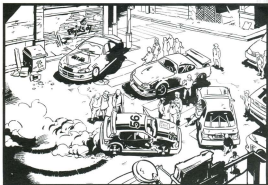
Le carrefour entre Rios et Grand est complètement bloqué par les voitures de patrouille et les véhicules du LAPD. Une dizaine de voitures sont arrêtées, les pare-brise éclatés et les occupants grièvement blessés ou morts. Partout, les gens crient, hurlent, vous appellent des choses et des bleus. Tout autour du carrefour, vous remarquez le ruban jaune du LAPD.

Après avoir jeté un rapide coup d'œil, le lieutenant se dirige vers un type en costume trois pièces en vous disant un « à vous de jouer ! ».

2. Guns ! Guns ! Guns !

2.1. Ceci est une scène de crime !

Vendredi 22 août 1831,07 : 06 PM, carrefour Rios et Grand, Downtown LA.



Les cops ont été appelés par le lieutenant Hawkins pour enquêter sur un meurtre mondial à poitrine : un cadavre de Sentry Corp fait partie des victimes. Or, vu le poids économique de la copo, en fait, c'est un peu comme un ambassadeur d'un pays étranger. Du coup, madame le maire a voulu l'affaire au COPS. Qui est le premier enquêteur ?

Le type en costume noir pièce n'est autre que Jeremy Huddleston, venu aussi vite qu'il pouvait du siège social de New Boston, à quelques minutes du carreau.

Les cops peuvent inspecter la scène du crime ou interroger les témoins. Dans les deux cas, ils ont accès aux informations correspondant à la marge de réactivité donnée et aux informations révélant une marge de réactivité moindre. En somme, les cops peuvent aussi accompagner le lieutenant dans ses démarches policières.

Quel qu'il en soit, quelques minutes après l'arrivée des cops, Anita Wagner partait elle-même sur les lieux du crime.

2.1.1. Inspecter la scène de crime

Les cops effectuent un jet de Scène de crime/Réception (1).

Marge de réactivité 0 : le cadavre a été baloté par un tir de mitraillette partant de l'un des toits des immeubles joignant le carreau.

Marge de réactivité 1 : le tir a fait vingt-cinq blessés légers, deux graves et cinq morts. Quatre des cinq morts sont défilés dans leur véhicule. Le cinquième – la conductrice du véhicule de Sentry – est mort sur la voie, à côté de sa voiture. Il s'est vidé de son sang par de multiples blessures probablement infligées au corps à corps. Les papiers de son véhicule révèlent qu'il s'appelle Kazushiro Ogura et qu'il travaille pour Sentry.

Marge de réactivité 2 : la voiture de Sentry – une BMW 735 – a été touchée non seulement par le tir de mitraillette, mais aussi par une balle de gros calibre tirée depuis un autre point. L'impact est visible non seulement sur le pare-brise, mais aussi sur le dossier du fauteuil, de la banquette et dans le coffre où la balle a fini sa trajectoire.

Marge de réactivité 5 : les cops retrouvent les deux points de tir : celui du toit où se trouvait la mitraillette et celui du sniper, cinq cents mètres plus loin, à l'intersection en T avec Main St. À l'un ou l'autre point, les cops retrouvent des empreintes au sol, comme si on avait tiré ou animé une machine ou un tripiel d'arme portative-légalement louée.

2.1.2. Interroger les témoins

Il consiste d'appliquer les règles d'interrogatoire.

Marge de réactivité 0 : « Ça a été dans tous les sens comme si c'était à la guerre ! Et puis des types ont défilé de je ne sais où et se sont précipités sur les voitures ! »

Marge de réactivité 1 : « Ça a été depuis le toit d'un immeuble. Des tas de voitures ont été touchées. Et puis, ça s'est arrêté de tirer et des types ont sauté d'une voiture. Ils avaient des masques et des machettes. Ils se sont précipités sur une voiture et ont sorti le pare-brise type qui était défilé. Après, j'ai pas regardé. »

Marge de réactivité 2 : « D'abord, j'ai vu plein de tirs depuis un toit. Ensuite, ça s'est arrêté, et une voiture [le témoin montre la BMW 735] a été touchée par une balle venue d'ailleurs. Ensuite, des types avec des capsules sont sortis d'une voiture et ont sorti la conductrice de la voiture. Après ils se sont acharnés sur lui. »

2.1.3. Entrer des infos

En accompagnant le lieutenant, les cops font la connaissance de Jeremy Huddleston. Malgré les circonstances, celui-ci est remarquablement poli et professionnel. Il offre toute son aide au LUPD, dans la

Avec Huddleston	
Interroger	+
Interroger l'ennemi	+
Avec Anita Wagner	
Agressif	+2
Inquisiteur	0
Froid et détaché	-1
Poli	-1
Amical	-2

mesure de l'obligation de confidentialité qui le lie à Sentry Corp. Pendant plusieurs minutes, le lieutenant Hawkins expose Huddleston sur les mesures prises pour retrouver le meurtrier et lui explique le déroulement des opérations. Notamment, il lui communique l'adresse du premier enquêteur. Huddleston a l'air de faire confiance au lieutenant et au COPS.

Après ces échanges, ces formalités, il est possible d'approcher les informations suivantes, sans effectuer de jet : la victime s'appelle Kazushiro Ogura. Il travaille au service marketing à titre d'expert-comptable. Il n'est pas domicilié à LA, mais les relevés montrent qu'il s'était fait louer une chambre d'hôtel et un véhicule de location depuis le dimanche 20 juillet, jour de son arrivée à LA. Les cops obtiennent l'adresse de l'hôtel et le numéro de la chambre, ainsi que l'annulation de la location.

L'arrivée d'Anita Wagner pour leur enquête par les cops. Quelle que soit la façon dont ils gèrent la scène de crime, ils ont droit à un jet d'Interrogation de film/Réception (1). Si celui-ci est réussi, ils remarquent qu'un nouveau cadavre de Sentry Corp est arrivé et discutent avec Huddleston qui en a débarrassé le lieutenant. Si un cops est avec Huddleston à ce moment-là, il n'a pas besoin de faire le jet. Anita tenait droit sur eux et demande à parler à Huddleston en privé.

Pour explorer cette conversation, il faut effectuer un jet d'Interrogation de film/Réception (2). En cas de réussite, les cops comprennent que Wagner avait rendez-vous avec Ogura, mais qu'elle ne connaissait pas la raison de ce rendez-vous.

Il est possible d'interroger Huddleston et Wagner. Reportez-vous à leur dossier pour connaître leurs réponses. Le lieutenant Hawkins expliquera clairement aux cops qu'il faut marcher sur des œufs avec ces gens-là.

Quelle que soit la façon dont cela se produit, si les cops approchent Wagner, l'un d'entre eux est attiré par elle, et réciprocement. Cette histoire d'amour se déroule en parallèle à l'enquête, à chaque fois que les cops rencontrent Anita. Pour choisir le cops « Ha du cœur » d'Anita, étudiez les réactions de vos joueurs à la description de celle-ci. Le premier qui se permet une remarque salace vient de se pointer volontairement. Siens, choisissez celui qui a l'air le plus intimidé, en général, par les menaces des HQ fédéraux. Une fois ce choix fait, utilisez les symboles de l'Amour, phase 1 (voir plus bas, la description d'Anita Wagner), pour lui faire comprendre l'état d'esprit dans lequel son personnage se trouve.

2.2. La piste Sentry

Il est probable que les cops comprennent qu'il ne s'agit pas d'un meurtre mondial, mais bien de l'assassinat d'Ogura. Dans ce cas, ils découvriront probablement son background. Voici les différentes pistes qu'ils peuvent suivre concernant Sentry Corp.



Fouiller la chambre d'Ogawa : cela nécessite un jet de Solus de crime/thérapie (1). Les cops découvrent alors de nombreux dossiers « en cours ». Étudier ces dossiers prend une journée à un cop et nécessite un jet de Bureau/école/Éducation (2). En cas de réussite, le cop découvre les informations suivantes :

- Senny Camp participe au gun show de Las Vegas.
- La branche marketing a commandé un audit interne concernant les armes liées au gun show. Ogawa y travaille.
- De nombreux rapports comparables, bordereaux de livraison et rapports d'activité d'armes, le tout provenant de chez Senny et traités de la production d'armes au sein de cette corporation. Il manque malheureusement suffisamment de documents pour rendre l'ensemble intéressant.
- Un catalogue interne montrant toutes les armes vendues par Senny Corp. Un cop s'y intéresse et ayant vu les marques laissées aux postes de tir comprendra qu'il s'agissait des entreprises laissées par les rebots de combat de Senny (cf. Altek Lenz, p. 122).

Interroger les collègues d'Ogawa : cela se fait localement par téléphone. Ils sont tous aux bureaux de Senny Corp à Sacramento. Utilisez les règles d'interrogatoire avec les informations fournies dans l'encadré ci-contre.

Marge de réussite 0 : les cops ont obtenu les informations correspondant au casier d'Ogawa.

Marge de réussite 1 : les cops ont obtenu les informations correspondant au profil psychologique d'Ogawa.

Marge de réussite 2 : les cops apprennent qu'Ogawa travaillait sur l'audit du gun show. Ils apprennent également qu'Ogawa considérait cela comme un travail de routine, mais qu'à partir de juillet, il l'avait pris très au sérieux, au point de partir pour LA.

Les membres du Washington Gang			
Observation	1	Observation	1
Observation d'Altek	0		
Attribution de scores d'axes d'interrogatoire			
• Agressif	+2		
• Impulsif	+1		
• Froid et détaché	-1		
• Pele	0		
• Amical	+1		

Interroger Huddleston : il faut une demi-journée pour obtenir un rendez-vous avec Huddleston. Sans preuves, les cops n'ont aucune chance de le faire craquer. Reportez-vous à la section « Témoignage » de son dossier pour jouer cet interrogatoire.

Interroger Wagner : celle-ci répondra immédiatement aux cops et ne les fera pas attendre pour avoir un rendez-vous. Elle n'a rien à se reprocher, mais les cops peuvent tout de même tenter l'interrogatoire. Reportez-vous à ses témoignages pour plus d'informations. Si le cops amoureux est présent, utilisez les symptômes de l'amour, phase 2.

Se renseigner sur les salariés de Senny Corp : consultez la section « Battre le pavé ».

2.3. Poste sanglant

Le plus simple est d'exploiter la plaque de sang laissée par Ogawa. En jet simple de Connaissances (gangs)/Éducation (1), une information (2) sur les gangs ou une utilisation éviscée du PACMS (2)

(cf. Altek Lenz, p. 91) permet de déterminer quel c'est le mode opératoire d'un gang Bloods. Avec une marge de réussite de 2, il est possible de déterminer qu'il s'agit des East Compton Pirus.

Si les cops ont repéré le problème du portable lors de l'interrogatoire des témoins, ils peuvent enquêter sur les décisions relatives du secteur à l'heure du crime, et peuvent obtenir un mandat pour avoir le sériel de l'appareil ou du portable par la bonne la plus proche. En consultant les relevés et en réalisant un jet de Bureau/école/Éducation (2), ils reçoivent un appel passé à l'heure de la fusillade. Le propriétaire de ce mobile s'appelle Destin Washington – alias OG Lockup. En récupérant son casier (cf. Altek Lenz, p. 89), les cops découvrent que ce dernier est suspect d'appartenir aux East Compton Pirus. Malheureusement, l'adresse de Washington est primée et ses proches n'ont pas osé parler de lui depuis longtemps. En réalité, l'insécurité n'est pas due à l'appel lui-même, mais au feedback envoyé par le robot : l'émotion militaire de ce dernier a surchargé la bande passante par accident.

Ten ailleurs, en utilisant le signalement des hommes capotés donné par les témoins du meurtre, les cops peuvent tracer de les retrouver sur les caméras de surveillance de l'avenue au grille aux drames de l'AGS. Cela nécessite d'utiliser le RSD et d'obtenir 2 succès (cf. Altek Lenz, p. 92). Ainsi, les cops repèrent les individus capotés et peuvent effectuer un jet d'Intuition de fil/Interpétation (2).

Marge de réussite 0 : les agresseurs sont allés sur les toits des immeubles environnants avec l'aide des patrouilles pour y récupérer quelque chose d'important.

Marge de réussite 1 : les agresseurs percent des collecteurs typiques d'un gang Bloods. En réussissant un jet de Connaissances (gangs)/Éducation (3) ou en ayant accès à des informations (4) sur les gangs, un cop découvre qu'il s'agit des East Compton Pirus.

Enfin, le labeur mettra qu'une journée à analyser la balle retrouvée dans la BMW d'Ogawa et les diverses bulles tirées sur le cadavre. La première est une balle de Sharp 251LL, tandis que les autres sont des bulles de Stener 042. Tous les tir ont été effectués avec une précision digne d'un tir de cible.

2.4. Retrouver les East Compton Pirus

Trois fois les East Compton Pirus (ECP) découvrent, les cops peuvent tenter de contacter ces derniers, ou tout de même de les localiser physiquement. Pour les informations d'ordre général, utilisez la section « Battre le pavé ».

Si les cops préfèrent se renseigner sur l'actualité des ECP, une simple information (2) permet de savoir que depuis le 22, ils se font tout peindre. Avec une information (3), on apprend qu'ils comptent tout de même se rendre au « marché » de Florence Avenue pour le 24 au soir (cf. Amélie de LA, p. 51). Avec une information (4), il paraît même que les ECP ont le GPS aux lèvres !

Les cops peuvent aussi enquêter dans le territoire des ECP. Un simple jet d'Intuition de fil/Interpétation (1) permet de comprendre que ceux-ci se sont mis au vert : leur territoire est plongé dans un calme inquiétant. En y mettant une enquête de voisinage – un jet d'Intelligence/Thème (2) et une journée de travail – les cops apprennent que les ECP sont bien vivants et qu'ils vont se montrer à Florence Avenue le 24 au soir pour bien faire comprendre à tous les autres gangs de South Central que c'est pas la peine de logner sur leur territoire.

Si vos cops sont particulièrement rions et/ou charismes et/ou manés de contacts incroyables, laissez-les découvrir la planque des EEP : le bidonville de Santa Fe à Campos (cf. Amis(s) de LA, p. 52). Cependant, la scène qui verra les cops illuso sera la même que s'ils soient passés par Florence Avenue.

5. Florence Avenue

Nouvelle 24 juillet 2011, 11 : 30 PM, à l'angle de Florence Ave et Caroline Blvd.

Retournez à Gensparty. Le long des bidonvilles de Florence Ave, les gangs de South Central étalent leur puissance, montrent leurs flagons, leurs bagoules et leurs gonzesses. Les ragottements des mecs les uns d'accordent à plusieurs blocs et les sexes branchés à fond essaient de briser toutes les fenêtres des quartiers. Ils aigle coule à flot et les flagons se vendent comme des burgers un jour de famine.

Le rendez-vous nocturne de Florence Ave, est le moyen le plus simple et le plus rapide pour les cops de retrouver les EEP : ces derniers s'y rendent pour se débarrasser des armes utilisées durant le meurtre et espérer des billes. Le seul problème, c'est qu'à moins de connaître vraiment le maître de débiter une petite garnie au milieu de LA, ils ne peuvent s'y rendre en uniforme. Face aux centaines de gangs rassemblés, les cops ont plusieurs solutions :

Appeler des renforts : les cops peuvent se faire couvrir par le SWAT, l'ASD ou d'autres unités COFS. S'ils parlent de leur projet au lieutenant, celui-ci leur assignera d'office Sotep et Proc (cf. COFS Nôce, p. 186 et 267). Pour mobiliser d'autres unités de police, les cops doivent y passer une demi-journée et réussir un jet de Bonnesaides/Charme (1). Chaque point de marge leur permettra de mobiliser une unité. En tant que cops, c'est à eux qui ont le commandement de l'opération. Laissez-les mettre au point leur plan.

Observer de loin : plutôt que de se rendre physiquement sur place, les cops peuvent planquer à distance raisonnable. Utilisez alors le matériel et les règles de surveillance (cf. Amis(s) de LA, p. 99). Réquisitionner une pègre de matériel incluant un jet de Bonnesaides/Charme (7) et une demi-journée de tractations. Si les cops arrivent en plus à réquisitionner l'aide de l'ASD, ils peuvent effectuer leur surveillance depuis les deux et ne risquent rien. Sinon, ils doivent se planquer en tant qu'un marchand ou en réquisitionnant un jet de Discrétion/Innocence (1). En cas d'échec, les cops seront pris à partie par une dizaine de gangs de base (cf. COFS Nôce, p. 285).

Se déguiser : s'habiller en civil ne suffit pas pour se mêler aux gangs, il faut se fondre dans la foule. Pour cela, les cops doivent passer une bonne heure à s'habiller, réussir un jet de Connaissances (gang)/Éducation (1) ou disposer d'Informations (2) sur les gangs,

puis réussir un jet de Manipulation/Éducation (1), (2) pour les cops blancs ou asiatiques. En cas d'échec, les cops seront pris à partie par une dizaine de gangs de base (cf. COFS Nôce, p. 285).

Quelle que soit l'approche choisie, les cops doivent réussir localiser les EEP dans la foule. Pour cela, ils doivent y débiter une petite heure et réussir deux jets : le premier de Sang-froid (2) pour garder son calme au milieu de dizaines de gangs ; le second d'Instinct de fil/Perception (2) s'ils savent à quoi ressemble un EEP, d'Éloquence/Charme (2) sinon.

Une fois les EEP repérés, les cops peuvent entrer en contact avec eux et leur tirer les vers du nez - gentiment. L'entrée en matière nécessite de la part des cops une bonne couverture ou un jet d'Éloquence/Sang-froid (3). Ensuite, utilisez les règles normales d'interrogatoire. Cependant, du fait des circonstances, les cops jouent un dé de malice durant tout l'interrogatoire.

Marge de réussite 1 : « C'est le bonfil. Notre chef a un deal avec un type pour un trafic d'armes, mais ça a menti. Du coup, il se planque à Santa Fe. »

Marge de réussite 2 : « Y'a que Lockjane qui connaît le fournisseur - un vrai parano. Il nous a demandé un coup de main et a dit massacrez des tas de cops à ST. Y'en a même un qu'on a dû saigner, mais y'a que Lockjane qui sait pointer ça. Faut un truc. »

Marge de réussite 3 : « Ça fait presque trois ans que ça dure et ça devient d'impossible qu'on. Nos frères pensent plus à l'argent qu'à la vie du sang. Lockjane n'a peut-être pas dû nous emmener là-dedans. »

Si les cops se contentent d'observer les EEP, ils doivent utiliser leur matériel de surveillance avec succès ou les saisir dans la foule et réussir un jet d'Instinct de fil/Perception (2). En cas de réussite, ils voient que les EEP reviennent de nombreuses armes Sotep, dans un Sotep pur et un Sotep saigné. Ils espèrent plein de jolis billets verts et s'en vont sur les coups de deux heures du matin.

Si les cops décident de filer les EEP, ils doivent avoir recours à l'ASD ou réussir un jet de Discrétion/Perception (2). Sans l'un ou l'autre cas, ils suivent les EEP jusqu'à bidonville de Santa Fe. Ils peuvent aussi décider d'arrêter les EEP. Pour cela, ils doivent mobiliser des renforts ou réussir un second jet comme ci-dessus. Grâce ensuite le combat contre une dizaine d'EEP, qui sont des gangs de base (cf. COFS Nôce, p. 285), mais équipés d'armes d'époque Sotep. Si les cops semblent au moins un EEP rions, ils peuvent procéder à l'interrogatoire au conventionnel, sans le dé de malice.

5. Poursuite à Santa Fe

Quel que soit le moment où la façon dont les cops se rendent dans le bidonville de Santa Fe, il n'y passera à peu près la même chose : les cops traversent DG, mais sont attaqués par six mecs de l'unité Shadowhound.

Localiser le bidonville de Santa Fe ne pose aucun problème, les cops savent tous où il se trouve. Le problème, se rendre jusqu'aux limites de celui-ci n'est pas très dangereux, si ce n'est qu'il se trouve dans South Central. En traversant, pénétrez dans le bidonville lui-même devient compliqué. En effet, tout comme à Florence Avenue, les cops en uniforme ne sont pas les bienvenus ici. Ils peuvent cependant utiliser les mêmes tactiques que pour la scène précédente et une supplémentaire : l'identification. En effet, le bidonville est gigantesque, mais peu habité. Les emplacements de wagons et les tunnels fournissent un bon couvert aux cops. Ainsi, en réussissant un jet de Discrétion/Coordination (1), ils peuvent pénétrer dans

Les gangsters de Florence Avenue

Charme	1	Charme	1
Charme	1	Charme	1

Attributs des cops et des autres personnages

Aggressif	+2
Inspecteur	0
Fort et débile	+2
Peu	+2
Amical	+1

la bidonville. Quelle que soit la méthode utilisée, tous échouent contre un combat contre des gangs de base (cf. 005 Pico, p. 285).

Une fois à l'intérieur, les cops doivent localiser OG Lockjaw. Pour cela, ils ont deux solutions. Et plus, ils peuvent d'ores et déjà espérer les hommes armés par l'attribution pour liquider Lockjaw.

Interroger les habitants du bidonville : Coquenois/Charme (2) ou (5) si les cops sont en uniforme. Un simple succès permet de localiser Lockjaw.

Se fier à son instinct : Instinct de fil/Perception (3). Un simple succès permet de localiser Lockjaw.

Repérer les mercenaires : Instinct de fil/Perception (4). Un succès permet d'avoir l'impression d'être suivi, mais sans plus. Cependant, cela suffit à ce que les cops ne soient pas surpris durant l'affrontement qui suit.

OG Lockjaw s'est planqué dans un vieux wagon au beau milieu du bidonville. Il est sur ses gardes en permanence, sauf lorsqu'il dort, de 14h à 21h. En dehors de cette fenêtre horaire, les cops doivent compter une opposition de Discrétion/Coordination contre la Perception d'OG Lockjaw pour le prendre par surprise.

Si les cops surprennent Lockjaw, ils peuvent éliminer le combat en remportant une opposition de Sang-froid/Intimidation contre le Sang-froid de Lockjaw. Si c'est le cas, les cops peuvent inspecter le wagon et interroger ce dernier. Laissez-les poser deux questions à OG, puis faites entrer en scène les mercenaires. Ces derniers bénéficieront d'un effet de surprise totale et attaqueront le wagon en prenant pour cible OG Lockjaw. Dès ce dernier est, ils prendront la fuite.

Si les cops ne surprennent pas Lockjaw, celui-ci prend la fuite en tirant sur ses poursuivants. Ils déclenchent ainsi, les mercenaires entrent en scène. Utilisez les règles de poursuite. Lockjaw dispose de 4 dé, les cops et les mercenaires de 5 dé. Ces derniers bénéficieront d'un effet de surprise totale, mais ne cherchent pas à rattraper

Lockjaw, juste à la mort. Ils s'embarrassent dès leur objectif atteint et s'attachent les cops qui pour se défendre.

Cette scène s'achève lorsque les mercenaires sont tous neutralisés ou ont pris la fuite. Si Lockjaw sème les cops, il est saisi par une deuxième escouade Shadowhound. Grâce aux bons soins de Tahriri, personne ne s'ennuiera sur ce tableau.

3. La sentinelle

3.1. Ceci est une scène de crime !

Avant, pendant ou après l'attaque des mercenaires, les cops peuvent procéder aux investigations suivantes dans le wagon d'OG Lockjaw.

3.1.1. Fouiller le wagon

Cela réclame un quart d'heure et un jet de Soin de crime/Perception (1).

Marque de viscosité (3) : cette plaque est utilisée depuis plusieurs années pour sceller du matériel – il reste même quelques caisses. Quelques y rit depuis quelques jours.

Marque de chasse (1) : des armes ont été entreposées ici – il y a les marques de caisses au sol et de nombreuses douilles ou pièces détachées. Les caisses sont marquées de codes-barres cryptiques.

Déterminer la provenance des caisses nécessite un jet de Connaissances (corporations)/Éducation (3), une information (4) dans le milieu des affaires ou un jet de Bureaucratie/Sang-froid (2) et une demi-journée à la Chambre de commerce de UA.

Bien sûr, n'importe quel responsable de la sécurité de Senny reconnaîtra les codes-barres à l'œil nu, puisqu'il s'agit de caisses d'armes en provenance de l'usine d'armement de UA.

3.1.2. Interroger OG Lockjaw

Utilisez les règles d'interrogation.

Marque de viscosité 0 : « J'ai un deal avec un gars qui me fournit des armes Senny. Il m'a dit qu'un gars de la copo allait tout faire tomber et qu'il fallait lui mettre une balle dans le buffet. C'est ce qu'on a fait et voilà où ça nous a menés. »

Marque de viscosité 1 : « Je sais pas qui est ce gars. J'ai jamais vu que ses hommes de main et un gars qui se faisait appeler Elio Gali. Au début, j'avais pas confiance, mais quand j'ai vu tous les papiers qu'il pouvait nous fournir, j'ai changé d'avis. »

Sonne (si OG sourit à Santa Fe) : « Je pense que les mecs qui ont essayé de me tuer sont des sous-freux du traquante. »

Marque de viscosité 2 : « Les gars nous ont toujours dit de nous méfier des forces de sécurité de Senny. Surtout leur chef, Wagner. Y avait que c'était une ruse, qu'il se prend pour un héros. »



3.1.1. Interroger les mercenaires

Traquer les signes d'interrogation.

Marge de réussite 3 ou moins : ces mercenaires sont des durs, ils ne coupent pas du tout l'interrogatoire : ils ont tenu face aux camps de prisonniers colombiens, c'est pas des cops respectant les droits de l'homme qui leur font peur. Ils demandent leur argent et ailleurs, froidement les accusations de meurtre, association de malfaiteurs, détention d'armes, obstruction à la justice, etc.

Marge de réussite 4 : « Vous sommes des professionnels, on nous a engagé pour un job, et on l'a fait, j'ai perdu une balle, mais pas la guerre. Je veux mon argent. »

Marge de réussite 5 : « On a montré un tas d'armes, la guerre allait tout faire fuir, alors on l'a éliminé. Je veux mon argent. »

3.2. Au rapport !

À la suite de la poursuite à Santa Fe, le lieutenant Hawkins demande un rapport circonstancié aux cops sur cette affaire.

Si les cops ont établi qu'un tas d'armes existait en provenance ou au départ de Senny et que celui-ci possédait le mobile du meurtre d'Opasa, le lieutenant obtient un mandat et communique aux cops les rapports d'activité de l'unité de LA. Ils se concentrent sur les chapitres qui manquaient dans la chambre d'Opasa et en résumant un jet de Bureau d'Enquête (H), les cops découvrent des imprécisions dans les écritures comptables et les feuilles de stock : que ce soit révisé ou pas, le lieutenant recommande aux cops de reprendre contact avec Wagner pour obtenir plus d'informations sur les activités de Senny.

Si les cops ont établi qu'OG Lockjaw et les EEP étaient les meurtriers d'Opasa, le lieutenant Hawkins veut les cops et fait émettre un mandat d'arrêt contre le chef du gang. Si ça lui amuse, les cops peuvent participer à la chasse. Ce qui est sûr, c'est que la nouvelle arrive aux oreilles de Wagner qui voudra en savoir plus. Elle prendra contact avec les cops.

Si les cops n'ont rien établi de tout, le lieutenant Hawkins leur recommande « vivement » de reprendre contact avec Wagner et de lui montrer la pression « mise en savoir plus » sur le meurtre d'Opasa. Elle avait rendez-vous avec ce dernier, c'est facile !

3.3. Face à la Sentinelle

À un moment où à un autre, les cops se retrouvent à nouveau face à cette sentinelle responsable de la révolte. Depuis le meurtre d'Opasa, la situation a évolué : des gangs sont morts, des mercenaires ont couvert le feu sur des cops et Wagner elle-même a manqué ses enquêtes. Considérez qu'elle a aboli dans toutes les investigations qui concernent Opasa et qu'elle a été interdite, pas voir plus ou moins légale, des activités des cops sur les autres pistes, mais pas plus. Vous inspectez tout cela l'inspecteur, tant du point de vue de la santé économique de Senny Corp que du point de vue de la mobilité. Anita Wagner est donc désormais plus loquace.

Que la rencontre ait lieu à l'inspiration des cops ou de Wagner, elle se déroule de la même façon, comme un interrogatoire. Cependant, selon la façon dont cette rencontre a lieu, les cops sont plus ou moins bien armés.

« Si la rencontre se fait sur l'initiative de Wagner, celle-ci nous l'impressionne et les cops bénéficient de deux des bonus.

« Si les cops ont des preuves quant aux imprécisions de stock et qu'ils les montrent, ils gagnent un 4^e bonus.

« Si les cops ont des preuves du trafic d'armes en provenance de Senny et qu'ils les montrent, ils gagnent un 4^e bonus.

Marge de réussite 0 : « Quelque chose ne tourne pas rond à Senny. Malheureusement, cela nuit aussi à nos possibilités d'investigation. Je n'ai couru aucune preuve infutable, et nous ne m'en apparaît pas non plus. Dans ces conditions, je ne peux rien vous offrir. »

Marge de réussite 1 : « Je ne peux vous révéler des informations confidentielles sur Senny, je suis lié par mon contrat et ma loyauté. Senny est plus qu'une simple entreprise, c'est une façon de vivre. Et puis, mon sensai ne me le pardonnerait pas. »

Marge de réussite 2 : « Je fais partie du mouvement des Mafiosi.

Nous sommes convaincus que la loyauté et l'honneur sont des valeurs fondamentales. Senny m'a offert une nouvelle vie, je lui dois tout. Je ne saurais trahir la confiance de Senny et la philosophie des Mafiosi. Je ne peux pas le pardonner. »

Du fait du point économique et politique de Senny Corp, les cops ne peuvent obtenir de mandat contre Anita Wagner pour l'un ou l'autre de ces raisons. Cependant, ces interrogatoires a dû leur mettre la puce à l'oreille. Durant celui-ci, ou même après, un cops peut tirer un jet de Psychologie/Inspection (2). En cas de réussite, il comprend – à la lumière de cette conversation – le profil psychologique de Wagner.

Bien sûr, indépendamment du résultat de cette interview, les sentiments du cops commenceront à évoluer. Si ce n'est pas déjà fait, déchiffrez les symboles de l'Ancre, phase 2. Sinon, ce dernier a certainement envie de passer en phase 3, mais le caractère tendu de la situation et l'implication d'Ortiz dans l'enquête ne lui en laissent pas la possibilité. C'est du moins ce que lui suggère sa conscience professionnelle. Au cops, et au joueur, de faire son choix.

3.4. Trouver la voie la droite.

Il est aisé de trouver les coordonnées du siège des Mafiosi. Après tout, il s'agit d'un point politique sur ce qu'il y a de plus respectable, dans certains moments récents au Congrès californien. Les bureaux des Mafiosi se situent dans New Downtown, à l'angle de Grand Ave. et de la 4th, au 15^e étage d'un grand building moderne de verre et d'acier. En résumant un jet de Bureau d'Enquête/Ortiz (2), les cops apprennent que les locaux sont payés par le groupe de presse d'Ilsean Thomson, le groupe Central.

Prendre rendez-vous avec celui-ci est en revanche relativement compliqué. Même s'ils insistent et qu'ils déploient des arguments choc, les cops ne pourront obtenir de rendez-vous avant le mardi 29 juillet. Servez-vous de ce délai pour mettre en scène des 10-18 ou des scénarios de votre cru. Bien sûr, il vaudrait aussi bien dans les locaux des Mafiosi.

À l'heure dite, les cops y seront reçus comme des nés : jolies cocktails, boissons offertes, canapés en cuir et climatisation. Il. Chacun aura quelques heures de travail, mais juste ce qu'il faut aux cops pour s'installer confortablement dans son bureau. Ils peuvent donc s'asseoir tranquillement dans de confortables fauteuils de cuir devant une baie vitrée offrant une vue exceptionnelle de la cité des anges, ou consulter quelques ouvrages scientifiques de la bibliothèque, des œuvres de géographes et de sociologues tels que Richard Ekins, Aaron Lynch, Susan Blackmore, John Maeda ou encore Richard Riedel. En attendant, Ilsean Thomson joint la peine de rendre chaleureusement la main de chaque cops, s'assoie, s'excuse de ne pas avoir pu les recevoir plus tôt et leur demande ce qu'il peut faire pour aider le LAFD.



Même s'ils éprouvent une sensation proche de celle qu'ils pourraient éprouver en présence de McCannoy, les cops sont tous de même un peu plus à l'aise en présence de Brian Chermers.

Le plus, c'est que Chermers est parfaitement honnête, il tient vraiment à aider les cops. Alors, le mieux que ces derniers ont à faire, c'est de jouer la carte de la franchise et de lui exposer le problème que leur pose le dévouement de Wagner. Le déroulement de cette conversation n'est sensationnel par aucun jeu de rôle : Chermers adresse simplement les cops ; il connaît lui-même exactement le problème. Cependant, certains éléments clés peuvent survenir :

• **L'accuser de la sénilité de Chermers** : il faut pour cela réussir un jeu de psychologie/l'inspection (13).

• **Utiliser les règles d'interrogatoire** : ne le proposer pas aux cops, mais si ceux-ci en ont envie, laissez-les faire. Un simple succès indique que Chermers est sénile et qu'il ne sert à rien de l'interroger.

• **Mettre à Chermers** : après tout, rien n'oblige les cops à lui faire confiance. Ceux-ci doivent réussir un jeu d'appréhension Éloquente/Charme contre la psychologie/l'inspection de Chermers. S'ils échouent, ce dernier lui-même se dit qu'il n'est rien d'autre, mais utilise les règles d'interrogatoire contre les cops pour comprendre de quoi il en retourne. Il utilise un jeu d'Éloquente/Charme, avec une attitude hostile.

Si les cops parviennent à obtenir le concours de Chermers, celui-ci leur permet de rencontrer Wagner et de la connaître de plus près. C'est effectivement ce qu'il fera et dans quelques jours, les cops pourront conclure « le deal » avec Wagner.

Si les cops ne parviennent pas à obtenir le concours de Chermers, celui-ci décide tout de même de leur cela au clair. Il finira par rencontrer Wagner et décidera de son propre chef de la pousser à aider les cops. « Le deal » aura lieu de même lieu, mais en secret. Durant ce deal, laissez les cops mentir et s'occuper d'autre chose.

3.5. Le deal

La date à laquelle celui-ci a lieu dépend de la façon dont s'est déroulé le rendez-vous avec Chermers.

Si les cops n'ont pas réussi à obtenir l'aide de Chermers, le deal a lieu le lundi 1^{er} septembre.

Si les cops ont obtenu l'aide de Chermers, mais que celui-ci a dû les interroger, le deal aura lieu le dimanche 31 août.

Si non, le deal aura lieu le samedi 30 août.

À la date ainsi déterminée, les cops reçoivent une communication du lieutenant ; ils sont amenés à la maison. Le lieutenant n'est pas plus, mais ça n'a pas l'air bon. Amis à la maison, les cops sont directement, mais discrètement conduits au bureau de madame le maire.

Date inconnue, 08 : 25 PM, hôtel de ville de Las Vegas

En pénétrant dans le bureau de madame le maire, vous y trouvez non seulement la désormais célèbre Erika Lane, mais aussi le lieutenant Acordis, le procureur de Californie Willie Harford, Brian Chermers et Anita Wagner. L'ambiance est aussi détonante qu'une veille de bombardement. Madame le maire prend le parole :

« M. Chermers a eu la gentillesse d'apporter son aide à la ville de Las Vegas dans une enquête dont, me semble-t-il, vous avez la charge. Si j'ai bien suivi, le rôle de mademoiselle Wagner dans son report de service professionnel faisait obstruction à la bonne marche de la justice. C'est bien ça ?

[Annulez la réponse des cops, positive a priori.]

« Il semblait que mademoiselle Wagner ait changé d'avis. Et ce n'est pas, mademoiselle Wagner ?

« M. Chermers m'a ramené à la raison, j'ai compris où était mon véritable devoir.

« Bien, qu'avez-vous à nous dire ?

« Au cours des derniers jours, j'ai acquis la certitude que des armes produites par Sentry Corp à LA étaient démontées par un employé. Je pense savoir qui est cet employé.

« Vous prétendez l'honneur de partager votre conclusion avec nous ?

« Il s'agit de Jeremy Huddleston.

Le silence d'habit sur le bureau de madame le maire. Celle-ci reprend le parole :

« Pourquoi ?

« Il est le seul à pouvoir garantir l'absence d'implication dans les faits.

Madame le maire se tourne vers le procureur Harford avec un regard interrogateur.

« Je ne sais pas...

« Comment ça, vous ne savez pas ? C'est la responsabilité de la sécurité de Sentry Corp, nom de Dieu ! Si ça ne suffit pas pour avoir un mandat, il vous faut quoi ?

« Ce n'est pas assez pour un mandat d'arrêt, c'est juste un serment.

« Et ça, ça n'est assez pour une enquête sous-couverte ?

Harford se mord la lèvre.

« Oui.

Madame le maire se tourne vers vous.

« Messieurs, votre mission consiste désormais à enquêter sous-couvert sur le CAD Jeremy Huddleston et à me ramener des preuves de ses agissements criminels.

Wagner l'interrompt.

« Il y a un problème. Huddleston part pour Las Vegas, pour la nuit.

« Plus important, le GDS peut agir là-bas.

« Il y a un autre problème.

« Quel ?

« Je parle avec eux.

« Pourquoi ?

« Je suis avec eux et j'enquête avec eux. Je suis toujours la responsable de la sécurité de Sentry Corp, et il est hors de question que je laisse des policiers fauter dans ma corporation et interroger mes employés sans le surveiller. C'est ça ou je ne signe pas ma déposition, et nous n'avons pas d'enquête.

Madame le maire se tourne à nouveau vers vous.

« Messieurs, vous avez le plus tôt possible pour Las Vegas... avec mademoiselle Wagner. »

4. Viva Las Vegas !

4.1. Chermers sur le Strip

Suite à leur entrevue avec le maire, les cops partent pour Las Vegas. Ils disposent du reste de la soirée et de la nuit pour se préparer. Wagner est à leur disposition, mais n'a pas grand-chose à leur apprendre de plus que ce qu'elle a révélé durant le deal. Les cops ont un billet d'auton pour le lendemain matin ; ils arrivent en fin de matinée à Las Vegas. Cependant, avant qu'ils puissent profiter du jeu de Nevada, les cops ont quelques préparatifs à accomplir.



BIENVENUE À LAS VEGAS !

Chambres d'hôtels (pour deux)

Hôtels standards (Luxor, Flamingo, etc.) : 60\$ la nuit. Vous vivez au milieu des fils d'acier.

Hôtels haut de gamme (Caesars palace, Paris, etc.) : 100\$ la nuit. Vous évoluez au milieu des fils à péage.

Hôtels de luxe (Mandalay, etc.) : 300\$ et plus la nuit. Bienvenue chez les gens de riches !

Les prix des suites démarrent à 500\$ et montent jusqu'à 2 000\$ la nuit !

Le casino

Si un cop a joué aux machines à sous, il jette 100\$. S'il sort un « 1 », il gagne 1000 = 500\$. Dans tous les autres cas, il perd le résultat de 400 = 300\$.

Si un cop a joué à rimpairer quel autre jeu, il reçoit un test de Jeu/Education (2) ou de Jeu/Comp-Info (2) pour le passer il gagne marge de réussite = 100\$ ou perd marge d'échec = 100\$. Le cop peut aussi jouer à une table de 1000\$ joueurs, auquel cas le multiplicateur passe à 2 000\$.

La première fois que les cops vont au casino, mentionnez-leur ce détail : aux machines à sous, on ne gagne pas que des sous. Certaines machines, une douzaine en général, sont installées en cercle autour d'un podium accueillant une voiture de luxe. Si un joueur gagne à l'une de ces machines le Jackpot, il remporte immédiatement la voiture, qui a suffisamment classerise pour quitter le casino et se rendre à la station-service la plus proche.

Les gules

C'est 200\$ pour un gros coté, 3 000\$ pour la nuit. Si vous voulez du grand luxe, multipliez par dix !

Les cops doivent s'équiper. Comme il s'agit d'une mission en civil, les cops ne sont pas censés prendre leur uniforme, mais Dieu sait ce qui peut leur passer par la tête. En revanche, ils ont tout intérêt à se faire de matériel de surveillance. Prévoir le supplément. Allez faire et laissez leur faire leur choix au sein des chapitres « Les ordinateurs », « Électronique » et « Matériel d'intervention », dans la limite d'un budget global de 10 000\$. De même, les cops disposent d'un budget de 2 000\$ pour l'hébergement, la voiture de location et les faux faux. Attention, le SAG passe au crible les notes de frais des policiers envoyés à Las Vegas ; si les cops font des folies de leur paradis, les brief-carnets leur tomberont dessus.

Les cops doivent se préparer une couverture. C'est le principe même de l'enquête undercover. Bien sûr, les cops disposent du soutien de l'FBI (cf. COPS Filos, p. 45), soutien garanti par la volonté de madame le maire. Cependant, si l'FBI se charge de

toutes les formalités administratives, c'est aux cops de définir eux-mêmes leurs couvertures. Elles doivent être non seulement crédibles, mais aussi leur permettre d'approcher les divers instruments de l'enquête avec une raison valable. Voici quelques exemples de bonnes couvertures :

- Agent de l'ATF (cf. COPS Filos, p. 101)
- Chasseur de primes.
- Défectueux privé.
- Espion industriel.
- Espion en consulting.
- Journaliste de presse spécialisée (lingerie).
- Malin (voir plus loin).

Bien sûr, la meilleure couverture reste encore celle d'agent de la sécurité de Sentry Corp. Il faut pour cela obtenir le soutien d'Antia. Cette opération est très risquée et Antia ne prendra ce risque que pour l'élite de son corps et à la condition que celui-ci dépende à ses ordres.

Si les cops choisissent une couverture qui ne vous paraît pas appropriée, adressez-les un dé pour toutes les interactions sociales concernant les instruments de l'enquête.

Les cops doivent se conformer avec Wagner : cette dernière légèra à l'hôtel de la convention et s'est arrangé pour y être présente officiellement, en service commandé. Malheureusement, elle est de ce fait surveillée par ses collègues. Inévitablement, les Vegas Journal de l'accident de se rencontrer : casinos, boîtes de nuit, bars et restaurants. Antia refuse de communiquer par des moyens technologiques, à moins que les cops ne lui remettent l'un de leurs propres moyens de communication.

4.2. Le gun show

4.2.1 Présentation

Mis à mort en 2001 et le complexe-Vegas World est désormais achevé. Sentry s'est payé le luxe d'y héberger gratuitement le Annual West American Gun Show. Ce n'est pourtant pas elle l'organisation ; elle se contente d'apporter des fonds et de fournir la sécurité, chapeauté par miss Wagner. Le gun show se tient dans l'immense complexe contiguë du Vegas World.

L'exposition elle-même se tient donc dans une gigantesque salle plus grande qu'un terrain de football californien. Tous les fabricants d'armes du continent nord-américain y ont un stand, ainsi que certains fabricants d'Europe : Heckler und Koch et Sig Sauer entre autres. La plupart des stands se composent d'une grande table où sont disposées des plaquettes publicitaires, des vidéos présentant les « articles » et de petites tables où on peut discuter affaires. Les exposants les plus prestigieux – Colt, Sentry et HK – se sont offerts des salons personnels réservés en stands de tête. Beaucoup de visiteurs sont des aficionados des armes venues faire ou les dernières nouveautés, mais les exposants font surtout attention aux visiteurs professionnels : militaires, responsables des forces de police et policiers de milices privées viennent au gun show pour faire leurs courses et signer des contrats de fourniture. On peut même rencontrer des meilleurs vendeurs d'appareils ou se documenter, notamment des Mandan (cf. Antia de D, p. 112). Les exposants, les visiteurs professionnels et de nombreux visiteurs amateurs logent dans le Vegas World. Les armes se sont réparties dans les hôtels-casinos du Strip, la célèbre avenue de Las Vegas.

Au sein de cette foule, les cops peuvent se livrer à plusieurs types d'investigation : interroger les exposants, les visiteurs



LES INTERROGATOIRES DU QUI SAUVE

Score	Exposants	Professionnels	Fumeurs	Éboueurs
Charme	3	3	2	3
Éducation	3	3	2	2
Song-froid	2	3	1	4
Agenda	-2	-2	-1	-2
Impassif	0	+1	0	+1
Fort et détaché	0	0	0	0
Pot	-2	-1	-1	-1
Pénal	-2	-2	-2	-2

professionnels, les amateurs et les malheurs, ou surveiller de près l'activité qui s'y joue. Dans les quatre premiers cas, il faut utiliser les règles d'interrogatoire, dans le dernier, celle de surveillance ou un simple jet d'instinct de filic'percution (2). Chacune de ces investigations réclame une demi-journée.

Cependant, que les cops passent garde, les shadowhounds veillent au grain. Leur chaque demi-journée que les cops passent au gain d'ins, les shadowhounds savent les repérer. Conclure : « Marchez autour contre shadowhounds ».

4.2.2. Les exposants

Jet saut : « Euh, nous savez Senny, c'est un peu le genre de voir si on a quelque chose à dire... »

Marge de réussite 0 : « Sur le stand de Senny, j'ai vu leur CD. C'est bizarre, en principe, c'est un seul-de-ciel qui n'a rien à faire ici. C'est le domaine de Delgado, la VF du marketing. »

Marge de réussite 1 : « Haddison a menti et il est venu chercher le soutien de Delgado pour la prochaine réunion au sommet. »

Marge de réussite 5 : « J'ai entendu Delgado raconter Haddison, mais je crois que ce dernier a réussi à obtenir un rendez-vous au restaurant du Luxor. »

4.2.3. Les visiteurs professionnels

Jet saut : « Senny est l'un de nos contacts les plus professionnels, nous n'avons pas à nous plaindre à leur sujet. »

Marge de réussite 0 : « Je suis passé saluer madame Delgado, la VF du marketing. Elle avait l'air importante par un certain Haddison. C'était bizarre. »

Marge de réussite 1 : « Entre Delgado et Haddison, l'un des deux a fait une blague, et je pense que l'autre est en train de le faire chanter. »

Marge de réussite 5 : « J'ai entendu Delgado raconter Haddison, mais je crois que ce dernier a réussi à obtenir un rendez-vous au restaurant du Luxor. »

4.2.4. Les visiteurs amateurs

Jet saut : « Euh... Senny, c'est pas une marque d'identification ? »

Marge de réussite 0 : « Ouais, je suis passé sur le stand, mais le commercial faisait un peu la gaffe. »

Marge de réussite 1 : « Realiser que je regardais le Senny Flamingo, j'ai entendu la personne s'engager avec un autre gars de la boîte. Le gars était bien habillé. »

Marge de réussite 5 : « Sur le stand Senny, j'ai vu les deux personnes qui s'engageraient. À un moment il se sont arrêtés et se sont dirigés vers le Luxor. »

4.2.5. Les malheurs

Jet saut : « Deux hommes d'honorables commerçants, nous ne soupçonnons aucun danger. »

Marge de réussite 0 : « Ils ont été chez Senny, ça par le fil. Entre Delgado et Haddison, y'en a un des deux qui va finir avec une balle en tête. Enfin, moi, ce que j'en dis... »

Marge de réussite 1 : « Haddison a le poing au ciel, ça se voit. Il veut que Delgado le coure. »

Marge de réussite 5 : « Le gars Haddison il doit déguerpir la police Haddison parce que je l'ai entendu obtenir un rendez-vous au restaurant du Luxor. »

4.2.6. Surveiller le gain d'ins

Jet saut : Haddison est sur le stand de Senny ainsi que la VF du marketing, Melissa Delgado. Il n'est pas l'air de s'occuper.

Marge de réussite 0 : Haddison et Delgado s'arrachent un peu. Il se donnera rendez-vous plus tard.

Marge de réussite 1 : Haddison et Delgado préfèrent continuer leur conversation ailleurs. Ils se donnent rendez-vous au Luxor.

Marge de réussite 5 : si des mercenaires se sont échappés de Santa Fe, les cops les reconnaissent dans la foule. Sinon, ils ont juste le même sentiment que dans le bidouille.

4.3. Vous danser ?

À un moment ou un autre, les cops et Anita doivent faire le point. Cette dernière propose au cops de son côté de la renvoyer au restaurant du Venitian, afin de pouvoir discuter tranquillement. Elle insiste, prétendant que de jouer aux amoureux est le meilleur moyen de passer inaperçus. Elle prétendrait le cops qu'il doit se mettre sur son 31.

Le Venitian est en effet l'un des clubs-casinos les plus sélects de Las Vegas. C'est une gigantesque strophe en intérieur de Venise, complétée avec les canaux artificiels et les ballades en gondole. Anita attend le cops à la terrasse d'un restaurant, sous un toit de bleu point au plafond. Elle est vêtue d'une magnifique robe de soirée et dégage un intimidant sex-appeal.



Après avoir fait le point sur l'enquête et décidé de la marche à suivre, Anita charge de réajuster et fait plus ample connaissance avec le cops. Inspirez-vous de son Logos et de son Profil psychologique pour construire sa conversation, mais n'oubliez pas de réajuster sa conviction quant aux mercenaires. De même, si le cops est sceptique aux charmes d'Anita et construit une véritable complicité avec elle, celle-ci révélera que depuis son arrivée à Las Vegas, Charles Ward lui a demandé de garder un œil sur Huddleston car il lui a quelque chose de louche.

Par ailleurs, n'oubliez pas à en faire des tonnes : le cops trouve Anita très séduisante dans sa robe de soirée, ils dansent tous les deux, font une ballade en gondole et s'embrassent tendrement. Le lendemain matin, lorsque les autres cops rejoignent l'enquête, ils révoient leur collègue dans les bras de la belle Anita.

4.4. Match retour contre shadowhounds

Afin d'assurer la sécurité d'Huddleston, éventuellement contre Security Corp elle-même, les mercenaires de l'unité Shadowhound sont présents durant tout le gun show. Munis des photos fournies par Huddleston, ils peuvent reconnaître les cops. À chaque demi-journée que ces derniers passent au gun show, laissez un jet d'instinct de mercenaires/Proception (2). Si le jet est réussi, les mercenaires ont repéré les cops. À partir de ce moment, ils élisent ces derniers – opposition de Description/Coordination contre Instinct de filic/Proception –, déterminent où ils logent et y montent une embuscade : l'heure de la vengeance a sonné ! En revanche, si les cops ont pu la polémique de se dégoûter, les mercenaires doivent également réajuster un jet de Dégagement/Proception (nombre de minutes des cops).

Par ailleurs si les cops rejoignent les mercenaires les premiers, ils vont donc probablement les arrêter. S'ils ont repéré des sacrilèges de

Santa Fe, ils peuvent obtenir un mandat et procéder à l'arrestation dans les règles. Dans le cas contraire, ils sont piégés et poings liés. Cependant, Anita peut arrêter elle-même les mercenaires, avec ou sans l'aide des cops, au titre de sa fonction de responsable de la sécurité. Un simple conseil de routine permet en effet de constater que tous ces gens sont finalement amis.

Pour l'investigation des mercenaires, référez-vous au dossier de ces derniers et au chapitre « Investiger les mercenaires ». Si les cops fournissent le chef des mercenaires, ils déverrouillent une page synthétique (cf. *Black Book*, p. 85) contenant une clé de déchiffrement. Les shadowhounds et Huddleston utilisent un code pour communiquer via le Network et cette clé permet de déchiffrer ces messages.

4.5. Enquête sur Huddleston

Reconnaitre Huddleston n'est vraiment pas une bonne idée : il reconnaîtrait les cops ! En revanche, le surveiller ou examiner son ordinateur portable peut être une bonne idée.

4.5.1. Surveiller Huddleston

Utiliser les règles de surveillance (cf. *Black Book*, p. 100) ou faites effectuer aux cops un jet de Description/Coordination (3) pour filer Huddleston. Chaque jet annonce une journée de surveillance et autorise les mercenaires à en effectuer un (ou plusieurs).

Marge de réussite 0 : Huddleston passe beaucoup de temps à tourner autour de la VP Delgado. Il a une chambre au Venus World, dans les cops ont démonté le numéro.

Marge de réussite 1 : Huddleston continue de gérer le département administratif de Security Corp à l'aide de son ordinateur portable et de son téléphone mobile. Ça n'a pas l'air de bien se passer pour lui.



Marge de réussite 2 : Haddison a un rendez-vous avec la VP Delgado au Luxor.

Marge de réussite 5 : Haddison est ponté par des mensonnaires. Si tout va bien, ça mènera à la gouverne de Santa Fe, les cops en économisant certains à leurs attitudes corporelles et à leur matériel opérationnel. Par ailleurs, s'ils en ont les moyens, les cops peuvent prendre des photos de l'un des mensonnaires en train de parler à Haddison. Il fait son rapport opérationnel à Haddison.

4.52. Examiner l'ordinateur portable d'Haddison

- Cela révèle plusieurs conditions :
- Avoir réussi à surveiller Haddison pour établir son emploi du temps ou obtenir le concours de Wagner pour le localiser.
- Avoir un jet de *Blacklist/Coordination* (2) pour tenter la surveillance des mensonnaires.
- Trouver un moyen d'insérer Haddison de son ordinateur. Les cops peuvent essayer un appel téléphonique, une clé, ou solliciter l'aide de Wagner ou de Delgado.
- Effectuer un jet d'*Informations/Sang-froid* (4).

Haddison utilise un *Sony* 1, 2010 (cf. *Plot Local*, p. 86).

Marge de réussite 0 : les cops découvrent une clé de chiffage qui correspond à la clé de déchiffage des shadowhounds.

Marge de réussite 1 : les cops découvrent des documents de *Sentry Corp* concernant les activités et les déplacements d'O'gara. Haddison commence violemment de comprendre ce qu'O'gara avait compris.

Marge de réussite 2 : les cops découvrent des logs de réseaux bancaires prouvant qu'Haddison a fait un important virement à *Enrique Garcia* le jeudi 24 juillet.

Marge de réussite 3 : les cops découvrent un ensemble de documents utiles à Haddison dans le grenier de son tuteur. Ces documents prouvent qu'Haddison désamorce des mines *Sentry* pour les vendre à des gangs de LA par le biais de l'unité *Shadowhound*. Si Haddison s'aperçoit que son ordinateur a été examiné, il envoie les shadowhounds à la poursuite des cops. L'insérer le chapitre « Marché noir ».

4.6. Les négociations au cœur de *Sentry*

Si les cops en ont été informés, ou s'ils maintiennent leur surveillance au bon moment, ils assisteront au rendez-vous entre Haddison et Delgado. Utilisez les règles de surveillance pour déterminer ce qu'en capture les cops.

Mardi 2 septembre 2017, 08 : 00 PM, casino Luxor, Las Vegas

Déjà, de l'extérieur, le Luxor est impressionnant : une gigantesque pyramide de terre noire, avec pour gardien une sphère du sphinx grandeur nature ! De l'intérieur, c'est encore plus fou : de grandes statues égyptiennes hautes de presque dix mètres et un plafond si haut qu'on ne le voit pas.

Au balcon du casino, dans un décor mêlant l'Égypte antique et le XIX^e siècle, Haddison et Delgado se tiennent comme deux joueurs de poker.

- Que voulez-vous *Jeremy* ?
- La même chose que vous Melina, garder mon emploi.
- Pas de mensurer *Jeremy*, nous sommes très bien qui joue ce poker en ce moment. Il n'y a que sa place d'ailleurs...

— Écoute-moi bien petite puce, je mensonnais déjà des mines au moment quand tu finissais encore la *petite-pompe* à Princeton, alors un ton moins haut ou tu quittes Las Vegas dans un sac poubelle ! Silence.

— Ce que je veux est très simple. Tout se termine à démanteler avec son gros chape, par sa place, et c'est aussi par toi qu'il s'arrête. Dès lundi, tu iras voir Wagner et tu lui diras que qu'O'gara voulait profiter de la responsabilité que tu lui avais donnée pour organiser un trafic d'armes à LA. Tu l'arrangeras pour lui présenter des relevés photographiques indiquant démontant qu'O'gara était en contact avec les *East Compton Arms*.

- Mais ça ne tient pas debout !
- Peut-être, mais si tu ne m'obéis pas, ça finira toujours plus débile que toi. Compris ?
- Delgado hoche.
- J'ai bien entendu !
- C'est compris.

4.7. Au nom de la loi !

4.7.1. Pincer ses mines...

Les jeux sont faits. La fin du jeu doit approcher et Haddison doit disposer les preuves de ses mines les unes après les autres. Ses vos cops ont rassemblé assez de preuves, mais ils doivent se préparer à faire la circulation. En l'occurrence, voici ce qui concerne des preuves suffisantes :

- Les photos ou des enregistrements audio d'Haddison avec les mensonnaires.
- Un enregistrement audio du rendez-vous avec Delgado. Ces enregistrements doivent cependant être complétés par un interrogatoire après l'arrestation.
- Les clés de chiffage et de déchiffage d'Haddison et des shadowhounds.
- Les données connues dans l'ordinateur portable d'Haddison. Les cops obtiennent dans l'heure un mandat d'arrêt pour Haddison et éventuellement sa bande de barbouzes, ainsi que l'aide de proximité à l'arrestation immédiate, avant qu'Haddison ne profite de la proximité de la frontière pour tenter une traversée. Cependant, les cops ne sont pas encore au bout de leurs peines.

D'une part, Wagner insistera pour que l'arrestation se fasse discrètement. Elle ne sera pas que les mines d'Haddison mèneront à la réputation de *Sentry Corp*. D'autre part, et paradoxalement, si les cops ont obtenu le concours de Delgado, celle-ci insistera pour que l'arrestation soit la plus spectaculaire possible, mais avec Wagner dans le premier rôle, pas les cops. Cela lui permettra de démontrer à quel point la sécurité interne de *Sentry* est efficace.

Surtout, Haddison n'est pas prêt à se faire arrêter sans opposer de résistance. Deux cas peuvent se présenter.

- Les cops ne se préoccupent pas du moment auquel ils effectuent l'arrestation et tentent de le faire. Ils localisent Haddison au *Venus World* ou dans un autre casino, mais celui-ci résiste, aidé par ses mensonnaires. Il y a un cas.
- Les cops se préoccupent du moment auquel ils effectuent l'arrestation. Ils localisent Haddison à un moment où il est isolé — probablement dans sa chambre. Ce dernier ne résiste pas, mais l'arrestation n'est pas passée inaperçue aux yeux de l'unité *Shadowhound*. Dès que les cops transmettent Haddison par la

partie caïne de l'endroit où ils se trouvent, les mercenaires ont une sensation. Il y a contact.

Si l'unité Shadowhound a été entièrement neutralisée par les cops, il n'y a pas de contact dans le second cas. Ignorez alors la scène suivante, et passez directement au support.

4.2.2. Rien ne va plus !

Le contact a donc finalement lieu dans un casino. Au début du combat, lisez la description suivante aux cops.

Tout se passe bien, mais soudain, un mercenaire pressentiment. Ce genre de pressentiment que vous donne à votre instinct de fil. Quelque chose qui vient juste de changer dans l'atmosphère d'Huddleston et qui signifie que les amercement arrivent.

L'adrénaline vous pousse comme un quinze termes. Le temps se ralentit. Tout autour de vous, le bâtiment s'accroît d'un des machines à sous se fait plus distinct. Incrédiblement, vous balayez du regard vers l'arrière-plan : les dizaines de touristes qui s'affichent autour des machines à sous, des tables de poker et des roulette. Les grands panneaux lumineux qui annoncent des gains. Une BMW New Era et une Ferrari Roadster IV prises à des remorqueurs par les joueurs de machines à sous. Fumées, des néons, des lumières, le brouhaha.

[Hévélez ici soit Huddleston qui dégoûte, soit les mercenaires qui attaquent.]

Attendez ?

Si Huddleston est seul, il prend la fuite, étonnamment en tirant s'il a toujours son arme. Il se jette sur la Roadster IV et fonce sur le Strip, écrasant tous ceux qui le gênent. Il compte rejoindre l'aéroport de Las Vegas où son jet privé ne fera pas d'histoire pour l'immense au Mexique.

Si les mercenaires sont là, ils attaquent les cops avec toute la violence nécessaire. Ils n'ont que faire des coups et savent qu'ils luttent pour leur liberté, donc leur vie. Huddleston prend tout de même la fuite comme ci-dessus. Dès que les cops sont morts ou gravement blessés, les mercenaires font de même. Ils comptent se pointer dans le diant et passer en « mode suicide » pendant les prochaines semaines.

Si Huddleston est déjà mort, il ne réalise que si les mercenaires sont là. Il se dirige alors du mieux qu'il peut vers eux. Dès qu'un mercenaire et Huddleston sont ensemble, le premier verbe les moments du second – cela signifie une action. Ensuite, Huddleston prend la fuite comme ci-dessus.

Quel que soit le cas de figure, cette scène est un gâchis digne de l'épave d'acier, alors...Chorégraphie !

Chorégraphie de combat :

- Huddleston n'est pas un vétéran coulant en costume de pingouin. C'est un vétéran de plusieurs guerres. Il bondit par-dessus les machines à sous en lâchant une pluie de plombs et empêche le vol de la foudre avec conviction.
- Il oublie pas que les règles sur les balles perdent se situent à la page 135 du livre de base.
- Les machines à sous explosent sous les impacts, éjectant des centaines de pièces brillantes dans les airs.
- Les coins des machines qui flairent ou qui agonisent.
- La musique débile du casino qui continue de sonner malgré le combat.
- D'autres machines à sous explosent sous les impacts, éjectant des centaines de pièces brillantes dans les airs.

- Un mercenaire prend un employé en otage. Ce dernier pour un costume défilé – souvent égyptien, grec, indien, souvent parkien des années folles, etc. – et prendra dans tous les sens.
- Un personnage court sur les machines à sous, au milieu des grilles d'écrouilles et de pièces.
- Un panneau lumineux tombe dans une grille d'écrouilles.
- Sous l'effet du recul, un personnage percute une machine à sous et déclenche un jackpot. Les pièces tombent en tas sur son corps inanimé.
- Rien ne va plus !
- Si Huddleston perdent au volant de la voiture, une poursuite s'engage. Choisissez pas à faire une moitié des cops « finir » les mercenaires pendant que l'autre moitié dans la BMW et engage la poursuite. A vos débuts !

Cette scène s'achève lorsque tous les participants du combat sont morts, blessés ou qu'ils ont choisi d'arrêter.

4.2. Au rapport !

Fin Las Vegas et les machines à sous. Les cops sont de retour à LA, face à leur lieutenant adoré, et il est temps de faire leur rapport.



DEUX AMERCEMENTS ET UN MARIAGE

Indépendamment du succès de l'attaque, l'histoire entre Anita et le cop se termine sans raison de son côté. Si le joueur concerné en exprime le souhait, Anita est toute prête à une relation durable, voire au mariage et à la maternité.

Cela pourrait ressembler à une love story, à quelques détails près. Tout d'abord, Anita est une flic. Elle est toute prête à une relation durable, voire au mariage et à la maternité. Cela peut ne pas être facile à vivre pour son conjoint ; elle tient des propos parfois fantasmatiques et a une logique profondément mystique et décalée d'investigation la vie, l'amour, et surtout, elle est toujours aussi loyale à Sterling. Si vos cops ont à nouveau mille à partir avec la corporation, ils trouveront Anita sur leur chemin, mariage ou pas.

Depuis, ces problèmes ne doivent pas être que des frustrations pour le joueur. Rappelez-vous aussi qu'Anita est une jeune femme plutôt séduisante et sa caractère fort, et rien que pour ça, c'est bien d'être son mari. De plus, son profil mystique vous permettra de rappeler à vos joueurs que dans le monde de COPS, beaucoup de gens sont ainsi. Enfin, ses éventuelles oppositions avec les cops seront aussi étonnantes pour elle que pour son mari et il doit être possible pour ce dernier de la faire craquer psychologiquement. Et vice-versa !

Si Huddleston est vivant et aux amis, il confesse ses crimes liés d'un inconnu. (Jeux celui-ci comme d'habitude, mais au moment où les joueurs s'apprêtent à jeter les dés, découvrez qu'Huddleston est bel et bien psychologiquement et qu'il cache tout. Si les joueurs viennent à leur jet, laissez-les faire et rajoutez-en sur la dette de Huddleston. Ils aillent, ce dernier sera « tué » par SENTRY Corp qui le récompense du même qu'elle peut pour éviter que l'opposant ne réajuste sur la société. Les cops sont félicités par Kristin Lane en personne. S'ils n'ont pas eu de promotion récemment, c'est le moment de leur faire gagner un rang ou un échelon, selon la carrière de ces cops.

Si des mercenaires sont vivants et aux amis, qu'ils « proviennent » de la poursuite à Santa Fe ou de Las Vegas, ils finissent par craquer et par leur leur stratégie. Cependant, en l'absence d'autres preuves, ce sera leur parole contre celle du CAO de SENTRY Corp, et Huddleston s'en verra sans problème. Les cops ne sont ni félicités, ni récompensés.

Si personne n'est aux amis, mais qu'Huddleston est dans un sac possible et que les cops ont rassemblé des preuves, l'affaire sera classée et les cops seront félicités d'une part, mais récompensés pour leur usage excessif de la force.

Si personne n'est aux amis et qu'Huddleston est en vacances au Mexique, les cops se font verbalement engueuler par le lieutenant. Ils perdent un rang et/ou se retrouvent à la circulation pendant un mois.

5. Les dossiers

SENTRY Corp est présente dans Black Book, en page 57 et suivantes. Les gangs Bloods sont présents dans le supplément Amis de Los Angeles, aux pages 82 et suivantes. Les Hittlers sont présents à la page 179 du supplément Amis de Los Angeles. Les Vegas est présente dans le supplément Ignis Mondier, aux pages 48 et suivantes.

5.1. Jeremy Huddleston, Chief Administrative Officer de SENTRY Corp

5.1.1. Spécimen

Jeremy Huddleston est un homme d'une quarantaine d'années. Petit grand, les épaules carrées, il est richement dans la force de l'âge. Son costume est impeccable, son comportement est celui d'un homme sûr de lui, un homme qui en a vu d'autres.

5.1.2. Coder

Jeremy Huddleston est né le 27 octobre 1989 à San Francisco. Il ne pouvait pas d'études supérieures car il s'engage dans l'armée américaine à sa majorité. Il participe aux deux conflits colombiens où il obtient de l'avancement et quelques médailles.

À ses retour du front, Huddleston occupe les galons d'officier en tant que responsable du personnel d'une petite succursale de SENTRY. Il gère peu à peu les échelons jusqu'au point qu'il occupe actuellement, CAO.

SENTRY Huddleston Corp			
Force armée	10	Force armée	10
Force armée	10	Force armée	10
Force armée	10	Force armée	10
Force armée	10	Force armée	10
Points de vue			
Les d'investissement : 6+ / 4 Carrée (PA + mod. de localisation)			

Compétences

Armes d'épaule	5+	[fusil]
Armes de contact	6+	[couteau]
Armes de poing	5+	
Ateliers	6+	
Bureaucratie	6+	
Conduite	6+	[voiture]
Connaissance	6+	[économie]
Connaissance	5+	[SENTRY Corp]
Connaissance	7+	[mercenaires]
Connaissance	7+	[gangs LA]
Connaissance	7+	[trafic d'armes]
Connaissance	6+	[droit]
Corps à corps	6+	[immobilisations]
Dérision	8+	
Éloquence	6+	
Fabrication	6+	
Informaticien	8+	
Instinct de fil	7+	
Intimidation	5+	
Psychologie	8+	
Rhétorique	7+	
Tir en rafales	8+	[fusil]

ACTIVITÉS : liste d'une liste d'activités

Agresseur	+2
Inquisiteur	+1
Froid	0
Poli	+1
Amical	+2
Affilié et déficient : respecte les soldats et les mercenaires, méprise les hussards et les politiciens.	

Autres caractéristiques d'investissement

Critère organisé (trafic d'armes)	-1
Gangs LA	-3
Milieu des affaires	0
Milieu du mercenariat	-2
SENTRY Corp	+1

Comment

Si montré des PV ou plus :	
Initiative 1	Attitude : Agressif
SENTRY Security 033	Att. 6+ / 3
Poignard de combat 021	Att. 6+ / 4
Beaux pour être touché : 1 (nécessite une difficulté de moins)	

Si moles de la moitié des PV :

- Initiative 0 Arcane : Prudence
- Sentry Security 011 Ans. 6+/1
- Poignard de combat 121 Ans. 6+/2
- Ma las pour être touché : 1 (nécessite une difficulté de plus)

Intégration

- Boss de fin de niveau
- Enervé (5)
- Réactif

Matériel

- Sentry Security 001
- Poignard de combat 121
- T-shirt pare-balles
- RMF 71% avec chauffeur

Jerry Huddleston n'a que quelques connaissances à se rappeler et ne dispose d'aucun permis de port d'armes, légalement. Il n'est même pas officier de réserve car sa démobilisation est antérieure à l'indépendance de la Californie.

5.1.2. Profil psychologique

Huddleston est un rebelle. Atteint un comité de direction ou un interrogatoire de fin ne lui fait pas peur. En fait, peu de choses lui font peur et cela le rend présumptueux. Il est arde de pousser et aime être celui qui donne les ordres. En somme, il ne suppose pas qu'on lui en donne ou qu'on le menace.

Pas ailleurs, Huddleston est un être brutal et sans scrupules. Il n'hésite pas à tuer quelqu'un, de ses propres mains s'il le faut. En effet, derrière son beau costume sur mesure, il n'a des d'un caractère diabolique.

5.1.4. L'énigme

Huddleston tient de n'avoir découvert l'existence d'Ogawa qu'au moment de sa mort. Il déclara ne s'en rendre compte à cette affaire, mais accusa les cops de son entière collaboration. Si les cops lui expliquent qu'Ogawa a été victime d'un assassinat, il s'interroge contre cette attitude aux limites de Sentry Corp et redouble de vigueur – simulé – à aider les cops. Il continuera à négocier de les aider au mieux, confiant qu'ils n'y parviendront pas.

Les cops obtiennent 3 réponses au plus sur un jet d'interrogatoire ou de Psychologie face à Huddleston à tout de même le sentiment que ce type cache quelque chose.

5.1.5. Fin

Tous ses collaborateurs proches peuvent avouer de la présence d'Huddleston au moment du meurtre. Les cops pourront d'ailleurs remarquer à quel point les salaires de Sentry Corp peuvent couvrir l'emploi du temps à la minute près d'Huddleston.



5.2. Kazuhiko Ogawa, expert à Sentry Corp

5.2.1. Synopses

Ogawa était un jeune Asiatique d'une trentaine d'années. Petit et mince, il flottait un peu dans son costume de facture moyenne. Si vraiment beau, si vraiment macho, les phrases donnaient l'impression d'un homme confiant sur lui-même et plein de dignité.

5.2.2. Coder

Kazuhiko Ogawa était né en 2002 à Sacramento. Il y avait suivi des études de comptabilité pour être embauché par Sentry Corp à la sortie de la fac. Il y suivait depuis une carrière tranquille mais sans grand succès. Collaborateur, il n'avait aucune liaison carrière de ses proches. D'ailleurs, il avait peu de proches en dehors de sa mère célibataire.

À LA, il était logé à l'Hotel Hilton de West Hollywood.

Kazuhiko Ogawa n'avait que quelques connaissances à se rappeler et ne disposait d'aucun permis de port d'armes.

5.2.3. Profil psychologique

Ogawa était entièrement dévoué à son travail. Cependant, au fil des années, il réalisa qu'il n'avait pas correctement récompensé de ses efforts. Manquant d'ambition, il se fit que rentrer en dépression, jusqu'au jour où il trouva l'inspiration dans l'aide du gun show. Sa mort n'aurait pas vraiment ses collègues, mais tous reconnaissent qu'il s'agissait d'un employé particulièrement zélé.

5.2.4. L'énigme

Ogawa a laissé une grosse tache de sang sur le blazer.

5.2.5. Fin

À l'heure du crime, il était mort !



LES SYMPTÔMES DE CRIMIN

Ne dites jamais ou jouer à Tu es amoureux d'Inito. Il faut le suggérer plutôt que de le dire. C'est à cela que servent les symptômes de l'Inito.

Phase 1 : quelques regards échangés avec Inito, une certaine gêne, la gorge sèche, les genoux qui cliquent, le sourire stot et l'air de la revoir lorsqu'ils se séparent.

Phase 2 : la sueur coule sur ton front, tu hoquettes, tu fais tomber des objets. Tu veux le rapprocher d'Inito, la prendre dans tes bras.

Phase 3 : nous jetterons un voile pudique sur la phase 3 !

5.2. Anita Wagner, responsable de la sécurité chez Sentry Corp

5.2.1. Signalement

Wagner est une femme d'une trentaine d'années à l'allure sévère. Vêtue d'un pantalon et d'une veste noirs, la seule trace de féminité qu'elle laisse paraître est sa longue chevelure noire. Le trait un peu dur de sa mâchoire et son profil anguleux complètent cette attitude rigoureuse. La coupe bien taillée de son costume et son allure longiligne font d'Anita Wagner une femme plus grande qu'elle ne devrait. L'assurance qui émane de cette femme, sa voix un peu grave et son sourire, certes rare, mais gracieux, font également d'Anita Wagner une femme plus séduisante qu'il n'y paraît.

5.2.2. Contexte

Anita Wagner est née en 1999 à Chicago d'un père ingénieur allemand et d'une mère américaine. Elle a suivi des études de droit et a servi un temps dans la police de sa ville natale. Dégoûtée par la corruption et les dysfonctionnements du système, elle a démissionné pour s'engager dans la capitale de l'Alcaloïde et du chimérique. Par chance, elle obtient un poste de surveillant de nuit dans une usine Sentry. Le paternalisme de la corporation lui a permis de remonter la pente.

À l'indépendance de la Californie, Sentry a proposé une promotion à Anita et celle-ci acceptait de démissionner dans la République. Ce fut chose faite et la loyauté d'Anita lui a permis depuis d'accéder au plus haut poste de sa branche.

De plus, depuis son arrivée en Californie, Anita Wagner s'est inscrite au parti des Réalistes, en 2019.

En tant que nouvelle citoyenne californienne, Anita a un casier judiciaire vierge, mais dispose d'un permis de port d'armes pour un Sentry Security 031.

5.2.3. Profil psychologique

Anita respecte la loi et les règles de Sentry Corp comme un robot. Sous ce vernis protocolaire, Anita est un véritable samouraï corporatiste. Elle est dévouée corps et âme à Sentry Corp, et pas seulement du fait de l'aide que Sentry lui a apporté.

En effet, bien que la corporation ait soutenu Anita de la même, ce qui fonde son engagement profond et sa loyauté, c'est son appartenance au mouvement des Réalistes. La philosophie de ce dernier emprunte des notions au bouddhisme zen, notions auxquelles Anita s'est peu à peu rendue insensible. Ainsi, elle est convaincue qu'il faut être humble et loyal au groupe dans lequel on agit. Anita n'est pas restée insensible. Ainsi, elle est convaincue qu'il faut être humble et loyal au groupe dans lequel on agit. Anita n'est pas restée insensible. Ainsi, elle est convaincue qu'il faut être humble et loyal au groupe dans lequel on agit.

Depuis son entrée chez les Réalistes, Anita est convaincue que les entreprises réalistes. Elle est dévouée à une nouvelle qui l'intéresse quotidiennement des émotions reçues par le programme SSI et elle lit tous les livres qui traitent du sujet.

5.2.4. Témoignage

Le mardi 22 juillet, Anita avait rendez-vous avec Ignez à 19h00 dans un bar de Pine St. Ignez n'avait pas prévu qu'il était l'objet de son rendez-vous, mais avait promis d'apporter des preuves. Si les cops mentionnent qu'ils n'ont rien trouvé dans la maison, Anita suggère que les meurtriers ont emporté les documents avec eux.

Anita a été avertie du meurtre d'Ignez en tant que responsable de la sécurité. Ses proches collaborateurs ne savent pas que c'était avec ce dernier qu'elle avait rendez-vous.

Par ailleurs, Anita fait partie des rares employés de Sentry Corp à connaître toutes les mesures de surveillance déployées par le Com et à se douter qu'il y a quelque chose de louche là-dedans.

5.2.5. Résumé

Le personnel et les clients de nos agences qu'Anita s'y rendait au moment du meurtre.

Anita Wagner			
Genre	1	Sexe	2
Année d'entrée dans la fonction	3	Année de sortie	4
Année de départ	5	Année d'arrivée	6
Année de départ	7	Année d'arrivée	8
Description des notes : 2019			
Les d'incrimination : 6 + /4 Carré (1.8 + mod. de localisation)			

Compétences	
Acquis de contact	6+ [matraque]
Acquis de poing	5+
Adhésions	5+
Bureaucratie	7+
Conduite	7+ [voiture]
Connaissance	4+ [Sentry Corp]
Connaissance	4+ [droit]
Connaissance	3+ [procédures de sécurité]
Corps à corps	5+ [immobilisations]
Discrétion	8+
Electronique	8+
Étiquette	5+
Falsification	7+
Informatique	8+
Insolence de fil	6+
Intimidation	4+
Psychologie	4+
Rhetorique	6+
Solde de crime	7+

Anita Wagner : Notes d'analyse des compétences	
Agressif	+2
Impulsif	0
Froid	+1
Poli	+1
Amical	+2
Affinité et défiance : amoureuse de l'un des cops, se méfie de tous les gens qui n'appartiennent ni à Sentry ni aux Réalistes.	

Anita Wagner : Notes d'analyse des compétences	
Crime organisé (espionnage industriel)	-2
Les entreprises	-3

• Les Réalistes	0
• Mises des affaires	- 1
• Sentry Corp	+ 1

Compétences :**Si moitié des PV ou plus**

Initiative : 0 Attitude : Prudente

- Sentry Security 031 Acc. 5+/2
- Matraque électrique 015 Acc. 6+/2
- Malus pour être touché : 1 (nécessite une difficulté de plus)

Si moins de la moitié des PV

Initiative : 0 Attitude : Prudente

- Sentry Security 031 Acc. 5+/1
- Matraque électrique 015 Acc. 6+/1
- Malus pour être touché : 1 (nécessite une difficulté de plus)

Langages :

- Boss de fin de niveau
- Kéliche (2)
- Basile
- Titre de pioche

Mobiliers :

- Sentry Security 031
- Matraque électrique 015
- T-shirt pare-balles
- BMW R8

5.4. Melissa Delgado, vice-présidente du marketing de Sentry Corp

5.4.1. Signement

Melissa Delgado est une femme d'une quarantaine d'années. Très grande, charismatique, elle n'a gardé de ses origines latines qu'un teint de peau plus mate que d'ordinaire. Ses longs cheveux blonds sont artistiquement coiffés et ses talons systématiquement ses mains ont en valeur ses longues jambes. Toujours souriante et affable, la VP Delgado réclame autant qu'elle impose le respect.

5.4.2. Coeur

Melissa Delgado est née en 1984 à New-York d'un père et d'une mère américaines. Elle a suivi un cursus universitaire de sociologie et de marketing à Princeton. Infortunée, elle a émigré en 2007 en Californie, y cherchant là un peu de liberté sexuelle. Elle n'affiche pas sa sexualité, mais ne s'en cache pas non plus ; tous ses proches et ses collègues le savent. Accablément, Melissa est collaborative.

À part quelques contraventions et des suspensions dues à son statut d'immigrée, Melissa a un casier exemplaire. Elle ne dispose d'aucun permis de port d'arme.

5.4.3. Profil psychologique

Melissa est une femme qui aime le contact humain, d'une façon remarquablement sincère. De son point de vue, son travail consiste surtout à comprendre ce que veulent les gens plutôt qu'à les manipuler. D'une certaine façon, elle aime écouter et faire plaisir aux gens. Bien sûr, personne n'est parfait et son salarier méritocratique a tendance à lui faire oublier ses scrupules et sa bonne volonté.

Cependant, elle crée une croyance relativement responsable et le manque d'égards la trouble. Lorsqu'Haddadon négocie avec elle, cela la révolte. D'un point de vue moral, il est impossible qu'elle cause un meurtre. En revanche, Haddadon lui fait peur, car elle sent qu'il est capable du pire.

5.4.4. Témoinage

Avant le gun show, Melissa n'a rien à apprendre aux cops. Elle ne sait pas quelle menace a pris l'adulte d'égards et elle croit que son départ à LA n'est dû qu'à un excès de zèle. Durant le gun show, elle commence à comprendre sur quoi était tombé Egawa, et peut confirmer les soupçons des cops concernant Haddadon. Ces derniers peuvent même obtenir son concours pour piéger Haddadon en échange d'une bonne publicité par le CMO (Community and Media Oriented Communication).

5.4.5. RVN

Ses collègues et ses proches pourront attester que Melissa se trouvait à Sacramento au moment du meurtre d'Egawa. En effet, Wagner pourra confirmer que Melissa ne dispose pas des accreditations pour manipuler les stocks de Sentry, en tout cas pas les stocks d'armes.

LES FUSILS DE DMZ : SENTRY

Armes de poing	PD	PI	PR	WBC	Portée	VC	CT	FI	Prix
Sentry Security	0	0	1	—	30 m	2	3	15	2 000\$
Sentry Defender	+ 1	2	1	—	25 m	2	2	15	1 500\$
Sentry Hurricane	0	0	1	0	25 m	2	3	30	2 500\$
Armes d'épaule	PD	PI	PR	WBC	Portée	VC	CT	FI	Prix
Sentry Wolfend	0	0	2	4	100 m	2	4	25	10 000\$
Sentry Hammer	- 1	0	0	0	25 m	1	3	15	5 000\$

Le Sentry Wolfend DS2 est un fusil d'assaut, le Sentry Hammer - DS1 est un fusil à pompe.



ALLIAGES ENCOURES

100

③

Table 1

Consumer credit	20	Consumer credit	10
Consumer-durable goods	10	Consumer-durable goods	10
Household goods	10	Household goods	10
Motor vehicles	20	Motor vehicles	10

Jet d'encastrement : 6 + 14 Carrure (FA + mod. de localisation)

0-8769-0000-0

a) Bureaucratic	5+
a) Conclude	8+ [reiture]
a) Conscience	6+ [drift]
a) Conscience	6+ [economic]
a) Conscience	5+ [marketing]
a) Conscience	5+ [Sentry Corp]
a) Eloquent	5+
a) Fabrication	8+
a) Information	8+
a) Intimidation	7+
a) Psychology	6+
a) Rhythmic	6+

AUTHOR'S ADDRESS: Department of Computer Science, University of Illinois at Chicago, Chicago, IL 60607-7159, USA.

• Agresif	-3
• Inquietud	-1
• Triste	0
• Feliz	+2
• Simpatía	+1

* Affinité et déficience : à l'aise dans le cadre de son travail, met ses moyens face à la violence abusive

Journalisme (TV)	0
Journalisme (presse écrite)	-1
Journalisme (radio)	-2
Milieu des affaires	0
Milieu juridique	-1
Scènes de crime	0

100

500

• 1994 TR, see definition

S.A. DG Lockjean,
chef des East Compton Pines

Full Text:

Le Luchany est un Afro-américain d'une grosse vingtaine d'années. Mince, il mesure dans les 1,80 m et sa silhouette est athlétique. Il porte un grand short en jean lui descendant en dessous du genou et un T-shirt noir sans manches, ainsi qu'une ceinture et une paire de lunettes de soleil. De même, il ne se souvient jamais de sa dernière de collants blancs et de ses nombreuses bagues aux symboles religieux. La plupart du temps, on peut aussi voir un Sonya Marciano déposé dans son short.

OBJET À DÉCOUVRIR

Armes à feu	3	Armes à feu	3
Armes à feu à main	3	Armes à feu à main	3
Armes à feu à main	3	Armes à feu à main	3
Armes à feu à main	3	Armes à feu à main	3

Armes à feu à main

Armes à feu à main : 6+/4 (TA + mod. de localisation)

Armes à feu à main

Armes à feu à main	7+
Armes à feu à main	7+ [contenu]
Armes à feu à main	6+
Armes à feu à main	6+
Armes à feu à main	6+ [contenu]
Armes à feu à main	6+ [gang]
Armes à feu à main	6+ [trafic d'armes]
Armes à feu à main	6+ [secte Blood Brothers]
Armes à feu à main	7+ [coups]
Armes à feu à main	8+
Armes à feu à main	8+
Armes à feu à main	9+
Armes à feu à main	9+
Armes à feu à main	7+
Armes à feu à main	7+ [armes de poing]

Armes à feu à main

Armes à feu à main	-2
Armes à feu à main	-1
Armes à feu à main	+2
Armes à feu à main	+1
Armes à feu à main	0

Armes à feu à main : respecte les mystères de toutes les croyances, défend les athées.

Armes à feu à main

Armes à feu à main	-1
Armes à feu à main	-1
Armes à feu à main	0
Armes à feu à main	-2

Conclusion

Si moitié des PV ou plus

Initiative : 0	Attitude : Agressif
Armes à feu à main 031	Armes à feu à main 6+/5
Bonus pour être touché : 1 (nécessite une difficulté de moins)	

Si moins de la moitié des PV

Initiative : 0	Attitude : Agressif
Armes à feu à main 031	Armes à feu à main 7+/4 (gr en rafales)
Bonus pour être touché : 2 (nécessite deux difficultés de moins)	

Mentions

- Armes à feu à main 031
- Armes à feu à main 735 = New Era =
- Gilles para-balle

5.1.2. Cade

Come en dit que les cops, Cade est « connu » de la maison. Devin Washington est né en 2005 à LA, il n'a pas pu sortir d'états au-delà de 16 ans, mais a cependant une vie bien remplie :

2010 : attaque à main armée, maison de redressement pour mineurs puis libéré après six mois pour bonne conduite.

2012 : braquage d'une épicerie de South Central, maison de redressement pendant un an, puis libéré pour bonne conduite.

2016 : attaque à main armée pendant les troubles qui ont suivi l'indépendance Américain.

2018 : arrêté pour trafic de drogue, mais relâché faute de preuves.

2019 : suspecté de trafic d'armes, affaire classée sans suite.

5.1.3. Profil psychologique

Cade Lockjaw est un jeune adolescent de la secte des Blood Brothers (cf. Américain de LA, p. 86). Lorsque Jim l'a approché avec son trafic d'armes, Cade a accepté, pensant que cela lui permettrait de répondre plus facilement le sang des impurs. Au fil des mois, sa loyauté mystique a laissé place à la fureur du chef d'entreprise.

Depuis le meurtre d'Ugwa, Cade est en pleine crise de conscience. Il a compris dans quelle spirale infernale il avait entraîné son gang et combien il avait participé sa loi dans la secte. Il considère toutes les malversations qu'il va accomplir comme une punition envoyée par Dieu. Il est prêt à sacrifier son châtiment sans s'y déchaîner.



LE GANG DES BROT COMPTON

FBI - COMPTON

Nombre : 50

Aggressivité : 2

Ressources : 4 (gère le trafic avec Sentry).

Les BCP sont un gang relativement récent, né dans les années 2000. Au départ très investis dans le trafic de drogue et la secte des Blood Brothers, ils ont effectué un léger retraitement depuis quelques années. En secret, ils ont monté un réseau trafic d'armes avec Sentry. Depuis, une schizophrénie s'est développée au sein du gang, mais jusqu'à maintenant, les bénéfices engendrés et le gain en puissance du gang ont suffi à calmer les ardeurs sécessionnistes.

Les BCP disposent d'une plaque en plein milieu du territoire de Santa Fe. Ils y ont reparté leur droit de séjour avec la brutalité à grands coups de dollars, ceux gagnés avec la vente des armes Sentry. C'est là qu'ils cachent leurs armes et Cade Lockjaw après le 22 juillet.

5.6.4. Témoignage

On peut raconter le meurtre d'Algera en détail, c'est lui qui l'a planifié et exécuté ! Utiliser le pré-générique pour répondre aux questions des raps. C'est Ladjane qui s'est occupé du Senny sniper.

De même, il peut expliquer les mesures que les raps ont effectuées les traces, sans forcément pouvoir citer le nom de ce dernier.

5.6.5. MM

Les membres des EIP peuvent témoigner qu'WG Ladjane était avec eux à Compton au moment du meurtre. Un simple jet de Psychologie/Perception (1) révèle qu'il s'agit d'un message choral.

5.7. Les mercenaires de l'unité Shadowhound

5.7.1. Signalement

Les mercenaires de l'unité Shadowhound sont des hommes et des femmes d'une trentaine d'années. Ils sont tous athlétiques et leur look est soigné, quel que soit son genre. Cependant, ils affectionnent les costumes décontractés qui dissimulent parfaitement leur carnage. Un physique passe-partout. Ils ont pourtant ce regard des soldats qui ont passé trop de temps dans la jungle à ruer des gens.

5.7.2. Coster

Shadowhound est une unité spéciale des FS marines formée pendant le second conflit colombien (2018-2019), dans tous ses mercenaires sont vétérans. Cette unité a notamment opéré avec l'unité d'Hadidien. À la fin du conflit, l'unité Shadowhound a été démantelée, mais Hadidien a offert une reconversion à ces hommes : le trafic d'armes.

L'unité Shadowhound rassemble 14 mercenaires, répartis comme suit :

- Unité Alpha : 3 équipes de 2 mercenaires.
- Unité Brava : 3 équipes de 2 mercenaires.
- Unité Omega : le commandant de l'unité et son aide de camp.

À la radio, les équipes sont identifiées par le nom de leur unité et un numéro.

Le commandant de l'unité s'appelle Enrique Kana - nom de code Echo Golf. C'est lui qui fait la liaison entre Hadidien et l'unité Shadowhound et c'est lui qui mène les négociations avec les EIP.

5.7.3. Profil psychologique

Les mercenaires de l'unité Shadowhound sont tous des vétérans endurcis. La plupart souffrent de traumatismes psychologiques plus ou moins graves et aucun ne peut reprendre une vie civile normale. Seule leur discipline militaire les empêche d'être emportés en violence, mais une chose est sûre, quand ces types-là se mettent à cogner, quelque'un, ils ne s'arrêtent qu'à la mort.

5.7.4. Témoignage

Les mercenaires shadowhounds ne témoignent pas. Ils ont été formés à résister aux plus interrogatoires. Si les raps veulent vraiment les faire craquer, ils y arriveront, mais en déployant des moyens qui seront trop lents pour la chronologie de l'enquête.

De même, les mercenaires shadowhounds ne trahissent pas Hadidien. Ces hommes lui a donné une raison de vivre lorsque le gouvernement américain les a tués. Il est tout pour eux.

Statistiques des mercenaires shadowhounds			
Force physique	4	Force mentale	4
Coordination des sens	4	Perception des sens	4
Perception des sens	3	Perception des sens	4
Perception des sens	4		
Statistiques de combat			
Jet d'encastrement : 6+/4 (TA+mod. de localisation)			

Compétences

- Armes d'épaule 5+ [fusil]
- Armes de contact 5+ [poignard]
- Armes de poing 4+
- Armes lourdes 4+ [mitrailleuse]
- Athlétisme 4+
- Conduire 7+ [véhicule]
- Connaissances 5+ [mercenaires]
- Connaissances 8+ [gangs LA]
- Connaissances 8+ [trafic d'armes]
- Corps à corps 4+ [immobilisations]
- Détournement 7+
- Informatique 8+
- Instinct de mercenaire 4+
- Intimidation 4+
- Lancer 7+
- Tir en rafales 7+ [fusil]

Attributs des mercenaires shadowhounds

- Agresseur +2
- Inquisiteur -1
- Froid 0
- Poli +1
- Amical +2
- Affilié et défiance : respectent les soldats et les mercenaires, méprisent les binoclards et les policiers

Les compétences des mercenaires shadowhounds

- Crime organisé (trafic d'armes) -1
- Gangs LA -1
- Milieu des affaires -2
- Milieu du mercenaire 0
- Senny Corp -2

Compétences

- Si motilité des PV ou plus
- Initiative : -1 Attitude : Agressif
- Senny Security 051 4+/4
- Senny Valiant 052 7+/4
- (tir en rafales)
- Peignard de combat 123 4+/4
- Scener 042 7+/4
- Grenades à fragmentation 7+/4
- Bonus pour être touché : 1 (nécessite une difficulté de moins)
- Si moins de la moitié des PV
- Initiative : -1 Attitude : Normal

- Sentry Security 031 6+/2
- Sentry Valiant 052 7+/2 (tôt en rafales)
- Poignard de combat 121 6+/2
- Stinger 042 7+/2
- Grenades à fragmentation 7+/2
- Bonus pour être touché 0

Armes

- Sentry Security 031
- Sentry Valiant 052
- Poignard de combat 121
- Stinger 042
- Grenades à fragmentation
- T-shirt pare-balles 00 gilet pare-balles (- 3 dts)

6.2.5. Ami

Les météorites s'effondrent mutuellement, leur alibi – ils pouvaient être au poker –, mais cela ne devrait pas tenir bien longtemps devant un tribunal.

6. Battre le pavé

Cette section présente les différentes informations que les cops peuvent obtenir par le biais des informateurs ou des bases de données. Dans le titre, entre parenthèses, est indiqué le domaine d'information nécessaire, et le niveau d'information requis est indiqué dans le tableau. Un cop a accès aux informations requérant un niveau d'information inférieur ou égal à celui dont il dispose.



6.1. Sentry Corp (milieu des affaires)

Niveau

d'information

Information

- | | |
|---|--|
| 0 | C'est la boîte qui a racheté le Nigeria ? |
| 1 | Le siège social de Sentry Corp se situe à LA, mais elle a des succursales dans toutes les grandes villes de Californie. |
| 2 | Sentry Corp dispose de deux installations à LA : son siège social, situé à New Downtown (à l'angle de Figueroa et 1 ^{re} St) et une usine d'armement léger, située à Ontario. |
| 3 | Astra Wagner est une tarée. Elle est dans un alibi mystique et se prend pour un samouraï. Elle a un goussa, mais personne ne sait qui c'est. |
| 4 | Astra Wagner est une Réaliste. |
| 5 | Sentry Corp est sûr à cheval sur la sécurité interne. Ils sont très fiers de LA-bis 1 |



6.2. Les East Compton Pirus (gangs)

Niveau

d'information

Information

- | | |
|---|---|
| 0 | Est-il y sont à Compton, non ? |
| 1 | Leur territoire est situé entre Compton Blvd (au Nord), Alameda Blvd (au Sud), Atlantic Ave (à l'Ouest) et la 710 (à l'Est). |
| 2 | Les caractéristiques techniques du gang. Leur chef se nomme BG Jackson. |
| 3 | Les ECP étaient connus pour leur mysticisme, mais il y a eu un retournement bizarre il y a quelques années. En tout cas, depuis, les affaires leur réussissent. |
| 4 | Les ECP utilisent pas mal d'armes de guerre. |
| 5 | Les ECP n'équipent exclusivement d'armes Sentry. |



6.3 Les Réalistes (milieu politique)

Niveau

d'information

Information

- | | |
|---|--|
| 0 | C'est un courant antérieur, non ? |
| 1 | Les Réalistes sont un parti politique assemblant 12 % des inscriptions de votes et dirigé par Hiram Sherman. |
| 2 | La doctrine réaliste est un mélange de libéralisme économique et de philosophie bouddhiste. Certains Réalistes font preuve d'un dévouement qui fait assemblés le parti à une secte mystique. |
| 4 | Les Réalistes sont toujours heureux de coopérer avec le gouvernement californien. |
| 5 | Les Réalistes sont convaincus que les extrêmes reculent. |





LES DOSSIERS DU SAD

LA NUIT DES MORTS-VIVANTS

Une toute historique se passe, en ce milieu de soirée, aux abords de Notre-Dame des Anges. C'est la venue de visiteurs et de voir en dépit de la chaleur étonnante, adolescents et étudiants en habits de brocard, de dentelle, de cuir, en-chaînés et robes aux teintes en perpétuelle métamorphose obtiennent tournoies débordantes et gorgées de Pablixo venir rendre un peu de sang ou simplement prendre du bon temps. On se sent en cet impressionnisme dans l'édifice inachevé : deux ont été installés à l'extérieur, sur le parvis, et sont livrés par des acteurs en costumes médiévaux, mimant des scènes tirées de l'histoire sainte ; deux autres, à l'intérieur même de l'édifice, proposent des tableaux vivants plus audacieux — Marie-Madeleine et le Christ ensanglanté, ainsi qu'une interprétation vampirique de la Cène — et la principale est située dans la nef, derrière un épais rideau rouge sang. Dès que le soleil aura disparu derrière l'horizon, les premiers morceaux du Bloody Theater déclencheront le soleil du crêpe-soleil, ouvrant les portes mystérieuses d'un univers des horreurs barbares et convulsantes venues d'un au-delà infernal et étrange. Mais pour l'instant, les spectateurs se contentent de pointer un regard machinal sur l'estrade, de se pencher autour des concerts improvisés près des consignes, de chercher discrètement celui ou celle qui sera, pour une nuit, un partenaire ou une proie.

Il y a, au sein de cette foule romantique et ténébreuse, de repérer les silhouette de ceux qui ne sont pas venus dans le dessein de se laisser subjugués par la voix diaphane de Jézabel ; pourtant, c'est possible — au prix de quelques efforts d'attention : à l'extérieur, contre la sacristie, un homme mince à la chevelure noire soignée de coupe carrée, immobile, les cheveux, portant quelque apparence ou quelque signe inviolable. À côté de la Bénédiction de Lucien, une délicieuse femme blonde au teint de porcelaine, habillée comme un dandy de l'époque victorienne, dé-

visage avec insistance ceux qui passent près d'elle, comme pour graver de manière indélébile leurs traits dans sa mémoire. Près de l'entrée, une jeune Chinoise de seize ou dix-sept ans peut-être, ardent — mais quel ? — insensible à ce qui se passe autour d'elle.

Enfin, les plaintes ardentes d'un violon résistent depuis l'incident de l'édifice, puis le timbre, venu de la chaire du Bloody Theater s'élève, dissilant les notes cristallines d'une chanson inspirée de Byron :

...Right to the cross of thy tomb
May it let us sure of thee
There should not be the shadow of gloom
When we give our blood to thee...

Indifférent aux accords étonnants de la mélodie, l'homme à la chevelure méchée de sang se frotte ses larmes de la cathédrale. La blonde, celle, semble avoir trouvé ce qu'elle cherche et lui sourit discrètement le pas. L'adolescente a fermé les yeux, s'est laissée aller contre l'épaule mar de pierres, apparemment plongée dans un ailleurs dont elle seule possède les clés.

...When we give our blood to thee
When we give our soul to thee...

L'homme à côté de ses poches une paire de Glocks Glocks noirs, lustrés. Principé par l'ombre d'une cigarette de gomme, il vérifie ses armes — poignard, flèches de main et son A 323 — puis enfle ses gants et lentement, commence son ascension. La blonde l'observe, un léger sourire aux lèvres, avant d'être précipité sa veste de velours, de la remplacer tout aussi promptement par un blouson de cuir trois-quarts Pirelli et de sortir de son sac de cuir un minuscule pistolet.

Elle commence le sanctuaire inachevé, choisit un angle, dit, la grappe est projetée vers le sommet de la paroi, s'y accroche. Elle vérifie la prise, ajuste la cingie qui l'y colle, commence à son tour à grimper.

En bas, les projections se reflètent sur la toiture et illuminent la scène de mosaïques d'or et de pourpre.

LES DOSSIERS
DU SAD

CHAPITRE QUATRE

100
101
102

En bas, c'est l'émense. Les haut-parleurs géants, enlaidissant d'énormes la place. Le Randy Thresher invente le concert, les musiciens rampent rapidement sur le matériel, la chanteuse s'est depuis longtemps réfugiée dans la crypte. Les Randy Threshers tombent les uns après les autres, touchés avant même d'avoir atteint leur cible par les balles des hommes du SWAT.

Surtout, la jeune Chinoise s'en va, laissant tomber derrière elle une feuille de papier. Elle aura tout le temps, désormais, d'interrompre les visiteurs.

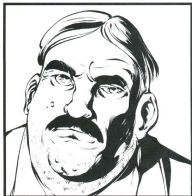
Un sentier dans les pinèdes, la mouche épaveur semble

Tu finiras dans les montagnes regorge de ton éternelle
Fais ta vie au milieu des fleurs
Et les papillons qui volent dans ton air

notarialis. Un policier sur cinq se retrouve dans cette dernière position ou même une fois dans sa carrière. Dans 20% des cas, l'enquête des affaires internes se conclut par la mise à pied du fonctionnaire, sa démission, parfois sa mise en examen et, plus rarement, son incarcération. Même les policiers du SAI savent que conseiller de mettre en prison un collègue déplaçant le le condamner à mort. Dans la plupart des cas, le SAI conseille des mises à pied plus ou moins longues, accepte la démission du fonctionnaire, appuie pour une amende ou la réaffectation pure et simple (à la circulation !). Ce n'est pas le SAI qui prendra la décision finale mais la justice. Finalement, selon l'adage : « il n'y a pas de fumée sans feu », ces derniers seront souvent concernés par leurs collègues.

Le SAS est un peu l'Anglais bilingue du LAPD. Il est avant tout le gars de l'honnêteté du LAPD. Avec l'augmentation des cas de corruption dans le LAPD, les gars du SAS estiment qu'un policier de base coûte au moins quatre fois le chemin du SAS dans sa carrière. Il n'est pas ancré à l'ancienne, à aider les durs quand on les voit.

La seconde mission de SAM (et pas la moindre), consiste, justement, à protéger les fonctionnaires ayant provoqué un accident, ou qui en ont été les victimes. Les affaires internes peuvent, sans l'avis des chefs de service, ni même parfois contre leur avis, passer un policier vers une autre unité, une autre affectation ou même vers une autre administration. Si nous les Hounds de South Central prenons que le fils en question est responsable de la mort de la mère d'un des chefs de gare, il a peu de chance de survivre à sa probation.



patrouille. Si la victime est un policier en service, c'est aussi le SAD qui prend le dossier en main. Son but est de vérifier si le policier n'a pas été pris pour cible en raison d'une affaire d'apartheid ou avec son agression (un trafic avec ses collègues, de la corruption, un chantage, etc.). Une fois que la victime a été « blanchie » (souvent à titre posthume), le dossier est transféré au CRPS ou au service le plus compétent. Si la victime a été mêlée à une affaire touchée qui lui a été fatale, le SAD lui laisse les honneurs d'un encadrement digne de ce nom. Ensuite, discrètement, il enquête, non pas pour savoir si la victime était vraiment coupable mais pour obtenir le nom de ses éventuels complices dans la police.

Le SAD est donc un service assez difficile à cerner dans la machine de l'APP. Rattacher à la fois la cause et le blâme, il peut poser un problème à des policiers qui marchent trop souvent hors des sentiers battus.

1.1. Historique

Le SAD existait avant l'indépendance mais son activité a pris de l'ampleur suite au chaos administratif qu'a provoqué la (non) partition de pouvoirs. Lorsque les pro-union ont déposé une grande partie des fichiers informatiques, les dossiers de certains fonctionnaires, un grand nombre de casiers judiciaires ainsi que toute la comptabilité de la mairie de LA, pendant quelques mois, c'est toute la municipalité et ses services qui se sont retrouvés dans le noir. On était de fait en attente aux oreilles de la population lorsque les relations des fonctionnaires n'ont pas été payées dans les temps, que les amendes et convocations au tribunal pour des infractions en retard n'ont plus été envoyées (officiellement, il y a eu pleurs) et que certains policiers n'ont jamais reçu les blâmes qu'ils attendaient (et qui, parfois,

confirmaient leur mise à pied). Autant dire que dans la rue, le SAD (non payé et déboussolé) est tombé les premiers du monde à faire signer ses semblants d'ordre. Les chefs de service politiquement laisés dans la rue des files d'attente (avec des promesses de gâteaux) pleuraient que leur laisser la pression sur les malfaiteurs. Ce fut alors une période béate pour tous les fonctionnaires vireux de LA. Certains étaient en sous-main, corrompus globalement dans les services administratifs, disposaient de certaines pièces à conviction, délégués-généralistes arrangés d'usages politiciens vers le fléau (sans pour autant déconstruire le vice abandonné) et protection de certains commandants plus que d'autres. Les observations ostentatoires compaissaient alors le taux de corruption à celui de nombreux pays d'Afrique. Il fut alors décidé de créer au sein de chaque service un organe de surveillance interne. Pour le SAD, le SAD existait déjà. Ses effectifs et ses pouvoirs furent donc renforcés. En 2027 le capitaine Thomas Bourgeois

(il a été de la Spécial Affaire Division depuis vingt ans) voit son budget exploser. Son service double de taille en un an. Bourgeois visite toutes les écoles de police de la Calédonie et effectue des centaines d'entrevues dont les résultats restent secrets sauf pour les concernés. Si officiellement il a cent vingt officiers sous ses ordres, son budget annuel permet de payer plus de cent cinquante fonctionnaires. Personne ne pose de questions sur la centaine de salaires en surplus (personne n'est pour de questions à Bourgeois) et l'air l'existence d'une unité d'ordres dans les différents services (Affaire Keller et a appelé la police récemment). Môme l'ennemi (nommé en 2029) a compris qu'il ne fallait pas trop chercher à en savoir plus à propos de ces gens. À ce jour, le vieux Bourgeois Capitaine Ring Science est à la tête du gouffre blanc et du pur (et) est officiellement la « main gauche de l'ennemi », celui qui s'occupe du sale boulot, mais qui le fait payer. Son bras droit, Douglas Lalyreux, n'est jamais que le cinquième jeune requin qui n'est ni placé et qu'il ne gère (les prisonniers après les morts, mis à pied et condamnés, démissionnés et même, dans un cas, suicidés).

1.2. Rôle

« Pour un excellent Les gardiens du La Calédonie »
 Texte de SAD

1.2.1. Ouverture d'un dossier

Comme indiqué plus haut, le SAD doit protéger la police contre elle-même et contre l'ennemi. Il y a quatre moyens d'action l'activation du SAD.

- Un conseil imprimé du SAD, suivi d'une vérification de tous les rapports des fonctionnaires au moment de contrôle. La procédure



LES SECRETS DU CAPITAINE
THOMAS BRONSTEIN
DSF à 1890 SC9356 1

Depuis qu'il est en poste au SMO (SMI), nombreux sont les chefs de service qui ont tenté (honnêtement ou pour les débarrasser) d'interroger sur ce géant obèse dans les fragrances sont capables de faire rétrograder même une plante en plastique.

Le cursus de Bronstein est atypique. Par besoin d'origine, débordant d'obésité, enrouté à la criminalité, ses problèmes de poids l'ont obligé à opter pour les finances. Mais à chaque mutation, ses cartons contenant ses dossiers personnels étaient un peu plus nombreux. Lorsqu'un gouverneur catholique (longtemps avant la sécularisation) lui proposa la direction du SMO la surprise fut générale mais en fin d'accountable car le capitaine avait posé la question d'être corrompu. De plus, les affaires internes n'étaient déjà pas en odeur de sainteté. Personne ne voulait de ce service fantôme. En échange du poste, Bronstein fit disparaître quelques dossiers. Une fois en place, il ne changea pas de méthode de travail et constitua des fiches sur tous les dirigeants, influant leurs services et installant des sbires qu'il a sélectionnés lui-même, secrètement, en consultant les dossiers des écoles de police ou militaires. Finalement, deux de ses adjoints inférieurs sont à la tête de services importants du UFGD et lui sont totalement dévoués. Car même si Bronstein était

fermement opposé à la sécularisation et adopta parfois des méthodes plus que douteuses, il est d'une honnêteté épouvantable. Sa vie est tellement libre (il se pose dans son bureau en attendant le signal qu'il en partit à l'aveugle, il se pose de famille, pas de relation connue, pas de passer-temps, si ce n'est consulter ses fameux dossiers et pos de défaut si ce n'est son obésité. Par trois fois on a tenté de le tuer. La dernière tentative lui a coûté l'œil droit (remplacé par une prothèse qui le fait boucher mais il den meque car il sait que cela sert à mettre mal à l'aise ses interlocuteurs). Pourtant, il continue à se déplacer sans garde du corps. Lorsqu'on veut pas le tuer, on cherche à le mouiller dans des affaires. Jusqu'à ses accusateurs n'ont pu prouver quoi que ce soit. Lorsqu'il est mis en cause, Bronstein accepte de se plier aux procédures qu'il a lui-même créées. Non seulement il se fait de monter l'exemple mais en plus, cela lui permet d'en voir les failles. Actuellement, des rumeurs circulent prétendant que la municipalité chercherait un moyen de le remplacer. Finalement lors de sa mise à la disposition car le UFGD mais sans pour autant admettre ses méthodes (je cite) « fascisme » du SMO. On évoque une affaire d'accord à l'insolite un peu trop limitée que Bronstein aurait acceptée avec le CGPD, qui pourrait faire office de brappe (c'est Douglas Laquella qui a écrit le dossier de la boîte mais son chef figure encore). Voir partir à la retraite Ring Scorsese ne serait pas pour déplaire à tous les flics du UFGD.

en l'organe et souvent gâté. Les Affaires Spéciales ne s'appuyent jamais au hasard. En général, Bronstein y envoie des délégués pour qu'ils se fassent les dents.

- Un rapport mettant en cause un policier (comme accusé ou victime) remonte au SMO. En théorie, à chaque fois qu'un délégué remonte son arme, le rapport doit passer par le SMO. Ce rapport doit être reçu par le chef du service qui doit le transmettre aux affaires internes. Ce dernier n'est généralement pas chargé pour lui débattre les files des files dans son service. C'est pour cette raison que, souvent, ce sont les chefs de service qui font la loi chez eux et qui influencent les décisions, coupant l'herbe sous le pied du SMO. Ce dernier ne peut donc plus enquêter sur l'acte sanctionné (l'affaire est close administrativement) mais sur la complaisance (remettre d'un directeur ou d'un capitaine (autrement dit que ces enquêtes n'étaient jamais... ou presque).
- Des indications observées par le SMO. C'est rare mais cela peut arriver. Parfois, un policier se promène avec une arme maladroite, sa voiture n'est pas aux normes, il se vante d'avoir corrigé quelque chose dans un restaurant fréquenté par des agents du SMO, etc. Dans ce cas, il y a une connexion puis enquête mais en général, cela se résume à un simple avertissement et pas plus.
- Une dénonciation. Malheureusement, c'est une pratique qui, depuis l'indépendance, a tendance à se propager dans tous les

services. Dans la majorité des cas, il s'agit de dénonciations anonymes. Ce n'est pas de la trahison mais un acte de lâcheté pour viser à un collègue ou une façon peu décente d'écraser un

NEWS

Interrogé sur une liaison secrète, une conversation en russe entre le barman noir de l'U et l'ast de l'Alchimie :
« Il y a Respoutine, il y a (interférence) autine, répondre !

- J'accuse l'U (interférence).
- (interférence) (c'est) deux nouvelles scènes. Évidemment si (interférence) vous l'avez dit.
- Bien, (interférence)... tu ne es satisfaites ?
- Oui, elles (interférence) la marque !
- Bien, bien... (interférence) des étoiles n'est pas loin, à l'origine encore (interférence) scènes et le rebelle... d'années inondées.

— Je suis sur une (interférence). J'ai un contact chez (interférence)... je vous rappelle à (interférence). Terminé.
(Pour plus d'informations sur l'U, voir le supplément Les affrontés, p. 39)



TOUS GENS ?

Le SAD remplit aussi la très délicate tâche d'enquêter sur les comportements douteux au sein même d'un service. Le racisme, les abus de pouvoir, parfois les actes de barbarie ou simplement du harcèlement moral, les affaires internes se retrouvent souvent à devoir trancher dans des histoires écorchées, complexes ou choquantes (voir collectif d'un policier harcelé mortellement par ses collègues - et pour lui apprendre la vie au). Finalement, appel au SAD pour se plaindre de harcèlement est le meilleur moyen de passer pour une « balance à ». Même dans la police, il existe une loi du silence.

gènes (qu'il soit coupable ou victime d'un coup mortel). Parfois, il peut s'agir d'une plainte d'un policier contre un autre (pour harcèlement sexuel ou discrimination, par exemple. Voir l'encadré). En résumé que les mœurs de douces pas d'indication ont, répit en l'espace de trois ans.

1.2.2. Affaires générales pour affaires internes

Voici les cas les plus courants qui passent au SAD d'urgence. Il ne s'agit de nombreux autres (surtout que de situations dans lesquelles les policiers peuvent se croquer).

Non-respect des règles de service.

C'est la raison invoquée la plus courante (89% des cas). Elle couvre, pour ainsi dire, quasiment toutes les possibilités. En effet, si un policier est impliqué dans une bavure, c'est presque toujours parce qu'il n'a pas suivi les procédures. Les règlements militaires propres à chaque service sont les bibles des agents du SAD. D'ailleurs, ces derniers les consultent souvent, même que les premiers concernés. Tout élément change au fil des notes de service que personne ne lit et des briefings matutins que personne n'écoute. Par exemple, l'alternance constante des caniches sur les casques est obligatoire. Si, la plupart du temps, ne pas appliquer cette règle ne pose pas de problème (sauf les trousseaux de la mairie), en cas de pépin, les policiers auront automatiquement tous les torts. Le SAD a fait bloquer des milliers pour être de procédure dans des cas de caniches déviants !

Multiplication des notes de punition.

Lorsqu'un service laisse échapper trop de malices suite à des notes de forme, le SAD doit intervenir pour vérifier que les procédures sont bien suivies (ce qui nous ramène au cas précédent) ou s'il n'y a pas complaisance ou complaisance du service vis-à-vis des hors-la-loi. En effet, certaines accusations d'abus ne pas à proposer de l'agent aux policiers en échange d'une petite fausse permettant d'insérer un vice de forme.

Avant sortie de salle très mal en fonctionnaires.

Certaines polices pensent que ce qu'il faut être hors du service ne concerne qu'eux. Mais le serment qu'ils ont fait lors de leur entrée

dans la LAPD stipule bien que même chez eux, ils s'engagent à respecter les règles de la police. Du coup, peu importe la situation, ils sont toujours responsables de leur arme et de l'usage qui peut en être fait. Tout ce qui touche à l'arme d'un policier concerne le SAD. S'il dégrade, tire, la perd, la modifie, décide la changer, l'endommage, etc., les affaires internes le concernent. Surtout les cas, il peut s'agir d'un simple formulaire à remplir (changement ou réparation de l'arme) ou d'un interrogatoire classique (« pouvez-vous qu'il était nécessaire de sortir votre arme et si oui, pourquoi ? »). Même dans le cas d'une légitime défense, le SAD aura toujours un dossier.

Déroulé d'un fonctionnement.

Le SAD peut être aussi appelé pour ce que l'administration appelle pudiquement un « bilan de compétences ». Si un policier semble drogué, alcoolisé, dépressif, dangereux pour lui ou pour les autres, les affaires internes peuvent être alertées. Elles sont alors en droit de lui faire passer tous les examens possibles et imaginables pour savoir s'il est apte à assurer sa tâche ou non. Tous les policiers savent aussi que le SAD utilise cette procédure pour hazarder un rapport et le débiter avant de l'attaquer de front. Dans certains cas pourtant, ce sont les chefs de service qui sont obligés d'y faire appel lorsqu'ils doutent des capacités d'un subordonné. Le SAD a aussi ses spécialistes pour repérer les détectives qui vivent la pension d'invalidité. En effet, certaines files peuvent engager une blessure ou une incapacité pour être déclarés invalides et prendre leur retraite. Dans ce cas, le SAD va tenter de prouver à bout ces policiers pour voir s'ils cherchent à tromper l'administration ou non. À l'inverse, il arrive que les affaires internes interviennent pour qu'un fonctionnaire subit obtienne une prime (c'est arrivé trois fois depuis que Roussin est en poste).

Décès de mort d'une personne.

Ces décès, et heureusement rare, lorsqu'une personne est blessée en service ou par un tiers en service pour le LAPD, le SAD intervient automatiquement et obligatoirement. Suivant les cas, l'agent des affaires internes pourra jouer conseiller les rapports ou interroger quelques personnes. Parfois, son enquête ira bien plus loin et pourra durer plusieurs mois. Il y aura plus bas quels sont les outils que peut déployer un homme de Roussin. Une fois l'affaire classée, le SAD conserve un rapport, le service concerné aussi ainsi que le bureau du procureur s'il y a lieu. Tous les fonctionnaires ayant participé en



LE SGT TONY CHAMBERS

Petite particularité curieuse (surtout pour le SAD), lorsqu'un chien du SD ou un cheval de la police montée meurt, il y a enquête systématique. En effet, les animaux du LAPD sont considérés comme des fonctionnaires (ils touchent une pension à la fin de leur carrière). Certains ont même des médailles, ont droit aux honneurs et ont des grades. En général, les agents du SAD chargés de ces dossiers sont le frère de leurs collègues.

accident ou ayant blessé ou tué une personne sont particulièrement considérés par le S&D et lors l'objet, au moins une fois par an, d'un bilan de compétences.

2. Fonctionnement

« Norme dans procédures, point de départ. »

Marcus du S&D

2.1. Organisation

Le S&D a une organisation pyramidale particulièrement rigide, alors que les autres services utilisent les grades classiques. Boursacini a mis en place un système de numérotation allant de 5 (au) à 1 (les nouvelles recrues et les administratifs). Chaque fonctionnaire est tenu d'être au centre d'un réseau captaire sans discuter et sans chercher à comprendre. Le système permet surtout au capitaine de générer des lances latérales pour arriver à la place de second. Il choisit pour mieux régner.

Boursacini dirige dans le service. Lui seul connaît le nom des agents infiltrés du S&D. Par sécurité, il a fait la liste de ces derniers qu'il a déposée chez un notaire, Maître Clavel (de Maillet). Si le capitaine devait mourir ou partir, son successeur obtiendrait cette liste dès son arrivée. Jamais un second de Boursacini n'a eu accès à cette liste. Au L&D, son existence est une légende mais personne ne consulte (hélas) l'existence de Maître Clavel.

Le second (N°4) s'appelle Douglas Lalapette. C'est un jeune vengeur aux dents longues. Contrairement à Boursacini, il n'a aucun sens moral. S'il se ressemblait dans la forme, leur fond est très différent. Alors que le capitaine du S&D ne lesa jamais rien d'illégal, Lalapette, lui, pense que la fin justifie les moyens. Les autres chefs de service n'aiment ni ses méthodes, ni son comportement. S'il y a la moindre chance de le faire tomber, ils s'efforcent pas et Boursacini ne lesa rien pour l'aidé. Il choisit un nouveau N°4 au terme d'une guerre de postes chez au sein du S&D.

Seus les chefs de Douglas Lalapette se trouvent six lieutenants (des N°3 comme il aime à les appeler devant tout le monde). Ils sont en charge d'un pôle particulier du S&D : l'aide administrative, défense d'un fonctionnaire, statistiques et finances, enquête interne (hors personnes) et bilan de compétences. Ils appliquent les directives de Boursacini ou du « petit chef », à savoir Lalapette. Entre ces six lieutenants, c'est la guerre ouverte. Ils attendent tous la chute du N°4 pour prendre sa place (parfois même, ils la provoquent) et cherchent à se faire valoir auprès du capitaine (qui aime les intrigues).

Chaque lieutenant a la responsabilité de plusieurs équipes qui sont dirigées par des N°2. Ces derniers sont moins concernés par cette hiérarchie de numéros et utilisent les grades classiques. Ils ne sont que des exécutants mais cultivent un certain sentiment de puissance hors du S&D. Si dans leur service ils n'ont aucun pouvoir, à l'extérieur, ils ne manquent jamais une occasion de montrer leur supériorité (de pouvoir). Personne n'utilise le grade de N°1 sauf pour leur mépriser (d'ailleurs, c'est parfois comme ça que sont appelés les policiers hors du S&D). C'est cet état d'esprit qui rend si anthropiques les affaires internes.

Les agents infiltrés sont considérés comme des N°2 jusqu'à ce qu'ils soient découverts. Si c'est le cas (et que ce n'est pas nécessaire, comme par exemple les Keller pour le GDS), ils obéissent le

S&D comme simples directives. Idéalement, un infiltré doit pouvoir déjouer les trappes sans en gâcher sa couverture.

En terme de promotions, elles sont rares. Par contre, il est de notoriété publique que les policiers du S&D sont mieux payés que tous les autres fonctionnaires du L&D.

2.2. Procédures et pouvoirs

La Division des Affaires Spéciales a des procédures bien précises à suivre lorsqu'elle ouvre un dossier. Tant qu'elle reste dans le cadre de ces procédures, elle a des pouvoirs très supérieurs au fil moyen. En dehors de ces procédures, le S&D n'est qu'un service policier comme les autres. Les anses de policiers et les syndicats poussent à propos de ce principe que le S&D haïsse presque ouvertement. En effet, la première règle de la procédure consiste à prévenir la personne concernée par une enquête qu'un dossier a été ouvert. Hors, si réellement il y a des infiltrés du S&D dans les autres services, ils ne travaillent pas dans la légalité.

2.2.1. Procédures

Lorsque le S&D ouvre un dossier sur un fonctionnaire, il y a deux possibilités. Soit l'enquête est le résultat d'une action de policiers ou de son chef (suspense, demande de changement d'anne, etc.) et donc l'agent est au courant. Soit le dossier est ouvert par le S&D suite à une plainte, une dénonciation ou simplement une



NOUVEAU MON IMPERFECTEMENT SYNDICAL I

C'est la phrase typique d'un filic pris à partie par le S&D. Le Supers Officier Syndical (les SOS) ont souvent de première protection des policiers contre les autres internes. Des investissements sont fournis aux colporteurs (ou aux non-colporteurs à partir du moment où il y a une course médiatique à défendre). Le plus connu d'entre eux, Maître Florentin (appelé le mouquetier) autant à cause de sa tenue que de son nom) était même un ancien du S&D (avant d'être de Brainsin mais et qui a obtenu son diplôme d'avocat un an après). Il est donc capable d'appliquer les techniques d'interrogatoire et d'une violence dent contre son ancien patron. Certains policiers préfèrent ne pas faire appel immédiatement au SOS car cela prouverait (selon eux) qu'ils se sentent coupables. D'autres, par contre, considèrent qu'en tant que colporteurs, l'appel à l'avocat est un droit et un devoir (comme acte militant plus que de défense).

Il est arrivé que le syndicat fasse pression sur le GDS lors d'affaires particulièrement médiatisées pour obtenir l'arrêt de poursuites contre un policier. Le but est à la fois d'alerter le fonctionnaire mais aussi de faire de la publicité pour augmenter le nombre de colporteurs (voir les affaires en cours).



observateur humain. Dans ce cas le fonctionnaire doit obligatoirement être présent. La seule exception possible à cette règle ne peut se faire qu'avec l'accord de l'homme si l'enquête concerne un capitaine ou avec le capitaine à la tête d'un senior si cela concerne un subordonné. En effet, les affaires internes, comme tous les policiers, préfèrent toujours attaquer un suspect et fuir quand défilé. Attention, s'il est obligatoire de prévenir de l'ouverture d'un dossier, il n'est pas obligatoire de lui en détailler les motifs. D'ailleurs, ces données ne sont divulguées qu'en ultime recours.

Une fois le dossier ouvert, le suspect polémique (ou pas), les affaires internes peuvent enquêter sur tout ce qui concerne les activités de leur cible. Si ces données ont pour cadre sa profession (tout ce qu'il fait en service), le SAD a tous les droits. Il peut feuilleter les casiers (propriété du LAFD) demander tous les rapports et réclamer des détails, interroger des collègues comme des chiens, exiger toutes les analyses sans avoir l'accord du suspect, etc. Avant de dire que les amercis peuvent parler, cela ne sert à rien car c'est la prérogative principale du SAD. En ce qui concerne, par exemple, la vie privée du policier mis en cause, tout dépend de ce qu'on lui reproche. S'il a utilisé son état de fonctionnaire du LAFD à des fins personnelles, on considère qu'il a agi en service. S'il a commis une faute indépendante au fait qu'il soit policier (provoquer un accident, distiller son poison contre, etc.) l'agent du SAD doit agir avec les mêmes droits et devoirs qu'un flic normal.

2.2.2. Pouvoirs

La question que posent pour les cops, c'est de savoir qui du SAD ou du COPS a le plus de pouvoir. En fait, dès qu'une affaire concerne un policier du LAFD, c'est le SAD qui a carte blanche et qui a le droit de prendre à son compte le dossier. S'il s'avère qu'aucun policier n'est directement impliqué, le SAD ne peut intervenir que sur les actes des enquêteurs et non sur l'enquête elle-même. Il est toutefois arrivé que des affaires particulièrement polémiques et médiatisées concernant des officiers de police soient placées entre les mains des cops par le CDP lui-même, à la plus grande honte de l'homme et des agents du SAD.

Il est souvent d'une enquête, le SAD a tout de même le droit de consulter tous les rapports et tous les dossiers d'un membre du LAFD y compris ceux des policiers travaillant sous couverture en COPS (la protection des témoins). Bien entendu cette prérogative fait aussi (indirectement) tous les flics infiltrés dans les mafias ou les gangs (on peut paranoïaquer par nature). Il leur est par contre interdit de consulter le fichier des témoins après change d'identité et qui ne sont plus sous la protection du LAFD.

Enfin, le SAD est le seul responsable à pouvoir insulter les 1 l'avis fait des miroirs dans les communications, au central, dans les véhicules ainsi que dans les salles d'interrogatoire. Les témoins peuvent être mis au doute et il est à présent presque certain qu'avec des anges (on ignore lequel) travaille pour les affaires internes. Parfois, on raconte un miroir caché dans une planche (ou dans la machine à café du COPS) mais il est toujours très difficile de savoir si c'est réellement le SAD qui l'a placé là.

Le chevauchement de pouvoirs entre les flics des flics et les super-flics pose un énorme problème politique au sein du LAFD. Le COPS n'a pas bonne presse mais le SAD n'est pas vraiment mieux loti. Actuellement, c'est surtout la réalité (qui met la pression sur les deux services) qui se trouve les mains. En effet, l'équipe lance d'attend que le premier vrai conflit pour surgir.

2.3. Quelques personnalités

On rencontre quelques archétypes parmi les agents du SAD. Rapidement, les flics du LAFD ont donné des noms (et des surnoms) à ces collègues très spéciaux.

Le fumeux (Morne Proust)

Le policier est toujours à l'honneur. Il ne boit pas, n'agit pas de travers, ne commet pas de fautes et ne se relâche jamais. Sa vie est transparente. Lisse, sans aucun défaut. Rien ne peut le toucher. En début de carrière, il est appelé car il utilise son argument : « Si je suis positif, vous pouvez l'être aussi ». En fin de carrière, il est encore plus apaisant car il n'a même plus à faire la logique. Il est parfait. Ses silences en tout les rapports sont plus que des accusations et son respect devant les tribunaux évite bien des coups de poing. Il n'a aucune pitié pour ceux qui trichent, mentent ou cherchent à échapper à leurs responsabilités. Il les traque partout où il pourra et n'accepte jamais un compromis.

Le sorcier (Les habitants pour les flics)

Le soir, on peut le voir traîner dans les bureaux vides, à la recherche de la petite bête. Il accablait les hommes de ménage pour qu'ils le laissent regarder dans les corbeilles à papiers. Il pensait son café au même endroit que ses cibles, passe des nuits entières à dormir dans sa voiture, devant chez eux (son sommeil vient de son vol). Lors des interrogatoires, c'est un magicien du détail qui coïncide : « Proust, la dernière fois, vous m'avez dit que la probabilité était tombée. Désirez-vous modifier votre déclaration ? Toute votre déclaration ? ». Par contre, on le voit plus souvent sur le terrain (ou alors derrière un mur de policiers pour le protéger). Il est étrangement



LES DOSSIERS
DU SAD

constat que c'est le fils qui a le plus « d'accidents » dans les véhicules. Le capitaine Bretonnier entre dans cette catégorie même s'il sous-estime son rôle boudeux.

Le recruteur (le courtier, le escroc)

Il est toujours là, silencieux, à épouser des tonnes de papiers, d'extraire de ses collègues ont été débouchés par l'Hydra au profit des services de contrôle fiscal. Il n'a jamais besoin de cuisiner un suspect. Les chiffres le font pour lui. Il analyse tout, recalcule tout, mentie tout, expose ses chaque point impérial et tresse la faille. Jamais il ne mentira le son. Il lui suffit de mentir sa proie devant ses considérations et de la laisser s'enliser doucement. Une fois sa journée terminée (il a une vie rigide comme un poisson séché), il range ses dossiers et repart silencieusement, prêt tout de cet parmi tant d'autres. Mais aucun policier ne s'y trompe. Le « fonctionnaire » est le plus des agents du Sûd. Il n'est pas ceux qui peuvent se vanter de l'ancien dépit.

Le musicien (le comédien, le criminel)

Considérant au paladin, le missionnaire pense qu'il est toujours possible de revenir dans le droit chemin et qu'un fils peut commettre des erreurs. C'est un missionnaire pensant mais il considère que le laïc doit espérer avant de reprendre sa place. Il ne doit pousser les suspects à alléger leur conscience en aveugle. Mais une fois qu'ils ont lâché le morceau et qu'on leur entre leur plaque ou leur arme, le missionnaire n'est plus là pour leur tendre une main secourable. Il est parti à la recherche d'une autre vérité égarée, peinant la bonne parole auprès de flics mal-nés sceptiques.

Le nouveau (le bon)

Il ne faut pas oublier que lors d'accidents arrivés, le Sûd ne doit aussi de défendre les policiers. Dès lors qu'il ne s'agit pas d'une incorpération sociale, d'une torture ou d'une action criminelle, le diplomate arrive pour arranger les angles et trouver le moyen de réhabiliter le policier tout en dédramatisant la famille de la victime. Même si le diplomate aide le policier en cause, il appartient tout de même au Sûd et s'il a le moindre doute à propos de la chose de l'accident, il n'hésite pas à enlever celui qu'il soupçonne.

Le curieux (le bavard)

C'est ainsi que les policiers appellent les agents du Sûd intrus. Laisser croire qu'un membre des affaires internes est sous couverture dans une unité est le meilleur moyen de provoquer un drame. Aucun service n'est tout blanc et chaque policier pense que son collègue appartient au Sûd. Pour peu que l'un d'eux soit révélateur, il va devenir un pata, sera moins épaté par ses collègues ou sera même, parfois, « gendarme » interpellé. Une fois qu'un agent du Sûd est découvert, il prend souvent quelques congés avant de retrouver ses affaires internes, histoire de ne pas trop choquer ses anciens « copains ». S'il a été découvert à cause d'une boucle, l'incident le laisse un moment dans son service pour que, justement, ses collègues aient le temps de lui appeler à leur plus discrète la prochaine fois qu'il les balance.

Le collaborateur (le criminel)

On prétend aussi que le Sûd avait « sauté » des flics vétéran des frontières de la justice en conséquence d'informations véridiques, de la même manière que les flics du LHR agissent avec des simples pates ou des jureurs. Certains vont même jusqu'à prétendre que des offi-

NEWS

l'innocence à la simple lueur d'un lampadaire dans une rue. Igor Polkov dit, « Socrate », membre des Gardes rouges et légion de Piotr Volerko, soit reconnaît la démarche d'un agent des services secrets russes. Et il en a un juste en dentelle lui, qui se rapproche machinalement en fumant un cigare cubain... Un énorme Ghibli cubain. Cela fait deux semaines qu'il l'égale sans cesse, de son domicile au GG de la bande, le Havane aux lèvres. Qu'est-ce qu'il fout la Sainte-Wierge ! C'est sûrement un type de Ghibli / Ghibli enroulé pour le bûle. Mlle bordel, la porte (l'ancien), Igor n'arrive pas ouvrir l'entrée du petit pavillon qu'il a offert à sa mère, dans Little Moscow. Il a beau tourner la clé dans tous les sens, ça ne s'ouvre pas. Peut-être de mentir de sembler à l'ancienne ! Igor sent la présence de l'air dans son dos. L'odeur du Condo, épais, écœurant. Il est à peine à dix mètres. Parfois il se secoue et fait la poignée. Au premier, une lumière s'allume. « C'est toi Igor ? » prononce en russe une voix chevrotante de vieille femme ouverte. Le vieux cède enfin ! Socrate ! Igor va pour ouvrir la porte... mais la main de l'autre se pose violemment sur le bouton. Tenez, tenez, contre la porte et l'inconnu qui veut de la révéler, Igor s'agenouille, les mains jointes et la tête basse en signe de soumission. De la cendre épaisse tombe devant ses yeux. L'homme, dont Igor ne distingue pas le visage, dont Igor ne VUUT pas voir le visage, plonge sa main à l'intérieur de son manteau. Igor ne respire plus. Le flic ? Non... L'homme enroule une photo qu'il tend à Igor et lit dans un russe ou fort accent sibérien :

« C'est simple Igor, tu lues cet homme ou tu meurs ! Igor regarde la photo, l'index. Il reconnaît Darius Brechoff, le médiatique coach des leaders politiques des républiques unies. Pourquoi ?

L'homme tourne les pages.

— Merci Socrate, dit Igor.

L'homme s'agitte soudainement, il hésite, puis se relève. Igor se cache immédiatement le visage en poignait, avant de s'éloigner ou se.

— Tu ne travailleras pas pour Socrate Igor... Tu pourras pour le vrai monde !

La porte d'entrée s'ouvre en grand sur une babouche vide. Igor monte, que fais-tu par là ? Es-tu sûr ? Igor relève violemment la tête. L'homme ou l'ogre s'éloigne, laissant pour seule trace de sa présence l'odeur du Condo.

Pour plus d'informations sur Igor Polkov voir le supplément des attentats p. 98

ciens du Sûd prendraient directement contact avec des jeunes flics tout droit sortis de l'accident.

Autant dire que ces indices, s'ils existent, ont été traités à savoir plus discrète possible car, s'ils venaient à être découverts, ils se retrouveraient mis au ban de la communauté policière sans pouvoir se retrouver vers le Sûd qui l'empêcherait alors de se débarrasser de ces flics démolis.



3. Le SAD et vous

La question de l'utilisation du SAD durant une partie revient souvent. Quand et comment le faire intervenir ; pourquoi et avec quelle fréquence ? Trop souvent, à la moindre occasion, le SAD encense l'enquête des personnages et les joueurs ont l'impression de se retrouver face à un obstacle insurmontable (ce n'est pas faux). À l'inverse, ne pas utiliser le SAD comme une épée de Damoclès pousse les joueurs à enfreindre les lois ou à se cacher au-dessus des lois.

3.1. SAD way of life

Les agents du SAD sont avant tout des policiers et, le plus souvent, de bons policiers. La caricature consiste à ne les dépeindre que comme des caricatures qui ne cherchent qu'à faire aux personnages pour enlever le cœur de leur enquête. Bref, c'est le cas.

3.1.1. L'esprit du SAD

Bonjour par des games internes, le SAD a une mauvaise image car ses agents se défendent souvent sur l'extérieur. Ils déçoivent sur le LAPD toute l'agressivité qu'ils doivent contenir une fois dans leur service. Malheureusement, ces policiers ont des modèles de police et des gens qui vivent en leur travail. S'ils ne lâchent jamais prise, c'est qu'ils sentent que leur rôle est primordial pour le bon fonctionnement du LAPD. Si la population pense que le policier est encombré, cette dernière aura plus de mal à faire rigoler l'ordre. Le SAD doit donc veiller à ce que les branches policières soient coupées. Au coup, ce que les autres policiers soient comme du harcèlement, les affaires internes le retiennent comme un accompagnement nécessaire. Cette incompréhension réciproque est à l'origine d'une animation de part et d'autre qui fait que les files des files sont particulièrement durs et que tous les autres policiers les considèrent comme des traîtres et des arnaqueurs. Lorsque le meneur de jeu incarne ou crée un agent du SAD, il pourra piocher dans les trois grandes attitudes remarquées par Bronstein. La scène est toujours déçue et agitée. Elle considère son travail comme ingrat et doute à propos de sa mission. En milieu de carrière, l'agent du SAD s'est fait une réputation et se comporte comme un prédateur. C'est là qu'il est le plus performant. Personne n'aime les requêtes mais les requêtes le rendent bien. Au fin de carrière, il sera philosophe. Plus diplomate, accordant la justice, il se rendra compte qu'il a fait un sale boulot mais que c'était nécessaire.

3.1.2. Les techniques du SAD : police, ordre et sans pitié

La présence du SAD dans les parties des joueurs peut prendre plusieurs formes. Consistamment à un voleur, le policier pète en chasse par les affaires internes s'enfuit souvent. Il change vite qu'il s'occupe d'un crime, il s'occupe généralement entre les files du SAD.

Bref, la première vertu d'un homme de Bronstein, c'est la patience. Sans pour autant harceler un policier, l'agent du SAD peut lui pointer la vie, fouiller dans ses affaires s'il insiste quand (c'est légal), le convoquer (sans avoir qu'il ne s'en aille ou des un stress de vacances, etc. Le crime est grand mais c'est inévitable comme il peut paraître petit pour un policier lorsqu'il est l'objet d'une requête. Dans les escaliers, dans les ascenseurs, à la cantine, dans les vestiaires, les agents du SAD semblent être partout, soulevant, attrapant, comme des hyènes.

La seconde vertu, c'est l'ordre. Les policiers envoient plus que les haut-la-loi savent jouer des vices de forme pour s'en sortir. Les agents du SAD se défendent donc d'être parfaits en ce qui concerne les procédures d'enquête. Dans le service, il n'y a pas plus que de voir une police s'échapper suite à une fuite du SAD. C'est même un motif de blâme. Le credo du SAD, c'est de dire aux policiers que s'ils avaient suivi les procédures, ils n'en seraient pas là. Si un fil de affaires internes se termine dans une situation, il est normal qu'il y ait la mort.

Enfin, la troisième vertu c'est d'être implacable. Les agents du SAD ne sont pas là pour juger, pour comprendre ou pour conseiller. Ils sont là pour constater, en son, la faute commise et la signaler. Bref, lorsqu'un policier est jugé et qu'on demande son sentiment à un agent du SAD, ce dernier répond qu'il n'a pas de sentiment à



LA MORT ET LE SAD

Bronstein de la mort vient vite du SAD est réelle. Chaque Lene est personnel d'un contrôle renforcé des procédures policières pour éviter les bavures et les abus de pouvoir (dans Bronstein, ce n'est pas incompatible avec la mission du SAD. Pourtant la nouvelle et polémique de la ville considère que les méthodes actuelles du SAD, non seulement sont défectueuses mais sont de plus incompatibles avec le Californian Way of Life (basée sur le respect et la responsabilité de chacun). Malgré tout n'hésitez pas à qualifier le SAD de police secrète féroce et Bronstein de a petit copain. Elle a donc demandé un audit par les comptes du SAD pour l'inspecteur interne (est connu que par une équipe de Carl Huguere, le patron du FBI) alors que ses proches ont lancé quelques rumeurs pour détourner l'attention les fumeurs comparant avec le service du CPD mais aussi des bruits sur les initiatives du SAD qui révéleraient peut-être le but de la mort est de laisser entendre qu'il n'y a pas autant d'illégalité dans les services qu'on le laisse croire et que l'argent est trop dans le budget du SAD servirait surtout aux petites affaires de Bronstein.

Bref, le SAD va se retrouver en guerre ouverte avec la mort et c'est le LAPD qui va en souffrir le plus. Chaque Lene va organiser la chute de Bronstein (plus ou moins légalement) alors que ce dernier va ressortir certains dossiers (notamment sur les éco-terroristes) qui risquent de faire scandale. Il moyen terme, il est probable que Bronstein ait un accident et que ses dossiers disparaissent (importés par son boss droit actuel, Douglas Lafolette). Si en plus à Bronstein n'est pas mettre en cause un service turbulent (comme le CPD par exemple) cela conduira certainement à la mort. Bronstein n'est pas un côté rouge ou bleu, ou meneur de jeu des lois ce qu'il veut.

avec son affaire. C'est cette absence d'humanité qui fait à la fois l'efficacité de la Division des Affaires Spéciales mais aussi sa mauvaise réputation. Si un gradé du SAD découvre qu'un de ses subordonnés est sentimental, c'est la mutation immédiate.

2.1.1. SAD et COPS

Vus des agents comme Ramak ou Jon Miller (par exemple), les personnages prennent assez des similitudes avec le SAD. Comme indiqué plus haut, chaque homme de Remak a ses motivations et ses méthodes. Pourtant, en 3813, il existe véritablement une parenté entre ces services. Le chef du SAD considère que celui des élus de la police double de droits supérieurs aux autres est une injure au travail du LAPD et surtout du SAD (contre le COPS, seul son service avait de tels pouvoirs). C'est donc une opposition à la fois philosophique et politique qui explique les tensions entre les deux services. En termes de jeu, s'il est possible de trouver, parfois, des compromis avec les agents de terrain (qui recrutent des policiers avant tout), il ne faut jamais des attentes d'efficacité de la part du SAD.

3.2. Dossiers en cours

Le SAD et le SAD

Dans la petite guerre qui oppose le syndicat aux commandants il semble y avoir un nouvel intervenant. En effet, après plusieurs années dans le sous-sol, les corps du SAD se redressent sensiblement (même que le nombre de cadavres ne progresse pas, hé). La grande question est de savoir d'où vient l'argent. Les dons anonymes étant autorisés, les rumeurs de corruption vont bon train dans tout le LAPD. Certains observateurs plus malins pensent qu'il n'est pas impossible que les Compagnons (le parti politique de Lano) soient à l'origine de ce changement de situation. On sait que la mafia et le SAD ne sont pas en bons termes.

Des LAPD au SAD ?

Les deux fois des similitudes protégées par le CIPP ont été retrouvées et abattues par ceux contre qui ils étaient dirigées. Dans les deux

cas, quelqu'un au SAD a demandé l'accès aux dossiers. Or, le code utilisé ne correspondait à aucun matricule connu. Soit il s'agit d'un agent du SAD sous couverture, soit quelqu'un (de très puissants) pirate les fichiers du LAPD. Le capitaine Remak pourrait bien faire appel à des policiers hors de son service pour mener l'enquête (peut-être même à qui appartient le matricule ?). Si le COPS l'apprend, il peut tout à fait décider de prendre l'enquête à sa charge et trouver un peu les échos en rapportant sur le SAD.

Corruption et SAD

C'est un vieux fantasme policier : et si un flic des flics était un pourri ? La réalité est, alors, (comme la vérité). Si un agent du SAD devient en corruption, il ne le fait pas discrètement. Par exemple, s'il aggrave des policiers récents, son intérêt sera plutôt de les éliminer au bon moment pour récupérer le magot. Il peut aussi les faire chanter mais c'est beaucoup plus risqué qu'ils tombent, il tombe avec eux. Il sera tout aussi inquiet de protéger des corrompus (même danger). L'important, c'est de ne pas laisser de trace du délit. Donc, il faut éliminer tous les témoins. C'est pour cette raison qu'un agent du SAD refusait toujours l'offre d'un hors-la-loi pour qu'il entraine le cours d'une enquête. Comme le mafioso tombera un jour aussi, il mettra le policier dans une mauvaise situation.

Y'a-t-il une loi au SAD ?

Lorsqu'on quitte le SAD, on n'est plus rien. Pourtant, il arrive que des fonctionnaires des affaires internes démissionnent. Dans ce cas-là, ils sont toujours sollicités par des compagnies privées pour assurer leur sécurité, au par d'autres administrations. Le problème c'est qu'ils partent avec de nombreuses sources très plus sensibles les uns que les autres. Bien entendu, leur serment les oblige à taire toutes ces informations. Mais une fois hors du LAPD, des ne les font à respecter leur parole.



Règles Précisions & ajouts

Voici un ensemble de précisions, nouvelles règles et points de détails techniques. Un certain nombre de nouvelles règles personnelles ici doivent être considérées comme totalement optionnelles et bon à griser ou à griser ailleurs dans les règles. Les règles de No Hope's Point si vous estimez qu'elles ne font que clarifier le système de nos parties.

1. Général

CONVAINCANT Il y a deux moments où la difficulté d'un jet est de 1, tout point de modification supplémentaire qui devrait le réduire encore se perdrait ainsi : en un point de usage de situation supplémentaire si le jet est réussi (autrement dit de pénalité ne se passe).

2. Initiative

Les combats au contact sont toujours résolus à la fin de la phase 0.



RÈGLE OPTIONNELLE

• Localisation : lors d'un combat au contact, il est possible de noter tous les jets de localisation de 1 (un résultat final de 11 indiquant toujours la cible).



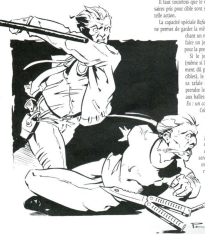
3. Combat au contact

En cas d'égalité de nombre de succès, les deux protagonistes touchent (sauf dans le cas d'un combat à plus de deux personnages, voir ci-dessous).

LES POINTS À RETENIR : les poignards et autres armes perforantes (stylet, tourments...) obtiennent de 1 dé la valeur de protection d'une arme (de la même manière qu'une halle perce-blindage, voir page 615).

LES POINTS À RETENIR : Combat au contact entre plusieurs protagonistes : lorsque deux combattants (ou les appellent assaillants pour simplifier), ou plus, attaquent un même adversaire (ou le nomment défendeur), ils bénéficient alors nécessairement de l'effet de masse (pour peu que l'environnement le leur permette, sinon le combat sera traité comme un combat classique entre deux combattants). Le défendeur devra choisir lequel de ses assaillants il attaque. Il devra ensuite évaluer son jet d'attaque contre chacun de ses adversaires de manière normale. Les derniers effectuant leur jet d'attaque normalement mais ils bénéficieront chacun d'un bonus supplémentaire de 1 dé pour chaque assaillant au-delà de 1 (+1 à deux, +2 à trois...).

Face à l'adversaire qu'il souhaite frapper, la résolution se fera de manière habituelle : comparaison des jets : en cas d'égalité, les deux touchent, un jet supérieur permet de toucher et d'éviter l'attaque adverse.



Face aux assaillants contre lesquels il ne fait que se protéger, en cas d'égalité ou s'il obtient un meilleur jet, l'assaillant touche ; ce n'est que si le défendeur obtient un meilleur jet qu'il parviendra à éviter totalement l'attaque de son adversaire sans pour autant lui porter de coup.

La résolution de tous les coups se fait simultanément à la fin de la phase 0 d'initiative du tour.

Le Coup porté à un adversaire : voir dans la partie Combat à distance.

4. Combat à distance

« Voir » : voyons bien clair, il est impossible de viser sans avoir effectué de stage de tir. Un moment gênant et des circonstances très particulières peuvent éventuellement justifier une incartade à cette règle. De nouvelles options sont d'ailleurs disponibles dans les stages proposés en page 53.

LES POINTS À RETENIR : Tir en réalité contre un adversaire multiple : faites la somme du nombre de difficultés nécessaires pour toucher chacune des cibles. Si le jet est réussi (800 O) chacune des deux adversaires est touché une fois. Pour chaque point de marge de réussite obtenu, une des cibles se prend une halle supplémentaire (en commençant par l'adversaire le plus facile à toucher pour le premier point de marge, puis le suivant pour le deuxième point...). La première halle est par chaque adversaire est localisée normalement, la suivante est localisée comme pour des cibles cibles classiques (+1 par rapport au résultat du jet de localisation précédent).

Il faut toutefois que le minimum de jet considéré que les adversaires pris pour cible sont suffisamment proches pour autoriser une telle action.

La capacité spéciale Reflet malin (stage commando niveau 2) ne permet de garder la même localisation que pour les balles touchant un même adversaire. Il faudra tout de même faire un jet de localisation par adversaire touché pour la première halle le frappant.

Si le jet est raté, le tir échoue totalement (même si les adversaires obtenaient successivement des succès, il ne permet de toucher au moins une des cibles), le personnage qui choisit de viser ainsi sa cible contre plusieurs adversaires doit compenser le risque qu'il prend (personnellement aux balles perdues).

En un coup tiré une rafale contre 4 balles au Cal 817-043 sur deux trancos se tenant côte à côte. Normalement (en raison de la distance, des Attributs...) il devrait obtenir 2 réussites pour toucher le premier et 3 pour le deuxième, il doit donc obtenir 5 réussites pour les toucher tous les deux (s'il n'obtient ne serait-ce que 4 réussites, il ratera totalement les deux trancos). S'il obtient 8 réussites, il touchera deux fois le premier tranco (le plus facile à toucher) et une fois le deuxième, s'il obtient 7 réussites, il touchera deux fois chaque des deux trancos.

LES POINTS À RETENIR : Brassage : lorsqu'un personnage met en jeu un

Seconde renaissance, partie I

« Le décor

La Californie est encore jeune et elle est loin d'avoir fait table rase du passé. Notamment, elle n'a pas encore réglé la question indienne. Or, sa jeunesse et les changements que celle-ci engendre emportent les États de Californie d'espoir, mais aussi de frustration lorsque ces derniers ne se concrétisent pas. Une crise indienne se profile en Californie. Le problème, pour les autorités californiennes, c'est, qu'elles l'ont d'abord oubliée; elles sont habituées à la présence des Indiens et ne les perçoivent pas comme un problème nouveau, ni même actuel. Elles ont songé les années de 1920 et l'insécurité des Indiens du Nevada au regard des symptômes d'une angoussse passagère et supposent que l'interdiction de l'IRA d'une part et l'élection de Franklin D. Roosevelt d'autre part suffiront à calmer les ardeurs indiennes. Ainsi, l'IRA — l'armée de libération indienne — peut mener ses pègrins à bon port au cours de l'année 2031. Cependant, tout changera après le 31 octobre de cette année. L'IRA aura occupé des terrains du Nevada et privé d'électricité des régions entières. Le COPS sera chargé de l'enquête — c'est la quasi-jurisdiction sur les réserves — et la crise indienne deviendra officielle.

« Les acteurs

Cette crise indienne sera l'affrontement de cinq camps, tous plus ou moins alliés et ennemis des autres : le moine de l'IRA, le COPS, l'IRA, les mouvements États et Peux Unifiés Incorporés (EPIU). Toutes ces créations sont présentées dans le supplément *Atlatl* (aux pages 39 et suivantes). Le moine de l'IRA apparaît tout d'abord comme un acteur secondaire — elle est concernée car le COPS dépend d'elle. Cependant, l'histoire l'emporte en réalité au premier plan principal de cette crise; elle connaît personnellement l'atlatl (le leader de l'IRA). Bien sûr, elle ignore ce qui, de son point de vue, elle ne connaît que Jovenal Norton; elle ignore que le dernier est devenu le leader de l'IRA. L'IRA n'a aucune envie d'être un acteur de la crise, mais on ne lui demandera pas son avis. En l'occurrence, le rôle est joué par l'IRA. Cette-ci prend pour cible l'IRA et sa politique sociale d'intégration dès le début de l'année 2031. En effet, cette entreprise représente un danger

politique pour l'IRA car elle offre aux États de Californie une alternative à la guerre. Face à ces agitations et au manque d'intérêt des pouvoirs publics, Shani Florante décide de prendre en main la défense de sa société. Elle engage des détectives privés, des espions industriels et des consultants politiques pour y voir plus clair dans la crise indienne et, éventuellement, accumuler des preuves capables de stimuler le COPS. Elle fait appel à des compagnies de sécurité privées comme l'agence Chitler ou même le Shomrock's Club (cf. *Amis de l'IRA*, p. 173). Bien sûr, certaines « opérations de sécurité » ne sont pas très légales, mais Florante ne recule devant rien pour protéger l'IRA. Lorsque la crise deviendra publique en octobre 2031, Florante aura occupé une position (les deux camps de l'IRA sont le fer de lance de la guerre, mais constituent aussi un contre-pouvoir). Notamment, ils semblent poursuivre un but qui leur est propre, mais dont elle ignore la teneur. Il s'agit de la chose du Chasseur, mais cela, Florante ne le sait pas.

« l'Action

Jusqu'en octobre 2031, la crise indienne n'est pour vos camps qu'une série de 10-15 plus ou moins violents : agitations de pannes; les camps sont appelés pour les empêcher d'envahir les terres-ci. Il peut s'agir d'une agression en pleine rue, de la mise à sac d'un commerce tenu par une femme ou de brimades à l'école, attentats locaux : des bureaux du COPS, des Campagnons ou de l'IRA font l'objet d'actes de violence, d'attentats à la bombe ou de drive-by shootings. manifestations — les éléments les plus durs du TIVC, à la solde de l'IRA, organisent des marches de protestation lors de décisions prises par le gouvernement californien au sujet des Indiens ou pour commémorer de grandes dates de la guerre contre les Blancs. Utiliser ces incidents pour que vos camps se familiarisent avec la culture, l'histoire et les revendications des États de Californie. Cependant, ne laissez des informations sur le passé de Franklin D. Roosevelt et les actions de l'IRA que si vos camps s'intéressent réellement à ces incidents (à la fois de leur résolution sur le terrain. Le sort du prochain épisode.)

adversaire. Il bénéficie d'un avantage d'initiative si sa cible décide de venir à l'ag. Dans une telle situation, et uniquement pour être sûr de la chose qu'il traque, le personnage peut agir lors de la phase d'initiative — 2 sur un total de six (en cas d'égalité d'initiative, et uniquement pour départager les personnages à l'initiative, il est ainsi considéré comme tout-à-fait vaincu — quelle que soit son Atlatl initial — et comme disposant d'un bonus de 100% de 1).

1. **100% de 100%** Tir sur un adversaire qui frappe au contact : lorsqu'un combattant effectue tir sur un adversaire qui lui pose un coup au contact (à mains nues ou avec une arme), le processus de combat devient une procédure de corps à corps. L'action des deux personnages est donc réduite à la fin de la

phase d'initiative 0 (quelle qu'elle soit initialement des l'initiative choisie par le tir). Le tir est effectué normalement sans jet d'attaque (sans bonus/malus d'initiative) et le combattant au contact fait de même. On étend ensuite le résultat de l'attaque comme un combat au contact classique (avant de réviser : les deux touchent; plus de révisions de l'un; il touche son adversaire et engager son attaque).

2. **100% de 100%** Tir sur des combattants engagés dans un corps à corps : si un tirant ouvre le feu sur un adversaire engagé dans un combat au contact, il bénéficie d'un bonus de 100% égal à son modificateur d'Atlatl (comme d'habitude) plus 1 de par le fait d'être engagé dans le combat au contact (1) la



RÈGLE OPTIONNELLE

• **Tir d'opportunité** : si un personnage passe un tour complet sans agir à travers une zone précise et relativement limitée (un encadrement de porte, une fenêtre...) et si quel que ce soit (soit donc cette zone, le personnage a le droit d'effectuer un jet de 9+/Sang-froid (S). Avec une marge de réussite de 5, il ouvre immédiatement la voie (quelle que soit la nature finale de sa cible). Avec une marge de réussite de 1 ou plus, il a la possibilité de choisir de tirer ou de ne pas agir. Dans tous les cas, si ce jet est réussi on considère alors que, contre cet cible particulière, le personnage peut agir lors de la phase d'initiative -2 sans subir les malus de dés (en cas d'échec d'initiative, et uniquement pour partager les personnages à l'initiative, il est aussi considéré comme étant ultra-violent — quelle que soit son Attitude réelle — et comme disposant des bonus de Défenses de +1. Si le jet de Sang-froid est raté, le tour de combat se déroule normalement.



RÈGLE OPTIONNELLE

• **PI important** : lorsque le PI total d'un jet d'encastrement (PI de l'arme + mal, de localisation) dépasse largement le Carrière d'un personnage celui-ci a plus de chances de se retrouver PI. Pour chaque branche complète de 2 points de PI au-dessus de la Carrière, il faudra que le personnage obtienne au minimum 1 réussite (cumulée) pour ne pas être mis PI. Ex : un capot doté d'une Carrière de 2 doit effectuer un jet d'encastrement contre un PI total de 2. Normalement, il risquerait de tomber PI car s'il réussit obtenu aucun succès sur son jet d'encastrement. Mais en l'occurrence, le PI total dépasse de deux branches pleines de 2 points sa Carrière. Il lui faudra donc obtenir au minimum 2 réussites pour ne pas tomber PI : s'il obtient de 3 à 6 réussites il ne sera qu'effleuré (pas d'initiative négative et -1 de malus à la prochaine action). • **Domages mortels** : si les dommages mortels (le pourcentage de la Valeur de dommages mortels) par défaut PI est le PI final de l'attaque est augmenté de 1.

direction de M), généralement les adversaires directs de la cible, sans ceux qui cherchent à lui porter un coup dans le torse et sans ceux que la cible cherche à flapper). Cette norme est un bonus en nombre de dés au jet d'attaque du tir (maximum 5 dés de bonus, les éventuels dés supplémentaires sont perdus).

La difficulté de ce jet de tir ne prend en compte que la distance et d'éventuels facteurs extérieurs (lumière...) mais pas l'Attitude de la cible (qui est déjà prise en compte dans le nombre de dés tirés).

Si le jet d'attaque est réussi, le tir doit immédiatement effleurer un jet de localisation et décider s'il utilise d'éventuelles capacités spéciales (modification de la localisation, des dommages...). Ce n'est qu'ensuite que l'on détermine quel est touché dans la cible.

Si le jet est réussi, on détermine quel personnage du corps à corps est touché d'une manière particulière : on classe artificiellement les cibles potentielles dans l'ordre décroissant d'Attitude (jet de Carrière au sein de chaque type d'Attitude). Ensuite, dans cet ordre, on effectue un jet pour savoir si le personnage a été touché, si c'est le cas, la prochaine s'active et on passe aux dommages, si ce n'est pas le cas on continue avec le personnage suivant jusqu'à ce que l'une des cibles potentielles soit touchée.

Le petit tableau ci-dessous indique les chances d'être touché en fonction de l'Attitude du personnage :

Attitude	1d10	Attitude	1d10
Ultra-violent	1-6	Agressif	1-5
Normal	1-4	Prudent	1-3
Passif	1-2		

Si toutes les cibles potentielles échappent de manière providentielle au premier tour de jets de dés pour savoir si elles sont touchées, le meneur de jeu peut soit décider que la balle est une balle

perdue, soit décider de relancer un tour dans le même ordre mais en majorant de 1 les chances d'être touché par la balle.

Ex : un tirant tire sur un capot engagé en contact contre trois tirants. Les quatre tirants sont Ultra-violents et le capot est Prudent. Le tirant bénéficie donc d'un bonus de 5 dés sur son jet d'attaque (normalement 6 dés (tirer Ultra-violent + 4 cibles en contact), mais le maximum est de 5). Le capot est à portée moyenne, la difficulté du jet sera donc de 2 (non modifié par l'Attitude du capot). Le jet d'attaque réussi et le tirant obtient le tir en localisation (s'il avait pu effleurer des capacités spéciales, c'est alors qu'il aurait eu à le faire). Les trois tirants peuvent potentiellement être touchés (disposent d'une Carrière de 4, 3 et 1. Dans l'ordre décroissant des Attitudes (qui de la Carrière), le meneur de jeu lance 1d10 pour chaque cible potentielle (pour les deux tirants ayant une même Attitude et la même valeur de Carrière, on détermine au hasard celui pour lequel le jet sera effectué en premier). Pour le premier tirant (Carrière 4), il obtient 7, la balle ne le touche donc pas (à priori). Pour les deux suivants il obtient 8 et 10, ils ne sont donc pas touchés. Pour le cas, il obtient 4 et ne le touche donc pas non plus. Il décide de relancer un tour en majorant de 1 les chances d'être touché. Cette fois-ci il obtient 7 pour le premier tirant, ce qui est désormais suffisant pour le toucher. Il n'y a pas d'autres jets à effectuer pour les autres protagonistes du combat au contact. On passe directement aux dommages.

5. Encastrement

• Un personnage touché doit faire un jet d'encastrement même s'il n'a pas été blessé.

• En cas de mise au tapis (échéé droite d'un jet d'encastrement), le jet de récupération se fait au début de chaque nouveau tour, avant même le choix de l'Adversaire et de l'Initiateur des propositions.

■ **[INITIATION]** Un personnage qui récupère d'une mise au tapis ne peut pas choisir d'initiative négative le tour où il recommence à agir et le malin de -1 dit sur la prochaine action qu'il accomplira, que cela soit au cours du même tour ou au cours du tour suivant.

■ **[INITIATION]** Si un personnage est affecté par des dés malus liés à l'encastrement, il les perd s'il passe un tour complet sans effectuer d'action.

• Les dés malus liés à l'encastrement des blessures sont cumulatifs tant qu'ils sont encore actifs.

• Les dés malus liés à l'encastrement des blessures ne s'appliquent pas à d'autres jets d'encastrement (qui ne sont pas des actions).

• Les dés malus liés à l'encastrement des blessures entrent en compte uniquement lors de la prochaine action, suivant le jet d'encastrement.

Ex : un capot est touché deux fois avant de pouvoir agir et il rate à chaque fois son jet d'encastrement (avec au moins un succès), des son premier échec il subit un malus de -1 dit pour sa prochaine action. Il effectue ensuite son deuxième jet d'encastrement (sans l'affecter du malus puisqu'il ne s'agit pas d'une action) qu'il rate. Il subit alors un malus supplémentaire de -1 dit qui s'ajoute donc s'ajoute au précédent pour un malus final de -2 dès son sa prochaine action.

6. Poursuite

6.1. Détermination du niveau de difficulté

Sous réserve ici sur le tour de poursuite, au l'étape 2 de détermination du niveau de difficulté plus particulièrement, nous reprendrons également les autres étapes pour plus de clarté.

Le tour de poursuite

1) Le meneur de jeu attribue de 3 à 5 dés blancs à chaque participant.

2) Détermination du niveau de difficulté.

Le protagoniste qui a gagné le tour précédent (ou celui qui a le plus faibles compétences de *Carabine*) choisit d'annoncer le nombre de réussites qu'il vise avant ou après son adversaire (dans ce dernier cas il choisit alors la difficulté de son jet en connaissant le choix du second protagoniste). En cas de match nul au tour précédent et de niveau de compétence égal, c'est le pourcentage qui choisit.

Celui qui choisit en second ne peut choisir qu'une difficulté égale à celle de son adversaire ou variant de ± 1 . De cette manière il peut surcroquer sur son adversaire mais le premier à choisir peut aussi lui mettre la pression puisqu'il sait que son adversaire ne pourra pas choisir une difficulté inférieure de 1 à celle qu'il vient d'annoncer.

3) Jets des participants.

Modification du nombre de dés de chacun.

Évaluation de la distance entre les protagonistes.

4) Crais, zéro et révélation des incidents ainsi déterminés.

5) Actions secondaires (quarantaine, actions des passagers).



RÈGLE OPTIONNELLE

Il est possible d'autoriser le protagoniste qui choisit en second

à prendre une difficulté de plus de 1

branche supérieure ou inférieure à celle de son adversaire : il perdrait au fera alors perdre 1 dé de plus par branche au-delà de 1.

Petit exemple :

Stanley choisit une difficulté de 3. Hutch choisit lui une difficulté de 5. Il est donc une branche au-dessus du +1 habituel.

Si les deux jets sont ratés : tout se passe comme d'habitude.

Si Stanley rate et Hutch réussit : Stanley perdrait un nombre de dés égal à la marge de réussite de Hutch +2.

Si Stanley réussit et Hutch rate : Hutch perdrait un nombre de dés égal à la marge de réussite de Stanley +3.

Si les deux réussissent : Hutch fera perdre 1 dé de plus à Stanley.

Si les deux réussissent : Hutch fera perdre 1 dé de plus à Stanley.

Pu tour suivant, Stanley choisit une difficulté de 4 et Hutch une difficulté de 1. Il est donc 3 branches au-dessous du +1 habituel.

Si les deux jets sont ratés : tout se passe comme d'habitude.

Si Stanley rate et Hutch réussit : Stanley perdrait un nombre de dés égal à la marge de réussite de Hutch -1.

Si Stanley réussit et Hutch rate : Hutch perdrait un nombre de dés égal à la marge de réussite de Stanley +3.

Si les deux réussissent : Hutch fera perdre 1 dé de moins à Stanley.

6.2. Poursuite à plusieurs

Partant du principe que deux poursuivants cherchent à rattraper un bryant (dans le cas de deux fuyards pour un poursuivant, l'un des deux pourra également disparaître en choisissant une direction différente de celle de son poursuivant).

Deux possibilités :

• La simple : on considère que les deux poursuivants forment un seul et même groupe (grosse meute, gentils contre méchants) et le meilleur des pilotes fait les jets de dés de son groupe. Dans le cas d'un crash, le véhicule qui se trouve derrière le véhicule actif pourra avoir droit à un jet de *Carabine*/Réflexes (nombre de dés minis de la table de crash) pour éviter de devoir effectuer un jet ou la même table que son pote.

• La plus compliquée : le vainqueur du tour précédent (ou le pilote chef de la meilleure compétence) choisit un niveau de difficulté pour son jet de poursuite du tour. Ensuite chaque autre protagoniste



choisir une difficulté égale au niveau de $+4-1$. Chacun effectue son jet. Si tous les jets sont réussis : tout le monde perd un dé blanc. Si un protagoniste rate son jet : il perd un nombre de dé blancs égal à sauge d'échec $\times 1$. Enfin, le protagoniste qui réussit le jet avec la plus haute difficulté lui prend à tous les autres protagonistes qui ont réussi leur jet (moins difficile) un dé blanc. Et voilà, la fête de se taper la bouffe et de se passer et se passer devant, deux filles poursuivent un même travail jusqu'à se faire mutuellement dans le dos... Il n'est pas à l'aise de voir la vie être juste.

7. Interrogatoire

Après un échec à un jet d'interrogatoire, il est encore impossible d'utiliser la même compétence d'interrogatoire, mais on peut éventuellement en essayer une autre. De plus, après chaque échec, tous les niveaux de résistance du PNJ augmentent de 1.

Création de PNJ

Les PNJ de COPS sont définis par six catégories : caractéristiques, compétences, résistance aux interrogatoires, styles, informations dérivées et matériel. Pour chacune de ces catégories le maître de jeu devra choisir (ou déterminer au hasard) une valeur relative représentant les capacités du PNJ. Ainsi, un gangbanger de basse posture s'il sera l'ennemi du point de vue des caractéristiques, flexile en ce qui concerne les compétences, expérimenté pour ses capacités de résistance aux interrogatoires, expérimenté pour les styles, Agassi pour les informations qu'il détient et Vétérin en ce qui concerne le matériel auquel il a accès. Par souci de place et de commodité, il est aussi possible que des PNJ d'importance mineure soient simplement définies comme étant Escalade ou Expérimenté... Ce qui permettra d'avoir rapidement une idée globale de leurs capacités.

Si les personnages ont de nouveaux éléments, ils peuvent de nouveau utiliser toutes leurs compétences d'interrogatoire mais les bonus à la résistance des PNJ demeurent.

8. Compétences

Déterminer les compétences requises exige une spécialisation :

- **Atthèque**, dès le niveau 6+. Les spécialisations possibles sont : course d'endurance, course de vitesse, épreuves de force, escalade, nage, saut, sport spécifique (à choisir).
- **Électronique**, dès le niveau 6+. Les spécialisations possibles sont : armement, hi-fi vidéo, informatique, sécurité, surveillance.
- **Mécanique**, dès le niveau 6+. Les spécialisations possibles sont : armement, automobile, machine, mécanique de précision, sécurité.

Il est possible que, dans des suppléments futurs, certains PNJ soient décrits de manière précise tandis que d'autres ne se verront affectés que de ces valeurs relatives : il ne vous restera alors plus qu'à les colorer en fonction de ce guide et tout en prenant en compte les impératifs de votre campagne et les indications données dans les notes sur les PNJ en question.

1. Les valeurs relatives

Pour chaque catégorie définissant un PNJ, il existe cinq niveaux d'importance :

- **Niveau** (1)
- **Entraîné** (2)
- **Expérimenté** (3)
- **Agassi** (4)
- **Vétérin** (5)

Si vous préférez déterminer au hasard les valeurs d'un PNJ, utilisez alors le petit tableau ci-dessous :

1-2	Niveau	3-5	Entraîné	6-8	Expérimenté
9	Agassi	10	Vétérin		

1.1. Caractéristiques

Les caractéristiques des PNJ sont déterminées de la même manière que celles des cops, la seule différence étant un nombre de points qui seront répartis.

Niveau	13-15	Agassi	23-24
Entraîné	16-18	Vétérin	25+
Expérimenté	19-21		

À la différence de la création d'un cops, il n'y a pas de limite basse imposée à 2. Un PNJ peut donc effectivement avoir des caractéristiques allant de 1 à 5.

NEWS

Rapport confidentiel de l'États-Unis

Suite à la mort de Max Connors, ingénieur scientifique Benets semble développer une personnalité unique qui le pousse à s'approprier tout et tout le monde. D'après nos sources, il a déjà pris contact avec plusieurs agences spécialisées dans la théorie de la Conspiration dans pour obtenir des renseignements sur ce qu'il observe sur le cas de l'ancien présumé. Certains de ces agences sont influents : alors que deux d'entre eux (l'États-Unis et le Groupe 20) représentent une menace potentielle. Peut-être serait-il approprié de renforcer la surveillance tout en restant discret. Nos services ont été informés de la présence de pièges installés par Benets un peu partout chez lui et sur son lieu de travail. De plus, il a organisé une série de tests de ses dossiers (la gaffe théoriquement depuis un certain temps). Ne vous inquiétez pas : le danger qu'il pourrait représenter, il nous paraît question d'information pour le moment mais cette option est encore ouverte. Fin de rapport.

1.2. Compétences

En ce qui concerne les compétences, il vous suffira de répartir un certain nombre de niveaux en fonction de la valeur relative du PNJ. Ainsi, un personnage frontalier disposera d'une compétence à 5+, de deux à 6+, deux à 7+ et deux à 8+.

	2+	3+	4+	5+	6+	7+	8+
Boxeur	—	—	—	—	1	2	2
Escalier	—	—	—	1	2	2	2
Expérimenté	—	—	1	1	1	2	2
Agacé	—	1	1	1	2	2	2
Vétérain	1	1	1	2	2	2	2

1.3. Résistance aux interrogatoires

De la même manière que pour les compétences, il vous suffira de distribuer quelques niveaux entre les capacités de résistance aux cinq modes d'interrogatoire.

	+2	+1	0	-1	-2
Nerveux	—	—	1	2	2
Escalier	—	1	1	2	1
Expérimenté	1	1	1	1	1
Agacé	1	2	1	1	—
Vétérain	2	2	1	—	—

Ainsi, un personnage Agacé du point de vue de sa résistance aux interrogatoires disposera d'un bonus de +2 à affecter à un des modes d'interrogatoire, de deux bonus de +1 à affecter à deux autres, d'une valeur non modifiée à un autre et d'un malus de -1 au dernier.

1.4. Styles

La valeur relative dans cette catégorie déterminera le nombre de styles auquel le PNJ sera accé.

Reportez-vous au chapitre 2 pour plus de précisions sur les styles auxquels sera désormais accès les adversaires de vos cops.

Nerveux	0
Escalier	1-2
Expérimenté	2-3
Agacé	4
Vétérain	5+

1.5. Informations détenues

De la même manière que pour les compétences et pour les capacités de résistance aux interrogatoires, vous disposerez d'un certain nombre de valeurs à attribuer aux différentes informations que le PNJ pourra connaître.

	-3	-2	-1	0	+1
Nerveux	1	—	—	—	—
Escalier	1	1	—	—	—
Expérimenté	1	1	1	—	—
Agacé	1	1	1	1	—
Vétérain	1	1	1	1	1

1.6. Matériel

Cette caractéristique vous permettra de déterminer rapidement le type de matériel auquel a facilement accès votre PNJ. Bien entendu, le matériel technologique sera affecté d'une caractéristique Disponibilité, en ce qui concerne les PNJ cette caractéristique vous permettra de savoir s'ils y ont accès ou pas.

Niveau	Disponibilité
Nerveux	1
Escalier	2 et moins
Expérimenté	3 et moins
Agacé	4 et moins
Vétérain	5 et moins

2. Styles

Succinctement décrits dans *Amities de Los Angeles*, les styles sont ces petits plus qui transformeront vos gangbangers de base en machines à brayer du corps.

Par souci de commodité nous reprendrons ici les styles déjà décrits dans *Amities de Los Angeles*, pages 144-145, ainsi que quelques effets de dragons décrits dans *Lignes Blanches*, page 113, et directement transposables en styles de criminels. Certains termes sont suivis d'un (x), indiquant différents niveaux possibles pour cette capacité. Au regard de la création d'un PNJ, chaque niveau compte comme un style à part entière. De cette manière, si un gangbanger est susceptible de disposer de trois styles et que vous choisissez de lui affecter le style Escalier au niveau 2, il ne vous restera plus qu'un seul autre style à lui choisir.

Lorsqu'une caractéristique est modifiée, elle ne peut de cette manière pas monter au-dessus de 5 et descendre au-dessous de 1, sauf précision contraire dans le texte.

Il est important de noter que les styles *Bouclier humain* et *G-Style* ont été modifiés depuis leur version originale.

Accusé

Dans la plus pure lignée des films de John Woo ou des films Wachowski, le personnage peut se déplacer en effectuant des bonds improbables tout en continuant à faire feu. Un terme de jeu, dit que le personnage se déplace d'un point à un autre de cette manière, il adopte alors une attitude ultra-violente mais son malin pour être touché n'est que de 1.

Si le personnage dispose du style *Reva*, les bonus/malus effets sont alors de +3/-2.

Amis-enn

Un personnage qui possède ce style dispose de plus de points de vie que le (s)es(s) familia. Ses Points de vie sont calculés grâce à la formule suivante : $15 + (\text{Caract} \times 3)$.

Bar sonner

Ce style compte comme deux au regard de la règle de création des PNJ.

Un personnage qui possède ce style peut se protéger des des adversaires en utilisant un arme relance pour se protéger.

La victime de ce style ne peut être qu'un ordure (1.30 ou au moins) ou un bébé.



Le tirant peut se déplacer de deux mètres par tour tout en restant caché derrière sa victime.

La protection offerte par cette dernière permet au personnage d'adopter une attitude prudente même si la topographie des lieux ne le permet normalement pas.

Chaque tour de combat, le personnage choisit trois localisations contigües qui deviennent postériorités par la victime. Si on tire sur un personnage protégé de cette façon et que la marge de réussite du tir n'est pas au moins égale à 1 (ou si le jet est simplement nul) c'est le gamin qui est alors touché. Si le jet est réussi mais que la localisation finale (après stages, bonus...) indique une des localisations courantes par le gamin, c'est ce dernier qui est touché.

Il faut réussir un jet de Sang-froid (3) pour pouvoir ouvrir le feu sur un personnage se protégeant ainsi derrière un gamin.

RÈGLE

Le personnage reçoit un bonus de 2 dés à tout jet d'encastrement, qu'il soit amené à réaliser pour Sang-froid ou Gamin. Il se peut constater qu'à -10 Points de vie (au lieu de 0), le malin souffrirait normalement le malus de 1 dé sur ses actions s'il possédait moins de la moitié de ses Points de vie.

RÈGLE

Ce style compte comme trois au regard de la règle de création des PNJ.

Si le personnage réussit son jet de tir avec 2 points de marge de réussite, vous pouvez choisir la localisation touchée. Attention, utilisé inconsidérément, ce style peut être particulièrement mortel pour vos personnages.

RÈGLE EN UN CLIN D'ŒIL

Ce style compte comme deux au regard de la règle de création des PNJ.

Un personnage qui possède ce style dispose d'autant de Points de vie qu'un capot. Ses Points de vie sont calculés grâce à la formule suivante : $20 + (\text{Gamin} \times 3)$.

RÈGLE EN UN CLIN D'ŒIL

Un personnage qui possède ce style peut se protéger des tirs adverses en utilisant une innocente victime (enfant ou mortel) de taille adulte.

Si la victime est morte, les déplacements du personnage sont réduits au minimum.

Si elle est vivante, il peut se déplacer de deux mètres par tour tout en restant caché derrière elle.

La présence de la victime permet au personnage d'adopter une attitude Plaque même si la topographie des lieux ne le permet normalement pas. Si on tire sur un personnage protégé de cette façon et que la marge de réussite du tir n'est pas au moins égale à 2 (ou si le jet est simplement nul) c'est le bon-ohé humain qui est alors touché.

CHACUN LEUR (X)

Le personnage dispose d'une compétence équivalente à celle d'expert de fic (qui en l'occurrence devrait plutôt s'appeler lesint de tirage) qui lui permet de dévier des flits sans contrainte, des embuscades...

(x) peut valoir de 1 à 5, en fonction de cette valeur reprenez-vous un tableau ci-dessous pour évaluer le niveau de la compétence :

Niveau	Valeur	Niveau	Valeur
1	7+	4	4+
2	8+	5	3+
3	5+		

COMME UN (X)

Le personnage est un leader-né. Lors d'un affrontement, ou simplement pour résister à un interrogatoire, il donne un bonus de 1 dé à chacun de ses compagnons d'armes capables de le voir et présents à moins de dix mètres de lui.

Tous les individus connaissent un personnage disposant de ce style bénéficiant d'un bonus de +1 lorsqu'il s'agit de résister à un interrogatoire ou ceux depuis les troupes de l'ennemi.

DES ARMES À FEU (X)

Le personnage dispose d'une armure naturelle égale à (x). Ces Points d'armure ne peuvent pas être annulés par la capacité Feint faible. (x) peut valoir de 1 à 3 points.

ÉVALUÉ (X)

Le personnage dispose de (x) Points d'adrénaline. (x) peut valoir de 1 à 5. Si le personnage est aussi blessé, la somme de ses Points d'adrénaline et de ses Points d'ancienneté ne peut pas être supérieure à 5.

FEU EN UN CLIN D'ŒIL

Même que le personnage tire plusieurs balles au cours d'un tour de combat (plusieurs balles par tour, tir en rafales, tir de couverture), pour chacune de ses balles qui ne touche pas sa cible d'origine le niveau de jeu devra effectuer un jet affecté d'un bonus de +4 sur la table des dommages collatéraux. Autant dire que les flits ont intérêt soit à se le faire dans un coin tranquille, soit à le neutraliser au plus vite.

LE TIR

Un personnage qui utilise ce style peut tirer simultanément avec une arme de poing dans chaque main. Aucune de ces deux armes ne peut tirer de tacles courtes (mais il est par contre possible de faire feu plusieurs fois si la cadence de tir de l'arme, ou des armes, le permet avec les malus habituels - c'est-à-dire -1 dé par balle tirée, dès la première). Tirer avec deux armes permet de réaliser un jet de toucher avec chacune mais avec un malus de 2 dés (à chaque attaque). Les deux attaques doivent être dirigées vers la même cible et elles ont lieu simultanément.

Si le personnage effectue un tir de couverture en utilisant ses deux armes, il effectue normalement ses deux jets de tir et il cumule les réussites de ses deux jets.

LE TIR EN

Ce style compte comme deux au regard de la règle de création des PNJ.

Un personnage qui utilise ce style peut tirer simultanément avec une arme de poing dans chaque main. Aucune de ces deux armes ne peut tirer de tacles courtes (mais il est par contre possible de faire feu plusieurs fois si la cadence de tir de l'arme, ou des armes, le permet avec les malus habituels - c'est-à-dire -1 dé par balle tirée, dès la

NEWS

Cortel du Quetzalcóatl

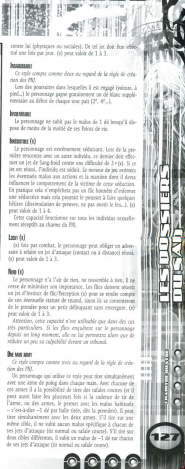
Même si les amateurs de Pyramides ne tombent pas sous l'influence directe des chaînes, l'empire du diable est suffisamment présente sur leur nouvelle personnalité pour oser de nombreux autres cultes ayant une osse en Californie. Les sectes en particulier seissent des personnalités « Serpent » ou « Igla » qui adhèrent à leur doctrine dans l'unique but d'invier les gourous en place.

Les chaînes des Pyramides, pour la plupart, ontvent pour l'Etat 27, et au-delà des croyances qu'ils divulguent c'est l'accomplissement du pouvoir de leur organisation qui dérange : trop rapide et surtout trop visible. On les trouve à la tête des laboratoires de fabrication du quetzalcóatl en Amérique du Sud. Igla les cortels colombiens qui leur ontent les conceptions ont fini par observer que toutes ces milliers indiennes japonaises étaient cambriolés par l'Etat 27. Comme par hasard, les chaînes sont aussi à présent en but de chaîne, évaluant les valeurs des Pyramides. Les familles de Bogota, de Medellin et de Cali forment le cortel du Quetzalcóatl, ont vite compris lequel de leur représentant californien avait permis une telle absurdité : Javier Palma Ochoco, de Cali, celui qui avait proposé un accord autour de la commercialisation du quetzalcóatl.

Il s'agit d'ailleurs de la voie dans une Pyramide pour comprendre l'influence qu'exercent sur lui les chaînes.

Le cortel de Medellin a donc pris certaines précautions. En s'attachant les services de groupes privés à la Brotherhood 1929 (cf. *Antier Skellin*, p. 15) qui assurent la production de quetzalcóatl, sans pour autant le commercialiser. Il a aussi loué les services de Luis-4 (cf. *Lignes Blanches*, p. 88) pour initier les Pyramides et le moment venu écouter les chaînes de l'Etat.

Si Medellin se prépare à la guerre contre l'Etat, Cali n'a pas encore choisi son ennemi. Il aurait sans doute soutenu le second s'il n'y avait pas ce problème de frontière au Mexique. La voie l'Etat a été trop vite en danger et nombreuses sont les factions qui n'ont pas intérêt à le voir prendre le contrôle des plus importants cortels mexicains : Deciocho, 1913, 1915, 1916, 1917, 1918, 1919, 1920, 1921, 1922, 1923, 1924, 1925, 1926, 1927, 1928, 1929, 1930, 1931, 1932, 1933, 1934, 1935, 1936, 1937, 1938, 1939, 1940, 1941, 1942, 1943, 1944, 1945, 1946, 1947, 1948, 1949, 1950, 1951, 1952, 1953, 1954, 1955, 1956, 1957, 1958, 1959, 1960, 1961, 1962, 1963, 1964, 1965, 1966, 1967, 1968, 1969, 1970, 1971, 1972, 1973, 1974, 1975, 1976, 1977, 1978, 1979, 1980, 1981, 1982, 1983, 1984, 1985, 1986, 1987, 1988, 1989, 1990, 1991, 1992, 1993, 1994, 1995, 1996, 1997, 1998, 1999, 2000, 2001, 2002, 2003, 2004, 2005, 2006, 2007, 2008, 2009, 2010, 2011, 2012, 2013, 2014, 2015, 2016, 2017, 2018, 2019, 2020, 2021, 2022, 2023, 2024, 2025, 2026, 2027, 2028, 2029, 2030, 2031, 2032, 2033, 2034, 2035, 2036, 2037, 2038, 2039, 2040, 2041, 2042, 2043, 2044, 2045, 2046, 2047, 2048, 2049, 2050, 2051, 2052, 2053, 2054, 2055, 2056, 2057, 2058, 2059, 2060, 2061, 2062, 2063, 2064, 2065, 2066, 2067, 2068, 2069, 2070, 2071, 2072, 2073, 2074, 2075, 2076, 2077, 2078, 2079, 2080, 2081, 2082, 2083, 2084, 2085, 2086, 2087, 2088, 2089, 2090, 2091, 2092, 2093, 2094, 2095, 2096, 2097, 2098, 2099, 2100, 2101, 2102, 2103, 2104, 2105, 2106, 2107, 2108, 2109, 2110, 2111, 2112, 2113, 2114, 2115, 2116, 2117, 2118, 2119, 2120, 2121, 2122, 2123, 2124, 2125, 2126, 2127, 2128, 2129, 2130, 2131, 2132, 2133, 2134, 2135, 2136, 2137, 2138, 2139, 2140, 2141, 2142, 2143, 2144, 2145, 2146, 2147, 2148, 2149, 2150, 2151, 2152, 2153, 2154, 2155, 2156, 2157, 2158, 2159, 2160, 2161, 2162, 2163, 2164, 2165, 2166, 2167, 2168, 2169, 2170, 2171, 2172, 2173, 2174, 2175, 2176, 2177, 2178, 2179, 2180, 2181, 2182, 2183, 2184, 2185, 2186, 2187, 2188, 2189, 2190, 2191, 2192, 2193, 2194, 2195, 2196, 2197, 2198, 2199, 2200, 2201, 2202, 2203, 2204, 2205, 2206, 2207, 2208, 2209, 2210, 2211, 2212, 2213, 2214, 2215, 2216, 2217, 2218, 2219, 2220, 2221, 2222, 2223, 2224, 2225, 2226, 2227, 2228, 2229, 2230, 2231, 2232, 2233, 2234, 2235, 2236, 2237, 2238, 2239, 2240, 2241, 2242, 2243, 2244, 2245, 2246, 2247, 2248, 2249, 2250, 2251, 2252, 2253, 2254, 2255, 2256, 2257, 2258, 2259, 2260, 2261, 2262, 2263, 2264, 2265, 2266, 2267, 2268, 2269, 2270, 2271, 2272, 2273, 2274, 2275, 2276, 2277, 2278, 2279, 2280, 2281, 2282, 2283, 2284, 2285, 2286, 2287, 2288, 2289, 2290, 2291, 2292, 2293, 2294, 2295, 2296, 2297, 2298, 2299, 2300, 2301, 2302, 2303, 2304, 2305, 2306, 2307, 2308, 2309, 2310, 2311, 2312, 2313, 2314, 2315, 2316, 2317, 2318, 2319, 2320, 2321, 2322, 2323, 2324, 2325, 2326, 2327, 2328, 2329, 2330, 2331, 2332, 2333, 2334, 2335, 2336, 2337, 2338, 2339, 2340, 2341, 2342, 2343, 2344, 2345, 2346, 2347, 2348, 2349, 2350, 2351, 2352, 2353, 2354, 2355, 2356, 2357, 2358, 2359, 2360, 2361, 2362, 2363, 2364, 2365, 2366, 2367, 2368, 2369, 2370, 2371, 2372, 2373, 2374, 2375, 2376, 2377, 2378, 2379, 2380, 2381, 2382, 2383, 2384, 2385, 2386, 2387, 2388, 2389, 2390, 2391, 2392, 2393, 2394, 2395, 2396, 2397, 2398, 2399, 2400, 2401, 2402, 2403, 2404, 2405, 2406, 2407, 2408, 2409, 2410, 2411, 2412, 2413, 2414, 2415, 2416, 2417, 2418, 2419, 2420, 2421, 2422, 2423, 2424, 2425, 2426, 2427, 2428, 2429, 2430, 2431, 2432, 2433, 2434, 2435, 2436, 2437, 2438, 2439, 2440, 2441, 2442, 2443, 2444, 2445, 2446, 2447, 2448, 2449, 2450, 2451, 2452, 2453, 2454, 2455, 2456, 2457, 2458, 2459, 2460, 2461, 2462, 2463, 2464, 2465, 2466, 2467, 2468, 2469, 2470, 2471, 2472, 2473, 2474, 2475, 2476, 2477, 2478, 2479, 2480, 2481, 2482, 2483, 2484, 2485, 2486, 2487, 2488, 2489, 2490, 2491, 2492, 2493, 2494, 2495, 2496, 2497, 2498, 2499, 2500, 2501, 2502, 2503, 2504, 2505, 2506, 2507, 2508, 2509, 2510, 2511, 2512, 2513, 2514, 2515, 2516, 2517, 2518, 2519, 2520, 2521, 2522, 2523, 2524, 2525, 2526, 2527, 2528, 2529, 2530, 2531, 2532, 2533, 2534, 2535, 2536, 2537, 2538, 2539, 2540, 2541, 2542, 2543, 2544, 2545, 2546, 2547, 2548, 2549, 2550, 2551, 2552, 2553, 2554, 2555, 2556, 2557, 2558, 2559, 2560, 2561, 2562, 2563, 2564, 2565, 2566, 2567, 2568, 2569, 2570, 2571, 2572, 2573, 2574, 2575, 2576, 2577, 2578, 2579, 2580, 2581, 2582, 2583, 2584, 2585, 2586, 2587, 2588, 2589, 2590, 2591, 2592, 2593, 2594, 2595, 2596, 2597, 2598, 2599, 2600, 2601, 2602, 2603, 2604, 2605, 2606, 2607, 2608, 2609, 2610, 2611, 2612, 2613, 2614, 2615, 2616, 2617, 2618, 2619, 2620, 2621, 2622, 2623, 2624, 2625, 2626, 2627, 2628, 2629, 2630, 2631, 2632, 2633, 2634, 2635, 2636, 2637, 2638, 2639, 2640, 2641, 2642, 2643, 2644, 2645, 2646, 2647, 2648, 2649, 2650, 2651, 2652, 2653, 2654, 2655, 2656, 2657, 2658, 2659, 2660, 2661, 2662, 2663, 2664, 2665, 2666, 2667, 2668, 2669, 2670, 2671, 2672, 2673, 2674, 2675, 2676, 2677, 2678, 2679, 2680, 2681, 2682, 2683, 2684, 2685, 2686, 2687, 2688, 2689, 2690, 2691, 2692, 2693, 2694, 2695, 2696, 2697, 2698, 2699, 2700, 2701, 2702, 2703, 2704, 2705, 2706, 2707, 2708, 2709, 2710, 2711, 2712, 2713, 2714, 2715, 2716, 2717, 2718, 2719, 2720, 2721, 2722, 2723, 2724, 2725, 2726, 2727, 2728, 2729, 2730, 2731, 2732, 2733, 2734, 2735, 2736, 2737, 2738, 2739, 2740, 2741, 2742, 2743, 2744, 2745, 2746, 2747, 2748, 2749, 2750, 2751, 2752, 2753, 2754, 2755, 2756, 2757, 2758, 2759, 2760, 2761, 2762, 2763, 2764, 2765, 2766, 2767, 2768, 2769, 2770, 2771, 2772, 2773, 2774, 2775, 2776, 2777, 2778, 2779, 2780, 2781, 2782, 2783, 2784, 2785, 2786, 2787, 2788, 2789, 2790, 2791, 2792, 2793, 2794, 2795, 2796, 2797, 2798, 2799, 2800, 2801, 2802, 2803, 2804, 2805, 2806, 2807, 2808, 2809, 2810, 2811, 2812, 2813, 2814, 2815, 2816, 2817, 2818, 2819, 2820, 2821, 2822, 2823, 2824, 2825, 2826, 2827, 2828, 2829, 2830, 2831, 2832, 2833, 2834, 2835, 2836, 2837, 2838, 2839, 2840, 2841, 2842, 2843, 2844, 2845, 2846, 2847, 2848, 2849, 2850, 2851, 2852, 2853, 2854, 2855, 2856, 2857, 2858, 2859, 2860, 2861, 2862, 2863, 2864, 2865, 2866, 2867, 2868, 2869, 2870, 2871, 2872, 2873, 2874, 2875, 2876, 2877, 2878, 2879, 2880, 2881, 2882, 2883, 2884, 2885, 2886, 2887, 2888, 2889, 2890, 2891, 2892, 2893, 2894, 2895, 2896, 2897, 2898, 2899, 2900, 2901, 2902, 2903, 2904, 2905, 2906, 2907, 2908, 2909, 2910, 2911, 2912, 2913, 2914, 2915, 2916, 2917, 2918, 2919, 2920, 2921, 2922, 2923, 2924, 2925, 2926, 2927, 2928, 2929, 2930, 2931, 2932, 2933, 2934, 2935, 2936, 2937, 2938, 2939, 2940, 2941, 2942, 2943, 2944, 2945, 2946, 2947, 2948, 2949, 2950, 2951, 2952, 2953, 2954, 2955, 2956, 2957, 2958, 2959, 2960, 2961, 2962, 2963, 2964, 2965, 2966, 2967, 2968, 2969, 2970, 2971, 2972, 2973, 2974, 2975, 2976, 2977, 2978, 2979, 2980, 2981, 2982, 2983, 2984, 2985, 2986, 2987, 2988, 2989, 2990, 2991, 2992, 2993, 2994, 2995, 2996, 2997, 2998, 2999, 3000, 3001, 3002, 3003, 3004, 3005, 3006, 3007, 3008, 3009, 3010, 3011, 3012, 3013, 3014, 3015, 3016, 3017, 3018, 3019, 3020, 3021, 3022, 3023, 3024, 3025, 3026, 3027, 3028, 3029, 3030, 3031, 3032, 3033, 3034, 3035, 3036, 3037, 3038, 3039, 3040, 3041, 3042, 3043, 3044, 3045, 3046, 3047, 3048, 3049, 3050, 3051, 3052, 3053, 3054, 3055, 3056, 3057, 3058, 3059, 3060, 3061, 3062, 3063, 3064, 3065, 3066, 3067, 3068, 3069, 3070, 3071, 3072, 3073, 3074, 3075, 3076, 3077, 3078, 3079, 3080, 3081, 3082, 3083, 3084, 3085, 3086, 3087, 3088, 3089, 3090, 3091, 3092, 3093, 3094, 3095, 3096, 3097, 3098, 3099, 3100, 3101, 3102, 3103, 3104, 3105, 3106, 3107, 3108, 3109, 3110, 3111, 3112, 3113, 3114, 3115, 3116, 3117, 3118, 3119, 3120, 3121, 3122, 3123, 3124, 3125, 3126, 3127, 3128, 3129, 3130, 3131, 3132, 3133, 3134, 3135, 3136, 3137, 3138, 3139, 3140, 3141, 3142, 3143, 3144, 3145, 3146, 3147, 3148, 3149, 3150, 3151, 3152, 3153, 3154, 3155, 3156, 3157, 3158, 3159, 3160, 3161, 3162, 3163, 3164, 3165, 3166, 3167, 3168, 3169, 3170, 3171, 3172, 3173, 3174, 3175, 3176, 3177, 3178, 3179, 3180, 3181, 3182, 3183, 3184, 3185, 3186, 3187, 3188, 3189, 3190, 3191, 3192, 3193, 3194, 3195, 3196, 3197, 3198, 3199, 3200, 3201, 3202, 3203, 3204, 3205, 3206, 3207, 3208, 3209, 3210, 3211, 3212, 3213, 3214, 3215, 3216, 3217, 3218, 3219, 3220, 3221, 3222, 3223, 3224, 3225, 3226, 3227, 3228, 3229, 3230, 3231, 3232, 3233, 3234, 3235, 3236, 3237, 3238, 3239, 3240, 3241, 3242, 3243, 3244, 3245, 3246, 3247, 3248, 3249, 3250, 3251, 3252, 3253, 3254, 3255, 3256, 3257, 3258, 3259, 3260, 3261, 3262, 3263, 3264, 3265, 3266, 3267, 3268, 3269, 3270, 3271, 3272, 3273, 3274, 3275, 3276, 3277, 3278, 3279, 3280, 3281, 3282, 3283, 3284, 3285, 3286, 3287, 3288, 3289, 3290, 3291, 3292, 3293, 3294, 3295, 3296, 3297, 3298, 3299, 3300, 3301, 3302, 3303, 3304, 3305, 3306, 3307, 3308, 3309, 3310, 3311, 3312, 3313, 3314, 3315, 3316, 3317, 3318, 3319, 3320, 3321, 3322, 3323, 3324, 3325, 3326, 3327, 3328, 3329, 3330, 3331, 3332, 3333, 3334, 3335, 3336, 3337, 3338, 3339, 3340, 3341, 3342, 3343, 3344, 3345, 3346, 3347, 3348, 3349, 3350, 3351, 3352, 3353, 3354, 3355, 3356, 3357, 3358, 3359, 3360, 3361, 3362, 3363, 3364, 3365, 3366, 3367, 3368, 3369, 3370, 3371, 3372, 3373, 3374, 3375, 3376, 3377, 3378, 3379, 3380, 3381, 3382, 3383, 3384, 3385, 3386, 3387, 3388, 3389, 3390, 3391, 3392, 3393, 3394, 3395, 3396, 3397, 3398, 3399, 3400, 3401, 3402, 3403, 3404, 3405, 3406, 3407, 3408, 3409, 3410, 3411, 3412, 3413, 3414, 3415, 3416, 3417, 3418, 3419, 3420, 3421, 3422, 3423, 3424, 3425, 3426, 3427, 3428, 3429, 3430, 3431, 3432, 3433, 3434, 3435, 3436, 3437, 3438, 3439, 3440, 3441, 3442, 3443, 3444, 3445, 3446, 3447, 3448, 3449, 3450, 3451, 3452, 3453, 3454, 3455, 3456, 3457, 3458, 3459, 3460, 3461, 3462, 3463, 3464, 3465, 3466, 3467, 3468, 3469, 3470, 3471, 3472, 3473, 3474, 3475, 3476, 3477, 3478, 3479, 3480, 3481, 3482, 3483, 3484, 3485, 3486, 3487, 3488, 3489, 3490, 3491, 3492, 3493, 3494, 3495, 3496, 3497, 3498, 3499, 3500, 3501, 3502, 3503, 3504, 3505, 3506, 3507, 3508, 3509, 3510, 3511, 3512, 3513, 3514, 3515, 3516, 3517, 3518, 3519, 3520, 3521, 3522, 3523, 3524, 3525, 3526, 3527, 3528, 3529, 3530, 3531, 3532, 3533, 3534, 3535, 3536, 3537, 3538, 3539, 3540, 3541, 3542, 3543, 3544, 3545, 3546, 3547, 3548, 3549, 3550, 3551, 3552, 3553, 3554, 3555, 3556, 3557, 3558, 3559, 3560, 3561, 3562, 3563, 3564, 3565, 3566, 3567, 3568, 3569, 3570, 3571, 3572, 3573, 3574, 3575, 3576, 3577, 3578, 3579, 3580, 3581, 3582, 3583, 3584, 3585, 3586, 3587, 3588, 3589, 3590, 3591, 3592, 3593, 3594, 3595, 3596, 3597, 3598, 3599, 3600, 3601, 3602, 3603, 3604, 3605, 3606, 3607, 3608, 3609, 3610, 3611, 3612, 3613, 3614, 3615, 3616, 3617, 3618, 3619, 3620, 3621, 3622, 3623, 3624, 3625, 3626, 3627, 3628, 3629, 3630, 3631, 3632, 3633, 3634, 3635, 3636, 3637, 3638, 3639, 3640, 3641, 3642, 3643, 3644, 3645, 3646, 3647, 3648, 3649, 3650, 3651, 3652, 3653, 3654, 3655, 3656, 3657, 3658, 3659, 3660, 3661, 3662, 3663, 3664, 3665, 3666, 3667, 3668, 3669, 3670, 3671, 3672, 3673, 3674, 3675, 3676, 3677, 3678, 3679, 3680, 3681, 3682, 3683, 3684, 3685, 3686, 3687, 3688, 3689, 3690, 3691, 3692, 3693, 3694, 3695, 3696, 3697, 3698, 3699, 3700, 3701, 3702, 3703, 3704, 3705, 3706, 3707, 3708, 3709, 3710, 3711, 3712, 3713, 3714, 3715, 3716, 3717, 3718, 3719, 3720, 3721, 3722, 3723, 3724, 3725, 3726, 3727, 3728, 3729, 3730, 3731, 3732, 3733, 3734, 3735, 3736, 3737, 3738, 3739, 3740, 3741, 3742, 3743, 3744, 3745, 3746, 3747, 3748, 3749, 3750, 3751, 3752, 3753, 3754, 3755, 3756, 3757, 3758, 3759, 3760, 3761, 3762, 3763, 3764, 3765, 3766, 3767, 3768, 3769, 3770, 3771, 3772, 3773, 3774, 3775, 3776, 3777, 3778, 3779, 3780, 3781, 3782, 3783, 3784, 3785, 3786, 3787, 3788, 3789, 3790, 3791, 3792, 3793, 3794, 3795, 3796, 3797, 3798, 3799, 3800, 3801, 3802, 3803, 3804, 3805, 3806, 3807, 3808, 3809, 3810, 3811, 3812, 3813, 3814, 3815, 3816, 3817, 3818, 3819, 3820, 3821, 3822, 3823, 3824, 3825, 3826, 3827, 3828, 3829, 3830, 3831, 3832, 3833, 3834, 3835, 3836, 3837, 3838, 3839, 3840, 3841, 3842, 3843, 3844, 3



NEWS

Le poste

Il n'a rien d'only

Il est clair que Sandom n'agit pas ainsi par pure bonté d'être. Il est lui-même profondément impliqué dans les problèmes environnementaux spécifiques à L'U (cf. rétrospective le scénario de l'espionnage sur la manière de voir de Heller Sheld), en particulier en ce qui concerne la grey plaque. On prend l'impression que l'équipe de L'U (il s'agit de pouvoir mobiliser les informations et les résultats des enquêtes qui seront menées sur ce sujet brûlant. L'oublions pas que Sandom n'est pas plus à une supercherie près, et que le bonhomme sait jouer de sa personnalité et de son charisme pour attirer les faveurs des cités les plus importantes (c) (donc de la municipalité et de Robin Lane. C'est d'ailleurs ce qui fait sa force : alors qu'il représente probablement ce que L'U pourrait être le plus, en prenant ainsi les devants, il limite les dégâts, et garde à ses côtés près de lui ses ennemis encore plus près. Cependant, dans le milieu pharmaceutique, il se met à dos (pas mal de monde) le risque de se faire quelques ennemis. J'ai doute que l'espionnage industriel de belles cités devant la dans le milieu des produits médicaux expérimentaux (c) L'U. Dans les mois qui viennent, le projet « Green L'U » va dépendre bien de sa mise en place, et la plupart des entreprises et particuliers qui font des recherches sur la globalisation et la QP vont se voir proposer des opportunités à saisir, et un budget conséquent.

Inconnu

Ce style compte comme trois au regard de la règle de création des PNJ.

Lorsque le personnage subit des blessures qui devraient normalement mettre fin à sa vie (valeur maximale de points de vie en négatif), le personnage tombe alors dans un profond coma. Il sera possible de le faire venir de cet état à la suite de soins médicaux longs et coûteux. La seule possibilité pour éliminer un tel personnage est qu'un joueur insiste pour que son personnage lui pose le coup de grâce tandis qu'il est dans cet état comateux.

Ce style doit rester particulièrement rare dans les campagnes de GTS. Il est destiné à quelques très grandes personnalités de ces univers de jeu. Il est important de noter que, selon l'appréciation du maître de jeu, ce style peut aussi sanctionner un personnage de dommages matériels de type explosion, envenimeur... Il faut aussi se souvenir que ce style n'est en aucun cas une régénération miraculeuse. Le processus de rétablissement sera long, douloureux et la victime pourra garder certaines séquelles physiques ou psychologiques insurmontables (amputation, handicap physique ou mental plus ou moins grave...).

Infortuné (x)

Si les personnages ne réussissent pas un jet de Sang-froid (x) contre ce personnage lorsqu'ils le rencontrent, il subissent alors un malus de 1 dé à travers leurs actions

contre lui (physiques ou sociales). Un tel jet doit être effectué une fois par jour. (x) peut valoir de 1 à 3.

Inconnu

Ce style compte comme deux au regard de la règle de création des PNJ.

Lors des rencontres dans lesquelles il est engagé (voiture, à pied...) le personnage gagne gratuitement un dé blanc supplémentaire au défilé de chaque tour pile (2°, 4°...).

Inconnu

Le personnage ne subit pas le malus de 1 dé lorsqu'il dispose de moins de la moitié de ses points de vie.

Inconnu (x)

Le personnage est extrêmement séduisant. Lors de la première rencontre avec un autre individu, ce dernier doit effectuer un jet de Sang-froid contre une difficulté de 3+(x). Si ce jet est réussi, l'individu est séduit. Le maître de jeu ordonne les éventuels malus aux actions et la manière dont il devra influencer le comportement de la victime de cette séduction. En pratique cela n'impliquera pas un fil humide d'ordonner une séductrice mais cela pourrait le pousser à faire quelques trahisons (dissimulation de preuves, ne pas ouvrir le feu...). (x) peut valoir de 1 à 4.

Cette capacité fonctionne sur tous les individus sexuellement réceptifs au charme du PNJ.

Lait (x)

(x) fois par combat, le personnage peut obliger un adversaire à réaliser un jet d'attaque (contact ou à distance) réussi. (x) peut valoir de 1 à 3.

Neuf (x)

Le personnage n'a l'air de rien, ne ressemble à rien, il ne cesse de minimiser son importance. Ses files doivent émettre un jet d'instinct de fil/Perception (x) pour se rendre compte de son éventuelle nature de truant, sinon ils se contentent de le prendre pour un petit délinquant sans envergure. (x) peut valoir de 1 à 3.

Attention, cette capacité n'est utilisable que dans des cas très particuliers. Si les files enregistrent sur le personnage depuis un long moment, elle ne lui permettra alors que de réduire un peu sa culpabilité devant un tribunal.

Un ou deux

Ce style compte comme trois au regard de la règle de création des PNJ.

Un personnage qui utilise ce style peut tirer simultanément avec une arme de poing dans chaque main. Avec chacune de ces armes il a la possibilité de tirer des rafales courtes (et il peut aussi faire les plusieurs fois si la cadence de tir de l'arme, ou des armes, le permet avec les malus habituels - c'est-à-dire -1 dé par balle tirée, dès la première). Il peut tirer simultanément avec les deux armes, s'il tire sur une même cible, il ne subit aucun malus spécifique à chacun de ses jets d'attaque (jet normal ou rafale courte). S'il tire sur deux cibles différentes, il subit un malus de -1 dé sur chacun de ses jets d'attaque (jet normal ou rafale courte).

Un bout de chemin

Julia Androvoti (Amis de Los Angeles, p. 128) est une journaliste à sensations, une habitante des grands coups médiatiques, des attaques sans concessions qui font mal aux puissants. Elle a sans doute plus d'ennis que d'amis dans le monde d'élite corrodé et pollué dans lequel elle évolue, mais tous cachent leurs grandes dents derrière des sourires de requins... À la suite de son enquête préliminaire sur l'île d'Oleapone, Julia a rencontré beaucoup de portes fermées, de lettres closes et d'interlocuteurs muets, des regards fuyants. Et comme par hasard, l'assassinat de McCormack a encore plus étiré le neur du silence. Depuis peu, Julia tente de chercher les réponses chez ceux qui les obtiennent. Elle a récupéré tous les Ground Zero parus, et s'est étonnée de la présence d'un éditorialiste qui se fait très rare depuis plusieurs mois : Andrew Noone. Elle a pour nouvel objectif de lui sauter des réponses (les questions ne manquent pas), quel que soit le moyen.

Henry de l'Espece (Amis de Los Angeles, p. 140) est un vieux venant. Ancien mercenaire de son état, il a fait fortune dans diverses campagnes militaires puis en montant le UPR Channel, la chaîne câblée de combats armés. Depuis quelques semaines, ce vieux monsieur surveillé de loin par les services secrets américains et californiens, effectue de fréquents allers-retours entre Los Angeles et l'Amérique du Sud, plus précisément en Colombie, au Venezuela et au Paraguay. Dans le même temps, il a déjà été vu accompagnant des membres connus des FARC.

(Forces Armées Révolutionnaires de Colombie) vers des destinations du Moyen-Orient, des pays de l'ancien bloc soviétique et des pays d'Afrique Centrale. Des reportages de UPR Channel qu'il produit mettent en scène des camps d'entraînement, de nouvelles techniques et de nouveaux matériels. Les organismes d'observation géopolitique et les Nations Unies ont envoyé leurs personnels spécialisés à la recherche de plus amples renseignements.

Itachiko Utsunji, Takuhito Kurihara, Suichiro Inohara. Ces trois noms ne vous disent sûrement rien. Il s'agit de trois grands industriels japonais, de riches mais discrètes personnalités qui possèdent des parts dans toutes les grandes entreprises nipponnes, ou dans de nombreuses affaires californiennes. Ces trois-là ont aussi des contacts avec les parties de la mafia japonaise et négocient avec eux certains contrats plus ou moins légaux. Mais, voici ce qui nous intéresse : ils sont actuellement en pourparlers avec le gouvernement de Californie pour racheter des parts majeures et des monuments nationaux, dans le parc national ou la Cathédrale Our Lady of Angels. Des propositions, qui ne circulent pour l'instant que dans des cercles étroits, pourraient choquer de nombreux Californiens, mais les propositions financières des magnats nippons risquent de faire aisément pencher la balance vers un oui historique. Ce sont les mêmes investisseurs qui ont racheté Pearl Harbor en sous-main. Le plan de conquête économique de la Californie avance pas à pas, et personne ne semble ni s'en apercevoir, ni s'en formaliser.

Si le personnage effectue un tir de couverture en utilisant ses deux armes, il bénéficie d'un bonus de 3 dés sur chacun de ses deux jets de tir (ou plus de bonus normal de 2 dés pour les tirs de couverture) et il connaît les résultats de ses deux jets.

Le personnage peut aussi combattre au corps à corps avec deux armes de contact. Il peut frapper simultanément avec les deux armes. S'il frappe un même adversaire, il ne subit aucun malus spécifique à chacun de ses jets d'attaque. S'il frappe deux adversaires différents, il subit un malus de -1 dé sur chacun de ses jets d'attaque.

Règle

Le personnage peut choisir son initiative et son attitude après que tous les autres personnages impliqués dans le combat ont choisi les leurs.

Règle (x)

Le personnage dispose de (x) Points d'ancienneté. (x) peut valoir de 1 à 5. Si le personnage est aussi Étranger, la somme de ses Points d'ancienneté et de ses Points d'étranger ne doit pas être supérieure à 5.

Règle

Lorsqu'il est en attitude Ultra-violente, le personnage dispose d'un bonus/malus de +3/-3 au lieu de +2/-2.

Règle

Ce style permet au personnage d'obtenir des informations des fils lorsque ces derniers l'interrogent. En termes de jeu, si le jet d'Interrogatoire est nul, ou réussi avec une marge de 2 ou moins, le personnage obtient la source des informations importantes aux personnages. En pratique, le meneur de jeu devra le permettre en campagne pour compliquer la vie des fils lors de la suite de l'enquête.

Règle

Le personnage peut choisir une initiative de son choix, même si sa caractéristique de Réflexes est inférieure à 5.

Règle finale

Le personnage dispose d'un bonus de 2 dés à tous ses jets de Corps à corps.

Règle de phase

Ce style compte comme deux au regard de la règle de création des PJ.

Lorsqu'un fil choisit un jet de compétence sociale (Dissuasion, Intimidation...) contre le personnage, ce dernier peut obliger le fil à relancer une fois ce jet. Il est possible d'utiliser ce style un nombre illimité de fois par jeu mais seulement une seule fois par jet.

Le détective Montana était l'un des meilleurs d'entre nous. Expert en criminologie et en criminalistique, il était tout aussi versé dans les arcanes de la procédure criminelle. Au cours d'une carrière aussi courte que brillante, il prouva à tous combien il était un policier hors pair, un sportif d'exception, un ex-mari attentionné, un père aimant.

Le détective Montana est mort comme il a vécu, courageusement. Mal lui n'ignore ses récentes déboîches avec le S&D, mais nous savons tous le policier intègre qu'il s'était toujours acharné à rester.

C'est le mercredi 9 juillet 2031 à 23h53 que le détective a perdu la vie après avoir été percuté par un camion de glace volé et piloté par un gosse de 11 ans shooté au quets.

Procédure

Criminologie

S&D



Criminalistique

Corruption

10-99. Entre Sherlock Holmes et Mike Hammer, les flics de LA doivent trouver leur voie. Les nouvelles armes du policier de 2031 ne sont plus simplement son flingue et sa matraque mais son intelligence, ses connaissances et ses capacités de déduction.

Ce premier supplément pour la saison 2 de COPS vous permettra de découvrir les secrets de la vie d'un flic : depuis la criminologie et la procédure, jusqu'aux stages et à la vie quotidienne. Il vous dévoilera aussi les secrets des gardiens du temple : le S&D.

10-99 est le septième supplément pour COPS, le jeu de rôles qui vous permettra d'endosser le rôle d'un policier d'élite à Los Angeles en 2031.



Créé par Anneke Schreier (2000)

11 rue Noctua - 13 481 - France tel : 04 91 92 92 92

Tél : 04 91 92 92 92

Site : www.siropez.com

Adresse : COPS

www.siropez.com

10-99 est une adaptation
pour le jeu COPS écrit par
Le Siropz Team
Couverture : Stefan Bruckert

