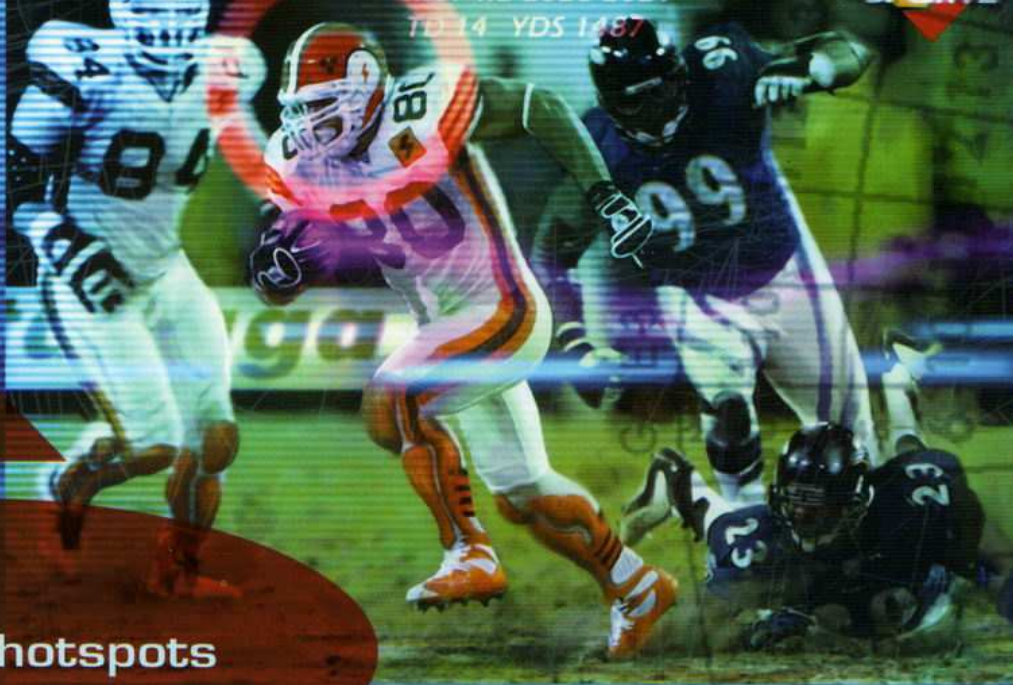


TD 14 YDS 1:48



TV hotspots

securité

action

patrie

fermeté

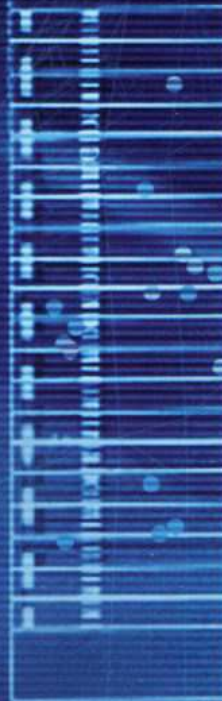
respect

ordre



NOM

GATE 2
GATE 3
GATE 4



XXX

territoires occupés. Israël réplique en abattant l'ambas.
les violentes émeutes à Downtown USA. La peine de

Downtown L.A. 12:42:06



deur palestinien à Jérusalem... France. Nicolas Sarkozy
mort est désormais applicable aux criminels de plus d

DIP



KIM LEE SUNG

oppé élu avec 98% des voix au premier tour. Les dict

ECT



Carlos Montana
Aka Fireburn
Incendie criminel



Antonio Alvares
Vol avec violence



Kevin Swanson
Aka Swan
Attaque à main armée



Mike O'Leary
Extorsion



appel à témoins



Anthony Sweeney
Aka Sweetie
Escroquerie



COPS
channel

urs africains en rien encore...

Actions lors d'une poursuite

Jet de poursuite

Compétence utilisée / Dés de poursuite (nombre de réussites annoncées).

Le meilleur pilote choisit s'il annonce le nombre de réussites avant ou après son adversaire.

En cas de compétence égale, c'est le poursuivi qui choisit avant le poursuivant.

Les deux jets sont ratés : les deux personnages perdent 1 dé.

Un des deux jets est raté : le personnage perd (marge d'échec +1) dés.

Les deux jets sont réussis : celui qui a choisi le moins de réussites perd 1 dé. En cas de difficulté égale, pas de changement.

Nombre de dés	Distance	Actions secondaires
+2 dés pour le poursuivant	Courte	Percussion ou tir (1+N pour les passagers, 2+N pour le pilote).
1 dé de différence	Intermédiaire	Tir (2+N pour les passagers, 3+N pour le pilote).
+2 dés pour le poursuivi	Longue	Tir (3+N pour les passagers, 4+N pour le pilote).

N : nombre de dés noirs.

Tables de crash (en voiture)

1D6	1 dé noir
1	Déravage. Compétence utilisée / Coordination (2). Échec : -1 dé.
2	Voiture. Compétence utilisée / Réflexes (2). Échec : -1 dé.
3	Camion. Compétence utilisée / Sang-froid (2). Échec : poursuite terminée.
4	Obstacle. Compétence utilisée / Réflexes (2). Échec : -1 dé, -1PS, 1d6+1 de dommages.
5	Incident mécanique. Mécanique / Perception (2). Échec : les dés perdus ne sont plus transformés en dés noirs, -1PS.
6	Pare-brise touché. +1 difficulté sauf pare-brise blindé.
1D6	2 dés noirs
1	Réservoir percé. Poursuite terminée dans 1d6 tours.
2	Ouverture du capot. +2 difficulté. Possibilité de détruire le capot.
3	Travaux. Compétence utilisée / Coordination (3). Échec : -2 dés, -2PS.
4	Carrefour. Compétence utilisée / Sang-froid (3). Réussite : -1 dé, Échec : 2d6 de dommages, -1d6+3PS, poursuite terminée.
5	Plus de freins. +1 difficulté, -1PS, les dés perdus ne sont plus transformés en dés noirs.
6	Restaurant. Compétence utilisée / Réflexes (3). Réussite : -2PS. Échec : -1d6+1PS, poursuite terminée.
1D6	3 dés noirs
1	Petit chien. Compétence utilisée / Sang-froid (4). Échec : +1 difficulté sauf pare-brise blindé.
2	Fumée. Poursuite terminée. Perte de tous les PS.
3	Vendeur ambulant. Compétence utilisée / Réflexes (4). Réussite : -1d6PS, -1 dé, 2d6 de dommages. Échec : -1PS, -1 dé.
4	Mamie. Compétence utilisée / Coordination (4). Échec : -1PS.
5	Enfant. Compétence utilisée / Réflexes (4). Réussite : -3 dés. Échec : Compétence utilisée / Sang-froid (4). Réussite : crash sanglant.
6	Crash sanglant. Compétence utilisée / Sang-froid (4). Réussite : 2d6+4 de dommages, -1d6+3PS. Échec : dommages x2, -1d6+6PS.

Tables de crash (à pied)

1D6	1 dé noir
1	Chute. Athlétisme / Coordination (2). Échec : -1 dé.
2	Papy. Athlétisme / Réflexes (2). Échec : -1 dé, 1d6 de dommages.
3	Crotte de chien. Athlétisme / Sang-froid (2). Échec : -1 dé.
4	Perte d'un objet. Athlétisme / Réflexes (2). Réussite : objet récupéré, -1 dé. Échec : -2 dés pour rattraper l'objet.
5	Jeune femme. Corps à corps / Réflexes (2). Réussite : -2 dés pour draguer. Échec : 1d6 de dommages.
6	Petit chien. Athlétisme / Réflexes (2). Échec : chien écrasé.
1D6	2 dés noirs
1	Saut. Athlétisme / Carrure (3). Échec : 1d6+3 de dommages, -1 dé.
2	Borne en béton. Athlétisme / Coordination (3). Réussite : 1d6+2 de dommages. Échec : 2d6+4 de dommages.
3	Vendeur de fruits. Athlétisme / Réflexes (3). Réussite : -1 dé. Échec : -2 dés.
4	Gros rasé. Corps à corps / Réflexes (3). Échec : 1d6+1 de dommages, poursuite terminée.
5	Claquage. Athlétisme / Carrure (3). Réussite : 1d6+2 de dommages, -1 dé, les dés perdus ne sont plus transformés en dés noirs. Échec : 2D6+2 de dommages, poursuite terminée.
6	Restaurant asiatique. Athlétisme / Réflexes (3). Échec : poursuite terminée.
1D6	3 dés noirs
1	Perte d'une arme. Athlétisme / Réflexes (4). Réussite : objet récupéré, -1 dé. Échec : poursuite terminée s'il ramasse son arme.
2	Palissade. Athlétisme / Carrure (4). Échec : 1d6+2 de dommages, -2 dés.
3	Gang. Au choix du maître de jeu.
4	Carrefour. Athlétisme / Coordination (4). Échec : 3d6+6 de dommages, poursuite terminée.
5	Plaque de verre. Athlétisme / Sang-froid (4). Réussite : 2d6+4 de dommages. Échec : 3d6+6 de dommages, poursuite terminée.
6	Gros chien et son maître. Poursuite terminée.

Début de la poursuite

Distance	Nombre de dés
Très courte	Poursuivi 3 dés / Poursuivant 5 dés
Courte	Poursuivi 4 dés / Poursuivant 5 dés
Moyenne	Poursuivi 4 dés / Poursuivant 4 dés
Longue	Poursuivi 4 dés / Poursuivant 3 dés
Très longue	Poursuivi 5 dés / Poursuivant 3 dés

Armes de contact

Arme	Compétence utilisée	PR	PU	FA
Batte de base-ball	Arme de contact [matraque]	-1	1	3
Machette	Arme de contact [machette]	0	3	1
Matraque électrique	Arme de contact [matraque]	0	1	5
Poignard de combat	Arme de contact [couteau]	1	2	1
Rasoir	Arme de contact [couteau]	0	2	0
Taser	Arme de contact [taser]	0	0	5
Tonfa	Arme de contact [matraque]	0	1	3
Tronçonneuse	Arme de contact [tronçonneuse]	-2	5	1

ARMES À FEU

Nom	PR	PU	FA	VRC	Portée	VC	CT	M	Prix
Beretta Fink A021	0	2	1	-	15 m	4	1	8 c	600 \$
Black Mamba s-121	-1	2	1	3	20 m	3	3	18 c	750 \$
Calico KM021	0	2	1	5	20 m	2	2	28 c	1500 \$
Colt " Afrikaneer " 031.s	0	3	1	-	30 m	4	1	6 s	1850 \$\$\$
Colt Terminator 031	0	3	1	3	20 m	2	3	24 c	1100 \$
Compact Uni-031 r	0	3	1	-	30 m	3	2	12 c	2000 \$\$\$
Free Snake S-131	-1	3	1	-	20 m	4	1	6 c	950 \$
H&K Shark II 131	1	3	1	-	30 m	3	2	9 c	1200 \$
Ruger Falcon 041	0	4	1	-	30 m	5	1	5 s	1000 \$
S&W Defender d-021	0	2	1	-	20 m	4	1	6 c	650 \$
Sony Getaway-121	-1	2	1	-	15 m	6	1	4 b	800 \$
Beretta 92	0	2	1	-	20 m	4	2	20 c	250 \$
Glock 17	0	2	1	-	20 m	4	1	17 c	200 \$
Mac-11	-1	3	1	3	30 m	3	1	16 c	350 \$
Mini-uzi	-1	2	1	3	20 m	3	1	20 c	400 \$
Uzi	-1	3	1	3	40 m	3	1	25 c	500 \$
Benelli 053 Tactical	0*	5	3	-	25 m	3	1	8 b	600 \$
Colt M17-041	0	4	1	4	125 m	2	1	22 c	6000 \$*
Hellfire 032fx	0*	3	2	4	75 m	3	2*	18 c	4000 \$*
Ram Striker 031	0	3	1	-	25 m	6	1	1 bd	400 \$
Sharp 251LL	2*	5	1	-	600 m	6	1	6 c	10000 \$*
Smoker 033fx	0	3	3	-	125 m	4	1	12 c	8000 \$*
Sony Tsunami -143	-1	4	3	3	40 m	3	1	20 c	8000 \$*
AK47	-1	3	1	3	75 m	3	1	30 c	850 \$*
AK74	0	3	1	3	125 m	3	1	30 c	1200 \$*
M16	0	3	1	3	100 m	3	1	20 c	1000 \$*
Mckiddie 095	0	9	5	-	100 m	*	1	4 b	30000 \$*
Stoner '17 Jungle 042	0	4	2	6	400 m	2	*	200 bd	15000 \$*
LAW	-1	8	4	-	50 m	-	1	1	5000 \$*

Véhicules

Véhicule roulant	Vit. Max.	Acc.	Pass.	Prix	PS	Spécial
BMW 735 "New Era"	255	6	6	70.000 \$	10	(1)
BMW M8 "GranTurismo"	300	4	5	85.000 \$	6	-
Buell "Nashville"	230	6	1+1	15.000 \$*	3	-
Californian S90 "Spitfire"	175	9	5	15.000 \$*	7	-
Californian "Cocoon III"	165	15	5	15.000 \$	6	-
Californian "Hauler"	155	15	8	10.000 \$	8	-
Californian "Hellcat"	190	8	2+6	30.000 \$*	12	-
Californian "Streetwise"	125	12	4	4.000 \$	5	-
Californian V666 "Drifter"	185	9	5	25.000 \$	9	(2)
Chevrolet "Impala 2018 vintage"	180	9	5	12.000 \$	7	-
Chevrolet "Rattlesnake"	130	12	2/3	8.000 \$	9	-
Dodge 323 "Interceptor M2"	318	5	2	60.000 \$*	7	-
Fairchild SRS 12 "Wolverine"	90	20	3+12	80.000 \$*	14	-
Ferrari S850 "Ronaldo IV"	320	4	2	100.000 \$	6	-
Ford "BoxCarrier III"	120	22	3+12	10.000 \$	16	-
Ford "Limo vintage"	142	19	12	90.000 \$	9	(3)
Harley Davidson "Bandidos"	180	6	1+1	20.000 \$	3	-
Honda 1200VRR "Katana"	310	4	1+1	10.000 \$	2	-
Hyundai "Vertigo" GRS	160	12	2/8	15.000 \$	8	-
Hyundai R12 "Midget"	90	16	5	6.000 \$	5	-
Mercedes 680E "Luxury Liner"	224	7	5	70.000 \$	7	-
Oldsmobile 440 "Deluxe"	207	14	6	50.000 \$	6	-

mort est désormais applicable aux criminels de plus

Attitudes en combat

Attitude	Effets
Planqué	-2 dés à toutes les actions (minimum 0), +2 au niveau de difficulté des jets d'attaque des adversaires.
Prudent	-1 dé à toutes les actions (minimum 0), +1 au niveau de difficulté des jets d'attaque des adversaires.
Normal	Pas de modification.
Agressif	+1 dé à toutes les actions, -1 au niveau de difficulté des jets d'attaque des adversaires (minimum 1).
Ultra-violent	+2 dés à toutes les actions, -2 au niveau de difficulté des jets d'attaque des adversaires (minimum 1).

Sortir son arme et tirer

Arme	Initiative minimale
Dans le pantalon	+0
Dans un holster de ceinture dans le dos	-2
Dans un holster de ceinture à la hanche	-1
Dans un holster, à la cheville	+1
Dans un holster, sous le bras	-2
Dans une poche de veste ou de blouson	+0*
En bandoulière, à l'épaule	+2
En bandoulière, sur la poitrine	+0

*: -1 si le personnage tire à travers la poche, sans sortir l'arme.

Faire feu

	Nombre de dés lancés
Base	Caractéristique utilisée
Initiative du tireur	+/- X dés
Attitude du tireur	+/- X dés
Précision de l'arme	+/- X dés
Tir multiple (par balle)	-1 dé par balle
Bout portant (moins de 2 mètres)	+1 dé

Nombre de réussites nécessaires pour toucher

Portée courte (moins de 10 mètres)	1
Portée moyenne (jusqu'à la portée de l'arme)	2
Portée longue (jusqu'au double de la portée de l'arme)	3
Attitude de la cible	+/- X

Localisation des coups

Résultat	Partie touchée	Modificateur
1-2	Jambes	-
3-4	Abdomen	1
5-7	Torse	2
8-9	Bras	-
10	Tête	3

Perte de points de vie

Jet de dommages : (PU d6 - Protection + Modificateur de localisation d6).

Encaisser les dommages

Jet d'encaissement : 6+ / Carrure ou Sang-froid (FA + modificateur de localisation).

• Jet d'encaissement réussi

Pas d'initiative négative pour le prochain tour.

• Jet d'encaissement raté mais au moins une réussite

-1 dé à toutes les actions physiques et pas d'initiative négative au tour suivant.

• Jet d'encaissement raté, aucune réussite

Hors de combat, jet de récupération au début de chaque tour suivant.

Récupération

6+ / Carrure ou Sang-froid (FA + modificateur de localisation -1 par tour).

Réflexes

Réflexes	Initiative
1	+2
2	+1/+2
3	+0/+2
4	-1/+2
5	-2/+2

Protections

Armure	Parties du corps protégées	Protection	Modificateur
Blouson en cuir	Torse, abdomen, bras	1d6+1	-
Casque de moto	Tête	1d6+2	-1 dé, Perception uniquement
Casque de SWAT	Tête	2d6+6	-
Gilet pare-balles	Torse, abdomen	2d6+6	-2 dés
Gilet pare-éclats	Torse, abdomen	1d6+6	-1 dé
T-shirt pare-balles	Torse, abdomen	1d6+3	-
Pantalon en cuir	Jambes	1d6	-
Uniforme de SWAT	Torse, abdomen, bras, jambes	2d6+3	-1 dé
Bouclier anti-émeutes	Torse, abdomen, bras, jambes	+3	-
Uniforme de COPS	Torse, abdomen, bras, jambes	1d6+6	-
Masque de combat	Tête	2D6+6	-1 dé, Perception uniquement

Tirs de couverture

Jet de tir de couverture : Compétence d'arme / Coordination + 2 dés (VC)

Résister à un tir de couverture : 6+ / Sang-froid (3).

Risque d'être touché : (marge de réussite +1) d10 + 1d10 (si la cible est Agressive) ou + 2d10 (si la cible est Ultra-violente).

Pas plus de d10 que de balles tirées. Chaque 10 obtenu indique un impact.

Combat ou contact

Pas d'initiative.

L'attitude augmente ou réduit les dés lancés par les deux protagonistes.

Seul le gagnant du jet d'opposition cause des dommages à son adversaire. En cas d'égalité, les deux touchent.

Coups

Dommages : Carrure de l'attaquant - modificateur fixe de protection + modificateur de localisation.

FA : 1 (ou 2 si le coup est porté à la tête).

Immobilisation

Marge de réussite de 1 : l'attaquant immobilise son adversaire (aucun dommage, pas de Force d'arrêt).

Chaque tour suivant, le personnage immobilisé peut choisir de perdre 2 points de vie pour pouvoir tenter de se libérer.

Projection

Marge de réussite de 2 : l'attaquant projette son adversaire au sol (dommages : Carrure de la victime, pas de protection d'armure).

FA : 2.

Blessures et guérison

Perte de points de vie

Tant qu'un personnage dispose de moins de la moitié de ses points de vie, il subit un malus de -1 dé sur tous ses jets.

Si les points de vie d'un personnage sont inférieurs ou égaux à 0, le personnage perd conscience.

Il perd ensuite 1 point de vie par tour. Il meurt lorsqu'il atteint sa valeur maximum de points de vie en valeur négative.

Soigner un personnage sur le terrain

• Premiers secours / Coordination (1 à 3 selon matériel). Permet de récupérer (marge de réussite) points de vie.

Pas plus d'un jet par combat. Il n'est pas possible de guérir les 5 premiers points de dommages subis.

Réanimer un personnage inconscient

• Premiers secours / Sang-froid (1 à 3 selon matériel) pour stabiliser son état et de récupérer autant de points de vie que ci-dessus.

Si les points de vie sont positifs, le personnage reprend conscience. Sinon le personnage est inconscient mais stabilisé.

Un personnage stabilisé perd 1 point de vie tous les 10 tours au lieu d'un point de vie par tour.

• Médecine/Coordination (même niveau de difficulté que ci-dessus) pour stabiliser son état mais sans faire récupérer de points de vie.

Un personnage stabilisé perd 1 point de vie tous les 40 tours au lieu d'un point de vie par tour.

Récupération naturelle

Dans un hôpital : entre 2 et 12 points de vie selon l'hôpital et la qualité des soins.

Chez soi : 1 point de vie tous les deux jours.

Dommages sur les véhicules

Modificateurs au jet d'impact

Pour chaque tranche pleine de 10 points de dommages causés (10-19 ; 20-29...)

+1

Après un tir de couverture sur un véhicule

+1, mais un seul jet d'impact pour l'intégralité du tir

Après un tir en rafale courte

Pas de modificateur mais un jet pour chaque balle qui touche

Balle perce-blindage

+1

Balle choc

-1

Jet d'impact (1d10)

Effets et pertes de points de structure

1	Aucun effet.
2	Passager. (dommages normaux -2 (voire plus si le véhicule est blindé)).
3	Pneu. +1 difficulté. Compétence utilisée / Coordination (3). Échec : 1d6+2 de dommages, -1d6PS.
4	Pare-brise. +1 difficulté.
5	Freins. +2 difficulté après 2 tours.
6	Conducteur (dommages normaux).
7	Impact dans le bloc moteur. -1d6PS.
8	Circuit d'alimentation. Arrêt après 1d6 tours.
9	Perforation du tableau de bord. -1d6-2PS.
10	Boîte de vitesse. +1 difficulté.
11	Impact dans le bloc moteur. -1d6+2PS.
12	Coffre.
13	Passager (dommages normaux).
14	Conducteur. (dommages normaux -2 (voir plus si le véhicule est blindé)).
15 +	Explosion du véhicule. 8d6+10 de dommages.

L'ÉCRAN COPS

• OBJECTION !	2
• APPEL À TOUTES LES UNITÉS !	17
• LA PROCÉDURE JUDICIAIRE	20
• ANNEXES	26
Mon avis sur COPS.....	26
Liste des stages.....	29
Fiches de PNJ.....	30
Mandat d'arrestation	31
Mandat de perquisition	32

Crédits

Un jeu de Nicolas Benoist, CROC et Geoffrey Picard.

« Objection ! » de Benoît Attinost.

« Appel à toutes les unités ! » de Nicolas Benoist et Geoffrey Picard.

« La procédure judiciaire » de Guillaume Delafosse et Geoffrey Picard.

Textes additionnels de Benoît Attinost, Nicolas Benoist, CROC, Geoffrey Picard et Olivier Noël.

Corrigé par Geoffrey Picard et Thorfin McBoulan.

Illustrations

Conception graphique et couverture : Aleksy Briclot.

Illustrations intérieures : Vincent Dutrait, Thierry Masson et Christophe Swal.

Mise en page : Greg Cervall (Je peux aller dormir maintenant ?),
Hyper Bouly (Le roi de la fléchette) pour les postscripts
et Philippe Mouret pour son soutien psychologique.

Deuxième tirage imprimé en France par Fabrègue Imprimeur, avril 2005.



édité par Asmodee Éditions
91, rue Tabuteau - BP 408 - 78534 BOC cedex

www.asmodee.com

Référence : COP 03

"L'écran COPS"
est une extension pour le jeu COPS
écrit par
la Siroz Dream Team
Couverture : Aleksy Briclot.



OBJECTION !

Ce dossier très classique est destiné à une équipe de cops portés sur la réflexion. Une unité de cops qui débute ou qui ont déjà traité quelques affaires est idéale. N'hésitez pas à appuyer sur les clichés pour mieux rendre l'ambiance Inspecteur Harry/Arme fatale du scénario. Nos agents vont jongler entre l'atmosphère feutrée des cabinets d'avocats, des écoles à l'ancienne et la vie survoltée de la rue. Comme aucune date n'est précisée, vous pouvez insérer ce dossier dans votre campagne à votre guise.

Introduction

J+0 : 19h. CETTE VOTURE FAIT UN DRÔLE DE BRUIT.

Bienvenue sur radio Flash. Trois femmes de 67, 72 et 73 ans retrouvées égorgées dans leur chambre du foyer de Tustin. La nouvelle saison du manga « Le marchand de planètes » bat le record

d'audience de l'année. On s'écoute le dernier single de Mongoro, Fucka Moza et on se retrouve pour d'autres news...

Une fin de journée comme les autres à Norwalk, un quartier calme de LA.

Il a plu toute la journée sans pour autant évacuer toutes les immondices qui couvrent les bandes d'arrêt d'urgence de la Santa Ana Freeway (l'A5). La météo de la pollution annonce une nouvelle chape d'oxydes divers pour le lendemain. Pourquoi arrêter de fumer ?

Norwalk est coincé sous trois grands axes de circulation surélevés : l'A5, où sont bloqués nos cops, de retour de patrouille, la 605 (la San Gabriel) et la 91 (ou Riverside). Trois grandes lignes goudronnées sur pylônes qui charrient des torrents de boue mazoutée sur les toits des usines bordant l'agglomération. Le centre de Norwalk est un peu plus humain (pas beaucoup plus. Reportez-vous au supplément Amitiés de Los Angeles page 37). Des magasins grillagés, quelques

immeubles sociaux collés les uns aux autres le long de rues parallèles ponctuées de plus de soixante lieux de cultes différents (ce qui est relativement peu pour les 100 000 âmes qui y vivent). Ici, même les arbres synthétiques sont rongés par les pluies acides, les écoles sont entourées de barbelés et certains quartiers ont été clôturés pour que les bons citoyens y dorment tranquilles. On y trouve les dirigeants des usines qui gangrèment tout. Les gangs sont omniprésents en ville mais une paix relative a été instaurée entre les caïds qui vivent en fournissant les ouvriers. C'est dans cette parcelle de LA que nos héros traînent leurs uniformes pour la patrouille de rigueur. Comme tous les soirs, les routes sont bloquées et il faut une bonne heure pour atteindre la sortie qui plonge vers Norwalk. Impossible de jouer du gyrophare, être cops, c'est montrer l'exemple et partager le... Un appel des anges du commissariat. Début d'incendie au croisement de Bloomfield et d'Imperial, au Medusa's Vault, pas très loin de la prochaine sortie. Les pompiers demandent l'aide urgente de la police. Lumières, sirènes et voilà nos agents qui glissent hors du bouchon et aperçoivent déjà au loin une petite colonne de fumée noire. Si vos joueurs sont novices, quelques jets pour slalomer entre les véhicules, permettront de les initier en douceur au système de jeu.





LES BONNS CONSEILS DU LIEUTENANT

Ce scénario a été conçu comme une progression très simple. Au début, les cops vont subir la pression de la presse, des avocats, d'une organisation secrète et encaisser les coups. Il faut qu'ils trouvent le moyen de faire leur travail, de dénicher les indices et de comprendre de quoi il retourne. Le début est assez dirigiste mais doit permettre aux joueurs de récolter toutes les pièces du puzzle. La fin, par contre, est totalement ouverte. Avec tous les éléments du dossier, comment vos cops vont-ils s'en sortir ? À eux de trouver les ruses permettant d'atteindre un adversaire qui semble intouchable. Gros travail en perspective.

Pour vous, Meneur de Jeu, la tâche la plus ardue sera d'opposer et de basculer en permanence du monde de la rue (les gangs, la drogue, la violence des rapports, la pollution), au monde feutré, parfois glacial d'une école privée formant des avocats (petit paradis au milieu d'une tâche d'huile radioactive). La rupture devra être totale à chaque fois que les cops passeront d'un milieu à l'autre. Pour souligner cette cassure, si vous jouez en musique, n'hésitez pas à sélectionner de la musique de chambre ou quelques morceaux classiques plutôt doux (le canon de Pachelbel, par exemple) pour toutes les scènes dans l'école et, sans prévenir, de la grosse musique qui tache (rap, boogi, hip hop hispanique, etc.) pour le retour à la rue. Pour ce qui est des inspirations : l'Arme fatale 2 (mais aussi les autres), Last Action Hero (pour les clichés qui fonctionnent à tous les coups) et Die Hard 3. Encore une fois, l'idée est de proposer une trame classique mais solide à la façon des gros blockbusters hollywoodiens, pas de taper dans le xénisme à tout crin. Par contre, n'hésitez pas à brancher vos joueurs sur les côtés ésotériques de l'affaire pour y ajouter une touche de mystère.

1. Panique au dancing !

Accéder au Medusas's Vault est assez aisé. Il est possible que les cops connaissent l'endroit de réputation ou aient le temps de passer quelques coups de fil pour en savoir plus (voir la fiche en encadré). Les messages officiels font état, pour le moment, d'un incendie et d'un début de mouvement de panique (c'est en début de soirée que ce club compte le plus de clients).

Effectivement, le temps d'arriver sur place (quasiment en premier pour la police), le feu a pris en ampleur et, sur les trottoirs, les pompiers alignent les corps (certains encore vivants) de victimes asphyxiées. Le capitaine des pompiers Al Corley, explique la situation. Les pompiers n'arrivent pas à pénétrer dans la salle principale du club car non seulement, il y a toujours des gens qui s'y bousculent mais en plus, il n'y a plus de lumière. Pour y accéder : un escalier très étroit se terminant par une lourde porte qui se ferme automatiquement (et qui bloque la lance à incendie). Les fumées qui se dégagent sont toxiques et il semble que certains clients soient sortis par les fenêtres des WC et soient bloqués dans une petite cour intérieure. Comme les ambulances n'arrivent pas, que la foule de curieux commence à tout bloquer et que le second camion de pompiers ne donne pas signe de vie, le capitaine a vraiment besoin d'un coup de main. Laissez vos cops décider de l'urgence. Ils peuvent emprunter les masques à oxygène des pompiers qui font de la

réanimation pour aller aider les deux malheureux qui luttent dans les escaliers. Il y a encore une dizaine de personnes à sauver et autant de corps sans vie à évacuer. D'autres peuvent prendre une hache et aider à défoncer un mur de planches pourries qui empêche l'accès à la petite cour centrale. Ensuite, il faudra patauger dans des poubelles antédiluviennes et aider à évacuer avant que la cour ne se transforme en cheminée et que les flammes ne grillent tout ce qui se trouve à l'intérieur. Enfin, il faut faire reculer la foule, faire un cordon de sécurité et refouler la première journaliste qui tend déjà un micro à un cadavre affalé contre un mur : « Monsieur ? Pour canal 17. Avez-vous vu quelque chose ? Votre silence est éloquent (vers la caméra). Comme le confirme cette victime, l'horreur ici est absolue... ».

C'est au milieu de la cohue que les cops peuvent remarquer deux choses. La première nécessite un jet d'Instinct de flic/Perception (2) et permet de remarquer dans la foule la présence de membres de gangs. Trois couleurs sont représentées. Une marge de réussite de 2 ou + permet aussi de se rendre compte qu'ils se regardent les uns les autres, perplexes.

Le second événement est beaucoup plus simple à remarquer : c'est une Chevrolet « Impala 2018 vintage », rouge comme l'enfer, qui fonce droit sur la foule (et sur un cops, s'il a décidé de faire reculer les curieux), qui percute sans dommages la journaliste de canal 17, qui arrache au passage une portière de la voiture des cops et qui file vers le centre ville. La plaque étant couverte de suie, impossible de noter un quelconque numéro de plaque. Pour le cops malheureusement sur sa route, il doit réussir un jet 6+ /Réflexes (2) pour l'éviter. En cas d'échec, l'impact n'est pas assez violent pour vraiment le blesser mais utilisez la table de localisation pour savoir où il aura mal pendant quelques jours (en cas de gros échec, infligez un petit malus pour les prochaines actions).

L'idée est que les joueurs se sentent suffisamment agressés pour qu'ils prennent en chasse (au moins l'un d'entre eux) la Chevrolet. Si ce n'est pas le cas, des collègues à eux vont le faire mais appelleront des renforts car la voiture aura disparu. C'est en repartant de la boîte de nuit sinistrée que les cops la remarqueront, abandonnée, dans une contre-allée. À partir de là, ils pourront remonter au propriétaire et l'alpaguer sur le campus où il vit. Si la poursuite s'engage, c'est une bonne occasion de réviser les règles idoines. Pour rappel : Chevrolet « Impala 2018 vintage » : Vit. Max : 180, Acc. 9, Pass. 5, Prix : 12 000 \$, PS 7.

Le conducteur (Justin Wax) dont vous trouverez les caractéristiques en annexes a un niveau de Conduite de 7+ (spécialisation auto), des Réflexes de 3 et une Coordination de 3 aussi. À noter qu'au fil de la poursuite, il prendra de plus en plus de risques et curieusement, lorsqu'il n'y a aucun danger, il semblera peu à l'aise dans son comportement (en fait il a pris de la drogue qui commence à faire effet). En termes de jeu, il va élever progressivement le nombre de réussites qu'il vise. Les cops qui le poursuivent peuvent repérer qu'il y a quatre personnes dans la voiture, trois garçons et une fille. Les fuyards n'ont, semble-t-il, pas de but précis et toument au hasard en ville. Les cops doivent intervenir soit en les poussant sur un mur, soit en leur crevant les pneus. Si les fuyards sèment les cops, on retrouvera la Chevrolet rouge dans une petite rue (la drogue rend stupide). Si la poursuite aboutit, terminez-la dans les étincelles, avec quelques tonneaux mais sans dégâts réellement importants. Par exemple, le véhicule peut se retrouver en équilibre sur la rambarde de l'A5, prêt à tomber et nos cops vont devoir faire sortir les fuyards un par un en évitant les mouvements brusques (Chips, quand tu nous tiens !). Les passagers de la Chevrolet sont donc arrêtés (sur place ou sur le campus où ils habitent) et identifiés : quatre jeunes apprentis juristes de la Sir Henry Lomax High School.



4

FICHE : Medusa's Vault

ACTIVITÉ : boîte de nuit/pub

GÉRANT ACTUEL : Arthur Manfred, dit le Bon.

CE QU'ON EN SAIT EN VILLE : c'est un night club fréquenté par la jeunesse des classes moyennes, les contremaîtres des usines, quelques jeunes cadres dynamiques et par quelques gangstas. Il y a probablement de la drogue qui circule mais il n'y a jamais eu d'incident depuis l'ouverture, dix ans plus tôt.

CE QU'ON EN SAIT DANS LA POUCE LOCALE : Manfred est surnommé le Bon car il arrive à s'attirer la sympathie des gangs en leur rendant des petits services de temps à autre, assurant ainsi la tranquillité de son établissement.

Ce qu'on sait dans la pègre de Norwalk : Manfred n'a pas d'ennui car le Medusa's Vault est considéré comme un lieu neutre, utilisable par tous pour se rencontrer. Manfred y interdit les armes et la drogue (à la revente). Les rares incidents ont été gérés par les gangs eux-mêmes.

CE QUE SAVENT CEUX QUI S'INTÉRESSENT PRÉCISÉMENT AU MEDUSA'S VAULT : le bruit a couru en ville que Manfred avait une affaire en or à proposer à tout ceux que ça intéresserait. Autre rumeur, le videur/chargé de la sécurité/homme de main de la boîte (Robe Chase) aurait été giflé en public, la semaine dernière par Manfred. On ne connaît pas les raisons de la dispute.

Enfin, information qui ne pourra être récupérée que plus tard, un certain Saint James a convié les chefs des gangs du quartier à se trouver en dehors du Medusa's Vault à l'heure précise de l'incendie. Il leur a fait aussi parvenir à chacun un échantillon d'une drogue appelée l'Apocalypse 5 (voir encadré page 11) mais mal dosé. Par la suite, il les contactera, les uns après les autres, toujours par téléphone sans jamais les approcher directement.

2. Avez-vous un bon avocat ?

J+1 : EN PLUS D'EAU CHAUDE DANS LES DOUCHES.

Radio Flash ! Bonne journée et bon courage à ceux qui sont bloqués sur les routes ! Incendie au Medusa's Vault maîtrisé pendant la nuit. Rodéo sauvage sur la 710. Trois morts. Fermeture du musée d'art scotophile faute de clients. On n'attend pas d'amélioration du temps dans les jours à venir. On s'écoute quelques pubs et on revient avec le dernier single de Mongoro, Fucka Moza wizour hands

C'est après une courte nuit que les cops reprennent le dossier. Comme ils étaient présents au night club et qu'ils ont peut-être participé à la poursuite, leur supérieur direct leur donne l'affaire. Il y a vingt morts recensés au Medusa's Vault, dont quinze par intoxication (les autres ont péri brûlés). Le patron, Arthur Manfred, a été identifié, bien qu'il ait été complètement carbonisé. Son garde du corps, Robe Chase, est à l'hôpital et pourra être interrogé dans la journée. Passons à la Chevrolet.

Les jeunes de la voiture sont dans des cellules séparées. S'ils ont été arrêtés pendant la nuit, c'est Justin Wax qui, très impressionné, donnera les noms de ceux qui l'accompagnaient. Il est encore sous l'effet de la drogue (un dérivé commun du Boue-Bayou) et le restera en tout quinze heures (comme ses trois complices). Il y a donc Justin Wax, le conducteur, Mélissa Seals, sa copine, Paul Dell et Brian Billion. Tous racontent la même histoire. Ils étaient au Medusa's Vault (c'est vrai), le feu a pris (c'est vrai), ils ne se souviennent de rien d'autre (c'est

vrai, partiellement). Paul et Brian, eux, ont un vague souvenir des causes de l'incendie mais la drogue hallucinogène leur a grillé la mémoire (ce qui était l'effet escompté). Tous sont accusés d'avoir consommé de la drogue et Justin, d'avoir conduit sous l'influence de stupéfiants. Bref, on ne peut pas reprocher grand-chose aux gosses de riches. L'affaire du Medusa est beaucoup plus grave.

C'est là qu'intervient Maître Wax, avocat à la troisième cour de LA, fureux contre la terre entière et qui semble avoir déjà téléphoné à tous les juges connus pour savoir qui a embarqué son fiston. Rapidement, il se retrouve dans le même bureau que les cops, hurlant, menaçant et récitant tout le code juridique de la ville. Soyez homérique, clouez le bec à vos joueurs, menacez-les de se retrouver à la circulation, gardiens pour parcs d'enfants ou mutés à la frontière mexicaine. Maître Wax a des relations et il s'en sert. Dans la demi-heure, plusieurs adjoints du maire de Norwalk appellent et demandent pourquoi les cops s'achament sur des gamins turbulents alors qu'il y a une hécatombe dans une boîte de nuit. Aussitôt trois journalistes débarquent avec les caméras et posent la même question, en demandant pourquoi l'incendie n'a toujours pas d'explication et pourquoi aucun des enquêteurs en charge du dossier n'est sur place... Bref, c'est la tempête. Wax, habitué aux médias en profite pour ajouter une couche. Il va pousser les cops dans leurs derniers retranchements pour les montrer sous leur plus mauvais jour. Vers midi, les gamins sont libérés, ramenés par la voiture à chauffeur du directeur du campus où ils font leurs études. Ils y seront consignés jusqu'à nouvel ordre et à la disposition de la police (si cette dernière s'y déplace).

L'intervention de Maître Wax fait grand bruit en ville. Il apparaît rapidement comme l'homme qui va remettre de l'ordre dans les priorités du Cops. Les PJ sont, à présent, traités de fascistes liberticides.

ANNEKE AU DOSSIER : DES AMIS ENCOMBRANTS

Arrêter de jeunes riches drogués fait une bonne publicité pour les PJ auprès de toutes les milices politisées et radicales. Plusieurs groupuscules d'autodéfense contactent les cops pour leur apporter leur soutien. Parfois, même, ils débarquent avec les armes « pour aider ces braves cops à faire le ménage ! » et se vexent lorsqu'on les refuse (« tous des pédés et des vendus ! »). Comment gérer ce genre de malades alors qu'on cherche la discrétion ? Comment faire lorsqu'une photo d'un cops serrant la main d'un nazi (qui ne s'était pas présenté comme tel) arrive en première page des journaux...

3. Le calme avant la tempête

J+1 À NORWALK. SALES MÔMES !

Radio Flash, l'info flash. Meurtre de José Carlos Chula, le caïd à la plume, connu pour ses romans sur les gangs. Trois surfeurs portés disparus à Topanga Beach. Prise d'otages au collège municipal de Torrance. Les enfants ont relâché trois professeurs en échange de la promesse d'une augmentation des rations de frites. Bonne journée à tous les héros, en collant, ou pas...

Les cops peuvent se rendre au Medusa's Vault sous l'œil amusé des collègues et incisif des caméras (« Enfin, les fameux cops se décident à sortir de leur commissariat. Messieurs, une déclaration ? »). Pour bien faire, il pleut de nouveau et le pic de pollution est plus grave que prévu. Sur place, les « ramasse-miettes » de l'ED (Evidence Department) attendent déjà qu'on leur indique la liste des pièces à conviction qui arriveront

du labo ou chez eux, une médiatrice du IMG (Anabelle Smiser) sème déjà le trouble, le shérif local (shérif Gutshera) déclare à une journaliste qu'il a de sérieux doutes sur les avancées de l'enquête, le K9 avoue que les chiens sont gênés par la cendre, le Bomb Squad confirme qu'il n'y a plus de danger sur place. Bref, tout a été piétiné après le passage nocturne de la police scientifique. Les cops doivent se débrouiller seuls pour récupérer les indices qui restent. Sur place, pas grand chose à voir si ce n'est une boîte de nuit calcinée. La suie empêche de respirer convenablement et, comme il y a encore cinq centimètres d'eau, les pieds sont rapidement humides. La loge du DJ est tombée de son promontoire (d'ailleurs, le pauvre a été le premier intoxiqué par les fumées) et il n'y a rien à voir ici. Par contre, dans la partie administrative, là où le feu semble s'être déclaré, il reste un indice essentiel. Le bureau d'Arthur Manfred est lui aussi ravagé, mais la petite pièce située juste derrière et dédiée au système de surveillance et de sécurité, elle, a été partiellement épargnée. C'est là que, sur CD, on enregistre les allées et venues des clients sur les douze caméras de la boîte de nuit. Bien entendu, celui de la nuit du drame manque. Au labo, les experts ont déjà fait la même constatation. Les autres CD n'apportent pas grand-chose et les visionner s'avère être une perte de temps. Les pompiers, les autres enquêteurs et le shérif Gutshera (goguenard) n'ont pas pris le CD. Un seul journaliste a tenté de forcer le passage mais sans succès.

Robe Chase (chambre 145 du Santa Ana Hospital, juste sous l'auto-route 5), qui assurait la sécurité, explique, entre deux quintes de toux que, quand le feu s'est déclaré, il a fait évacuer le plus de personnes possible sans chercher à se rendre au bureau de son patron, la source probable (selon lui) de l'incendie. Il ne connaissait pas d'ennemi à « Monsieur Manfred » et ne comprend pas la raison d'un tel drame. Il se rappelle avoir senti le souffle d'une explosion, puis avoir vu la fumée envahir en quelques secondes toute la piste de danse. La vérification des systèmes d'alarme et électriques avait été effectuée deux mois plus tôt sans relever aucune anomalie. Si on lui parle du CD, il semble perplexe. C'est lui qui l'a placé dans l'ordinateur qui gère le système, le soir même, avant l'ouverture. À son avis Manfred l'a retiré lui-même. Lui parler d'une dispute éventuelle avec son patron le fait sourire tristement. Manfred est mort, et Robe ne veut pas dire du mal d'un mort, même si c'était un fils de pute. Leur dispute était d'ordre professionnel et Robe la minimise (en fait, il avait pris un peu de drogue dans la réserve du patron sans lui demander, rien de plus).

Une petite visite aux gangs locaux (voir l'encadré : 3 gangs et un coup fin), ne donne rien à ce niveau de l'enquête si ce n'est que les caïds nient avoir une implication quelconque avec le drame (ce qui est vrai). Personne n'avait intérêt dans la région à « cramer la Méduse ».

Si l'un des chefs est embarqué et interrogé, il résistera un moment avant de parler de l'invitation d'un certain Saint James à venir, précisément ce soir-là au club, sans pour autant y entrer. En fait, comme tous les gangs ont reçu l'échantillon d'Apocalypse S et son prix, ils ne veulent pas passer à côté de la bonne affaire en parlant à la police.

Marge de 0 : le caïd parle des autres gangs, balance quelques noms mais rien qui le concerne.

Marge de 1 : informations sur Manfred et la Méduse (lieu neutre, petits trafics, etc.).

Marge de 2 : Manfred avait parlé, quelques jours plus tôt, d'une bonne affaire qu'il voulait proposer à ses amis.

Marge de 3+ : le caïd explique qu'il a été contacté par Saint James, qu'il a un échantillon (mal dosé) d'une nouvelle drogue et que Saint James savait tout de son casier ainsi que pour l'incendie de la boîte de nuit. Par contre, il refuse de collaborer.

10.18

10/18 Un stagiaire motivé

Alan Granger arrive avec son barda au commissariat. Jusque-là, rien de bien nouveau si ce n'est qu'Alan n'a pas encore sa plaque. Il a choisi l'unité Cops pour faire son stage de trois mois au sein du LAPD, comme on l'y encourage à l'Académie. Outre une timidité maladive et une étourderie amusante, c'est aussi un crack de l'informatique (non, il n'a pas de grosses lunettes). Immédiatement, il se prend en sympathie pour les PJ et c'est tout aussi naturellement qu'ils se voient confier la formation du (trop) jeune Alan. Une fois mis en confiance, Alan devient rapidement envahissant (il parle, parle, parle). Le bon côté, c'est qu'il sera toujours prêt à rendre service aux cops (et même à faire quelque chose d'illégal pour les aider). Le mauvais, c'est qu'il n'hésitera pas à se mettre dans des situations dangereuses. Du coup, vous pouvez en faire un PNJ amusant (gaffeur, sympathique, parfois lourd mais toujours gentil) puis tragique (en le faisant tuer lors d'une fusillade ou d'une prise d'otage qui tourne mal). Détail intéressant, Alan n'a pas d'arme et n'a pas le droit d'en porter puisqu'il est stagiaire.

Reprenez les caractéristiques d'un flic de base du LAPD (mais sans expérience du terrain).

Enfin, les cops peuvent interroger quelques témoins, à l'hôpital pour savoir s'ils ont vu quelque chose d'important. Après plusieurs heures à regarder une dizaine de victimes cracher des bouts de poumon noirs, il est possible d'apprendre que certains clients ont vu Robe Chase en poste devant la porte menant aux bureaux, plutôt qu'à l'entrée où il filtre les clients habituellement. Ce soir-là, tout le monde pouvait entrer librement, semble-t-il. Si on demande à Chase de se justifier, il expliquera que certains soirs sont « open » et d'autres plus privés (ce qui est faux pour le Medusa's Vault). Ce soir-là, était « open » et c'est tout ! Circulez ! Faut pas rester ici messieurs !

4. Trouvez-vous un bon avocat !

J+1 23h55. LE BOSS N'EST PAS CONTENT...


Radio Flash nuit. Émeutes raciales à Anaheim. Une station essence explose à Lakewood. Canalanal 12 rediffuse l'intégrale pornographique de l'actrice Milly Asscott. Grève des bagagistes à l'aéroport international de LA. On cherche toujours Audrey « Stabbing Granny » Millers, soupçonnée d'avoir égorgé ses trois camarades de chambre dans le foyer de Tustin. Bonne nuit, Stabbing Granny !

Toutes ces recherches devraient occuper nos cops une bonne journée, sans même parler des petites surprises que leur a préparées Maître Wax (ou Pardigan en se faisant passer pour Wax), dont la stratégie est de submerger l'adversaire

Danask

Inspecteur





avant de le noyer en lui appuyant sur la tête au bon moment. Voici une liste dans laquelle vous pourrez piocher (même pour les jours qui suivent).

- Un juge convoque un des cops pour lui demander de refaire entièrement un rapport concernant un dossier en cours de jugement (reprenez un scénario précédent). Le rapport est qualifié de torchon et le magistrat est furieux. Il doit être rendu avant 10h, le lendemain.
- Un journaliste armé d'une caméra débarque chez la famille d'un cops et, en direct, déballe sa vie privée, montre sa mère en peignoir (qui le chasse à coup de balais), etc. Si le cops n'intervient pas, les abus de ce genre vont se multiplier.
- Des malfaits arrêtés par les cops il y a quelques années portent plainte pour mauvais traitement et coups et blessures. Ils auraient été frappés lors de leur garde à vue ou leur arrestation (parfois pour de vrai).
- Un des syndicats de police convoque les cops car leur fiche a été trafiquée. Ils n'auraient pas assez cotisé ou trop perçu et il faut rembourser.
- Un cabinet d'avocats engage un détective pour suivre et photographier tous les faits et gestes des cops. À la première action limite, la photo fait la une de la presse.

Bref, voilà de quoi pimenter la vie des cops, et ce n'est pas terminé. À minuit, tous les cops sont convoqués par leur supérieur, en uniforme et sur le champ. À la moindre réclamation, il les fait venir au poste en voiture de flic, menottes aux poignets. Il n'est pas d'humeur.

Sur place, c'est l'émeute. Des journalistes grimpent sur les toits des immeubles pour voler quelques images, les cops sont pourchassés en hélicoptère depuis chez eux jusqu'au commissariat et toutes les radios crachent la nouvelle. Maître Wax a été sauvagement assassiné chez lui, dans la soirée. Le reste de sa famille a été molesté et enfermé dans la cave pendant que l'avocat était battu à mort. Pour le moment, le LAPD n'a fait aucun commentaire... mais les journalistes s'en chargent. En effet, d'après quelques propos recueillis auprès de la domestique de la maison, les agresseurs utilisaient des tonfas de la police et portaient des masques, comme ceux du Cops. En plus, ajoute à l'attention des PJ leur supérieur, il semble prouvé que Maître Wax connaissait les voix de ses meurtriers. Bref, le Cops est en situation de crise. Une fois dans la cave, les prisonniers ont été battus (2 femmes, le chauffeur et la

fillette de 9 ans de Wax) mais juste à « titre d'avertissement ». Tous sont à l'hôpital mais hors de danger. Selon les premières constatations, Wax, lui, a été frappé une centaine de fois sur tout le corps avant de succomber. Son ordinateur a été volé (en fait arraché) et pour le moment, son carnet d'adresse reste introuvable. Selon le légiste

(mais ce n'est qu'une première impression), on a voulu faire parler l'avocat avec ou sans succès.



Le supérieur des cops leur demande de justifier de leur emploi du temps de la soirée et de rentrer chez eux pour le moment. Ils sont déchargés de toutes les affaires en cours et en « vacances obligatoires » le temps que les médias se calment. Ils ne doivent pas quitter LA et ils doivent éviter tout contact avec la presse. Il leur faut cependant se présenter au poste en uniforme tous les matins avant de repartir chez eux et de se tenir à la disposition de l'inspecteur du SAD, Joshua Damask, qui arrivera aux alentours de 10h. D'après leur chef, l'inspecteur Damask a postulé pour entrer dans le Cops, à sa création, en vain. Depuis, il a juré de se payer une tranche de cops à l'occasion et ne fera aucun cadeau.

10.18

10/18 Punition

L'un des cops (ou plusieurs), sur le chemin du retour, remarque le comportement étrange de deux jeunes. À son passage, ils frappent dans une porte et restent en observation. En fait, c'est un règlement de compte entre deux gangs d'Inglewood (donc, pas du tout du coin). La copine d'un des chefs est sur le point de subir une opération de chirurgie esthétique au cutter. Ne rien faire, et on la retrouve énucléée le lendemain, presque vidée de son sang mais encore vivante. L'aider, c'est intervenir de façon musclée (personnellement ou en appelant du renfort) et suivant son état, c'est obtenir l'aide, à l'occasion, du gang de son copain, dont la zone d'action s'étend sur Inglewood et le nord d'Hawthorne (jusqu'à l'aéroport qui est leur QG), ce qui n'est jamais dédaignable. Mais avant d'y arriver, il faudra calmer les six loubirds chargés de ce travail (dont le chirurgien, complètement cramé aux acides et lourdement armé). En plus, il faudra compter sur la presse qui guette le moindre mouvement des PJ.

5. Ne rien voir entendre et dire

J+2 EN AU COMMISSARIAT. LE CAFÉ EST FROID.

Radio Flash. Bonne journée à tous les courageux de la 710, 10 et 210 qui sont à l'arrêt. Panne d'électricité généralisée à Norwalk entre 7h32 et 7h35. Accident monstre sur la 405. Évitez-la dans les deux sens au niveau de Carson. Port du filtre à air recommandé toute la journée. La météo, juste après ça !

Le réveil est difficile. Autant dire, insupportable. L'air est vicié au point que tous les habitants de LA ont l'impression de se lever avec la gueule de bois. Comme promis, l'inspecteur Damask du SAD est déjà dans un bureau, à éplucher les dossiers des personnages. Il déclare ne pas avoir besoin, pour le moment, de les entendre et que les faits parlent d'eux-mêmes (il ne dira pas dans quel sens). Le CMOc multiplie les déclarations apaisantes et les conférences de presse qui ne servent à rien. Les PJ sont invités à retourner chez eux et à y rester pendant leurs heures de travail. Après, précise leur chef et regardant par la fenêtre, ils peuvent faire ce qu'ils veulent, ça les regarde. Comme par miracle, des copies CD des rapports des différents services concernant l'incendie du Medusa's Vault, de l'arrestation du fils Wax et de la mort de l'avocat se retrouvent dans leurs casiers. Officiellement, ce sont les hommes de l'ORGDIV qui vont reprendre ces affaires. Dans les faits, le lieutenant des personnages va laisser traîner le dossier pour que les cops puissent continuer leur travail officieusement (et discrètement).

Ainsi, toujours traqués par les médias, espionnés par Damask qui s'arrangera pour les convoquer toujours au plus mauvais moment, sans aucun droit légal, les PJ vont pouvoir tenter de comprendre de quoi il retourne.

Les rapports en premier lieu.

- L'incendie du Medusa's Vault a été provoqué par deux bombes incendiaires. L'une a explosé non loin de l'escalier menant à la loge du DJ, l'autre directement dans le bureau de Manfred. Ce dernier a été complètement calciné mais l'ADN prouve qu'il s'agit bien de lui. Les quelques ossements qui restent ne peuvent dire de quoi il est mort. Les bombes contenaient de l'essence modifiée, très instable, qu'on utilise pour les voitures de course. La bombe de la salle principale était à retardement (un réveil mécanique). Celle du bureau de Manfred était plutôt une sorte de bombe à mèche lente. Dans les débris, quelques échantillons de drogue ont été retrouvés, mais pas plus que dans n'importe quelle boîte de nuit de LA.
- Les quatre jeunes étaient sous l'emprise de la drogue (un dérivé du Boue-Bayou). Mais d'après les analyses de sang, il n'est pas impossible qu'ils aient ingéré la substance après l'incendie (dans la voiture, par exemple). Donc leur fuite n'était peut-être pas motivée par un état délirant. Aucun d'entre eux n'a de casier judiciaire. Paul Dell et Brian Billion avaient des traces de drogues (douces) plus anciennes dans le sang, mais pas Justin Wax, ni Melissa Seals. Les quatre sont élèves de dernière année à la Sir Henry Lomax High School. Wax et Seals étant boursiers (il y en a une dizaine en tout, les autres étudiants payant une fortune). Si on vérifie la liste des objets qu'avaient les prévenus, il est possible de remarquer que le préposé à la consigne a signalé que Dell et Billion avait une chevalière aux armes de leur école. Pas Justin ou Melissa. En interrogeant le fonctionnaire, il se rappellera le blason : une tête de femme dont les yeux sont bandés et qui porte une couronne. Les armes de l'école sont une balance dont le centre est une épée. Une recherche sur le symbole dans les fichiers ne donne rien. Sur le net, on le retrouve en tête d'un article d'un certain Simus Medows (voir plus bas).
- La mort de Maître Wax. Là, les choses se compliquent un brin. En effet, comme tous les bourgeois de LA, Maître Wax avait un système de sécurité dans sa demeure. Les agresseurs ont donc bien été filmés. Or, malgré des masques, des cagoules et des manteaux larges, apparemment les petits génies de l'informatique ont réussi à sortir l'image d'une plaque sous le manteau, lorsqu'il baille. C'est une plaque de cops portant le numéro, justement, de l'un des PJ (pour bien faire, celui dont l'alibi est le plus faible). En théorie, nos agents ne sont pas censés avoir cette information et si Damask l'apprend, il fera un scandale tel que leur supérieur arrêtera de les couvrir. Détail intéressant, les voleurs ont tranché le majeur de l'avocat après sa mort. En se rendant chez lui, sur une peinture le représentant avec sa femme, on peut voir qu'il arbore une chevalière ornée d'un visage de femme aux yeux bandés et portant une couronne. Sa secrétaire (et maîtresse), sa femme et sa fille le confirmeront (mais pas son fils, Justin, mort de trouille). Sinon, les agresseurs ont aussi volé l'ordinateur, laissant fils, dongle, périphériques intacts. Attention, quand vous annoncerez la liste de ces équipements, glissez le terme de « dongle » sans donner la définition du mot (une clef physique qui permet l'utilisation de certains logiciels. En gros, ça ressemble à un adaptateur). Cela aura une importance par la suite.

Les comptes-rendus finalisés seront fournis trop tard pour être utiles aux cops. Ils devront lancer leurs investigations uniquement avec ces pistes.



LA SIR HENRY LOMAX HIGH SCHOOL

Sous ce nom se cache la meilleure école privée de juristes de la côte ouest. Elle existe depuis 1934 et forme les piliers du barreau de LA, avocats, hommes politiques, juges, procureurs etc. Ceux qui en sortent ont généralement déjà un contrat de travail signé à vie avec les plus grands cabinets. Il existe une grande solidarité entre les anciens élèves, même lorsqu'ils se retrouvent face à face dans le prétoire. Certains professeurs apparaissent parfois à la télévision lorsqu'il s'agit d'avoir un avis autorisé sur un point de loi. Il n'est pas impossible qu'un PJ ayant opté pour des origines dorées et une éducation haut de gamme soit passé par ce campus.

Les méthodes d'enseignement sont traditionnelles (port de l'uniforme, bizutage à l'ancienne, fraternités gérant les pavillons des étudiants, grades liés à l'ancienneté, etc.). Du coup les visiteurs, les étrangers ou les importuns sont tout de suite repérés. Par contre, muni d'un blouson adéquat, un jeune cops qui présente bien peut tout à fait passer pour un élève. De même, de nombreux conférenciers sont conviés. Ils portent une écharpe professorale qui leur donne non seulement accès à tout le campus mais qui leur assure le respect des étudiants.

Le campus, entouré d'un haut mur d'enceinte (3 mètres, hérissé de barbelés) est doté de deux accès protégés par une simple barrière le jour et un portail massif de nuit (nord et sud). Cinq gardiens filtrent les entrées, tournent dans les allées, parfois accompagnés de chiens. La nuit, ils se contentent de vérifier que les portes des établissements sont bien fermées et passent le reste du temps dans leur loge à jouer aux cartes sans regarder les écrans.

Le campus est relativement grand, puisqu'il couvre la surface de trois gros pâtés de maisons et qu'il a résisté à l'invasion industrielle de Norwalk. Outre le bâtiment principal (une vieille bâtisse victorienne de briques noircies par le temps) où se trouvent la bibliothèque, l'administratif, les salles de cours, l'auditorium et le musée de l'école, il y a un gymnase (avec piscine), cinq maisons d'étudiants (dont une pour les filles), un réfectoire et une maison pour les gardiens (en fait le central de surveillance). Sous le campus (mais seuls certains étudiants le savent), se trouve un complexe de petites pièces, véritable labyrinthe miniature dont les accès sont secrets (et certains donnent sur les usines voisines). Le reste de la surface est couvert de gazon (synthétique pour résister à la pollution) et de quelques arbres sous serre qui font la fierté de Denny, le jardinier/homme à tout faire de l'école (seul personnage susceptible d'aider les cops dans le campus car il déteste ces gosses de riches « qui se tripotent dans les caves »). Un réseau de couloirs de plexiglas permet de passer d'un bâtiment à l'autre sans sortir (et subir la pollution). Les maisons d'étudiants, par contre sont indépendantes.

Actuellement, l'école compte 250 élèves dont 64 sont pensionnaires (même si leurs parents habitent à côté) et une vingtaine de professeurs. Le directeur, Sir Keith Albert Young III, dirige cette institution depuis vingt années. Administrateur rigide, il ne passe rien à ses élèves, sauf si une autre autorité que la sienne s'en prend à eux (le Cops, par exemple). Dans ce cas, il les protégera comme ses enfants,

aveuglé par sa volonté de sauvegarder la réputation de l'école. Il sera prêt à frôler l'illégalité et faire jouer ses relations partout en ville pour sauver la mise de son école. Il n'appartient pas à la Haute Cour (voir l'encadré éponyme) mais connaît son existence puisque Padigan la lui a révélée. Ce dernier le fait chanter car il sait que le vieux directeur couvre tout ce que l'école peut compter d'illégal depuis des générations (trafics, histoires de mœurs, viols, vols, etc.).

6. Encore une question monsieur si ça ne vous dérange pas...

J+2 et 3 C'ÉTAIT PAS LE BON JOUR POUR ARRÊTER LA COLLE.

Radio Flash, toujours présente ! Pluie battante sur LA. La secte dite de l'arche de Noé annonce le Déluge. Pollution en hausse. Naissance de jumeaux bicéphales à l'hôpital central de Long Beach. Explosion dans une fabrique de poudre à Brawley. 4 morts et 2 disparus. Un peu de pub et on écoute le dernier single de Mongoro, Fucka Moza wizour head.

Cette partie de l'enquête peut prendre un temps variable en fonction des tracasseries que vous ferez subir à votre groupe de cops.

Les pistes immédiatement évidentes sont les suivantes.

- Robe Chase et sa présence devant la porte du bureau de Manfred juste avant l'incendie. À ce sujet, il gardera toujours la même version et rien ne pourra lui être reproché (administrativement, c'est Manfred qui était responsable de la sécurité). Par contre, sitôt hors de l'hôpital, l'ancien garde du corps va prendre ses nouvelles fonctions : directeur de la sécurité de... la Sir Henry Lomax High School. En fait une planque tranquille, puisqu'il n'y a pas grand-chose à faire. L'homme est calme, toujours souriant (des années à la porte d'une boîte de nuit, ça aide).
- Le symbole sur les chevalières et l'article de Simus Medows peuvent apporter des réponses. Une petite recherche permet de savoir que le Simus en question habite à San Francisco et qu'il travaille à présent pour la rubrique nécrologique d'un journal online Gay. Une recherche plus approfondie (en faisant jouer quelques relations dans les médias), indique que Medows était un journaliste d'investigation au début de sa carrière. Incisif, craint, professionnel, il a changé du tout au tout en 2017, date de son déménagement vers San Francisco. Lui parler est simple, évoquer le symbole des chevalières le plonge d'abord dans le mutisme. À moins d'aller le voir sur place (4 heures aller-retour et ne pas obéir à un ordre de son supérieur qui a interdit de quitter LA), il coupe la communication pour ne rappeler que plus tard, pris de remords (à l'instant que vous trouverez opportun). Il explique qu'en 2017, il a enquêté sur une société secrète dont certains juristes de la côte faisaient partie : la Haute Cour. Les membres les moins discrets ou les plus importants portaient cette chevalière (ou parfois un pin's discret à la façon des francs-maçons). Ses recherches l'ont mené droit vers la Lomax (le surnom de l'école), qui semblait être le point commun de tous les membres qu'il avait repérés. Il a même un petit film de quelques minutes durant lequel des étudiants se félicitent en se tapant

l'index et le majeur droit sur le cœur. Conclusion, à peine avait-il commencé à poser des questions sur l'école, qu'il perdait son job, ses crédits, que quelques vieilles affaires de drogue remontaient à la surface et qu'on lui offrait un aller simple pour San Francisco. Il a bien tenté de protester mais quand son compte en banque a été bloqué et sa voiture emportée par l'huissier, il a compris qu'il ne pouvait rien faire. Il a honte de le dire, mais il a eu peur. Par le net, il fait parvenir la liste des membres supposés (en 2017, donc certains sont partis, d'autres morts) de la Haute Cour. Une dizaine de noms parmi les hauts fonctionnaires et les avocats en vue sont encore valables (trois seront détaillés plus bas). En fonction du tact des joueurs lorsqu'ils parlent à Simus, vous leur donnerez plus ou moins d'informations. La seule qui soit vraiment importante pour les joueurs, c'est que personne ne sait où se situe le siège de la Haute Cour (qui change chaque année d'emplacement).

- Les quatre élèves impliqués dans la poursuite. Justin Wax a quitté l'école pour retourner chez ses parents le temps des funérailles (J+4). Melissa Seals, elle, reste enfermée dans sa chambre et Paul Dell et Brian Billion passent leur temps avec Padigan, à le suivre comme deux larbins. Si Justin, Paul ou Brian sont approchés par les cops, ils refusent en premier lieu de répondre, menacent de prévenir la police. Notez qu'ils ne portent plus leur fameuse chevalière mais celle aux armes de l'école. Melissa, elle, attendra le soir pour prendre contact avec les cops...



TROIS GANGS ET UN COUP FIN

Trois gangs portoricains se partagent plutôt pacifiquement les quelques activités illégales de ce quartier. Ils ont instauré des règles de bonne conduite, découplant Norwalk comme un gâteau (par usine). Il y a parfois quelques frictions mais rien de comparable avec la guerre des gangs qui sévit dans les véritables ghettos. Ici, la pollution rend apathique.

LES MESA (bandana rouge enroulé au poignet droit et vêtements de ville). Spécialistes des lowriders (les fameuses voitures à ressorts, burp !), ils ont quelques filles sur le trottoir, des drogues plutôt douces et parfois quelques clients intéressés par des armes. Leur chef Nestor n'aimait pas trop Manfred mais trouvait le Medusa pratique pour faire affaire avec les autres chefs de gang. C'est un calme, méprisant et malin. À 30 ans, on commence à l'écouter comme un vieux. Il trouve que la proposition de Saint James est peut-être un dernier coup à faire avant de prendre sa retraite. Les Mesa sont une vingtaine et ont de bonnes relations avec les Calehico alors qu'ils sont plutôt neutres vis à vis des Ocampos.

Nombre de membres : 22

Agressivité : 1

Ressources : 3

LES CALEHICO. Voitures de sport blanches, des casquettes blanches et survêtements. Spécialité : tout ce qui se vend et se vole. Un peu la

drogue mais pas de fille. Ils peuvent fournir virtuellement tout type de marchandise rapidement, si on y met le prix. Les stupéfiants sont un marché secondaire mais toujours bon à prendre. El Padre, dirige ce gang depuis deux ans. 21 ans, il puise son autorité et sa force dans sa profonde piété. Il respecte les croyants, les portoricains et ignore jusqu'à l'existence des autres. Manfred n'était ni portoricain, ni croyant. El Padre se moque de savoir qui l'a tué. Par contre, il est intéressé par cette histoire d'Apocalypse 5 et de Saint James. Il pense avoir affaire à un croyant. Il considère les Mesa comme des profiteurs et les Ocampos comme des adversaires possibles au moindre problème. Son gang compte une trentaine d'hijos.

Nombre de membres : 30

Agressivité : 1

Ressources : 3

LES OCAMPOS sont les plus impliqués dans le mode de vie des gangs. Ils ont un ensemble de symboles précis (vert et rouge), un lexique typé (hispanophone uniquement) et un comportement parfois stéréotypé. Ils trafiquent dans la drogue, les armes et les filles. Violents pour l'image, ils sont encouragés par leur chef, Obregon, un jeune loup prêt à entrer en guerre pour contrôler tout Norwalk. Pour lui, la proposition de Saint James est un moyen de préparer un conflit avec les autres gangs. Manfred ? Il l'a déjà oublié. Les Mesa et les Calehico ? Ils n'ont rien compris à l'univers. Ils ne sont que des peureux.

Nombre de membres : 35

Agressivité : 3

Ressources : 1

Si un problème lié aux gangs devait arriver, il est probable que les Ocampos en seraient la source. Quoi qu'il arrive, les cops ne doivent attendre aucune aide directe des gangs locaux (même les hispaniques). À J+3 ils vont recevoir des échantillons (encore mal dosés, mais ils le savent) déposés à différents endroits de la ville. S'ils sont filés, ils peuvent être pris la main dans le sac. À J+4, ils doivent donner une réponse en provoquant un petit incendie dans leur zone de contrôle. À partir de ce moment, Padigan (Saint James), va faire arriver d'un peu partout les produits destinés à la fabrication de la drogue et les chimistes qui iront avec. Il organise tout pour ne jamais avoir de contact direct.

7. Le téléphone pleure

J+3 22h30 Je suis désolée. Je suis désolée.

Radio Flash : les cops dans le rouge. On parle d'inculpations rapides et d'affaires internes en ce qui concerne la mort de Maître Wax. Manifestation anti-conformiste sur Pico boulevard. La police anti-émeute est sur les rangs. Finale de curling virtuel ce soir sur Channel Virtuasport. Les Canadiens de Powell River sont donnés favoris.

L'inspecteur Damask va rendre ses conclusions au SAD et au supérieur direct des cops, dans la soirée du troisième jour. Il est intimement convaincu que certains des suspects sont liés au meurtre de Wax. De fait, il demande à toute l'équipe de se présenter le lendemain avec armes, plaques et avocats au commissariat. Ne pas se présenter sera considéré comme un aveu. Il leur met la pression en les désarmant ainsi.





Le temps presse désormais pour nos cops (même s'ils n'ont rien à se reprocher). C'est le moment que va choisir Melissa Seals pour sortir de sa chambre et de son mutisme. Elle va appeler l'un des cops sur son téléphone personnel (sans expliquer comment elle a eu son numéro). Elle donnera simplement rendez-vous aux agents dans le muséum du collège où elle se cachera le plus longtemps possible jusqu'à leur arrivée. Pourquoi eux ? Parce qu'elle est certaine que si elle passe par la voie officielle, « ils » le sauront et elle a peur de finir comme Wax qui avait tout découvert. Qui ? La Haute Cour ! Pourquoi ? Parce qu'ils veulent protéger l'Apocalypse, elle a des preuves ! Clic...

Il y a fort à supposer que non seulement les cops vont foncer sur place, mais qu'ils vont aussi soupçonner un piège. Dans les deux cas, ils ont raison. Pour se rendre au muséum, il faut soit passer la grille et les caméras, soit sauter par dessus le mur (un exercice aisé pour nos cops : Athlétisme / Carrure (1)). Ensuite, il faudra éviter les rondes des gardiens (motivés par leur nouveau chef). Infiltrer l'école en pleine nuit (sans consulter les plans qu'on peut trouver un peu partout sur le campus) est plus compliqué. Les cours du soir viennent de se terminer, il reste quelques étudiants et professeurs traînant dans les couloirs ou bureau et si on peut y faire des rencontres fortuites, il est possible de se retrouver dans une section qui vient de fermer automatiquement. Bref, il faudra faire preuve d'un peu d'organisation. Le pire serait de tomber sur le directeur qui fait une petite ronde de routine. L'idée, est, pour une fois, d'inverser les rôles et de mettre les PJ dans la peau de voleurs.

Melissa Seals les attend effectivement dans le muséum de l'école dont elle a laissé la porte ouverte. Dans cette pièce se trouvent toutes les coupes importantes remportées durant l'histoire du campus, les symboles de périodes clefs ou des objets fétiches. Parmi eux, trône un immense aquarium, seule distraction connue du fondateur Maître Lomax. Pendue par les pieds, la tête en bas, plongée jusqu'aux épaules, Melissa regarde de ses grands yeux de poisson mort les nouveaux venus. Sur l'aquarium, au marqueur, le symbole de la Haute Cour donne un sérieux avertissement à ceux qui voudraient trop parler. Aussitôt, toutes les lumières du campus s'allument et des sirènes se font entendre au loin. Padigan qui espionnait Melissa vient de la faire taire et a improvisé cette surprise pour les cops. Par contre, il n'a pas trouvé ce que la jeune étudiante voulait donner comme preuve aux cops. Eux, grâce à une petite fouille rapide (mais alors super rapide), peuvent retrouver derrière un buste de Sir Lomax, le sac à dos de Melissa (jet de Scène de crime / Perception (1)). Par contre, il faut filer vite avant que les collègues n'arrivent. Le plus intelligent, c'est sans doute d'attendre que tout le campus soit réveillé, pour se fondre dans la masse. La police a été avertie par un coup de fil venant du campus et plus précisément de la partie administrative (du bureau du directeur en fait). Se faire prendre, c'est terminer la nuit en prison et avoir de grandes chances d'y rester à moins d'avoir une explication solide. Là encore, vos joueurs devront garder profil bas et éviter toutes les têtes connues pour quitter le campus (à vous de leur donner le frisson). Outre les pistes non explorées (qui peuvent être encore nombreuses à ce stade de l'histoire), il faut à présent exploiter ce qu'il y a dans le sac.

10.18

10/18 La révélation

Des collègues des cops les appellent en urgence. Un junky du nom de Jason York a été retrouvé, délirant sur l'autoroute, affirmant qu'il avait vu Dieu. Plus intéressant, il a des traces d'une nouvelle drogue dans le sang, qui semble lui avoir grillé le cerveau. Il remercie Saint James et cite des passages de l'Apocalypse à qui veut les entendre.

L'interroger ne permet que de se rendre compte de la dangerosité de la drogue et de savoir que Jason se fournissait chez les Ocampos. Avant que son cerveau ne lâche définitivement, il clame que bientôt, tout le monde pourra avoir la Révélation. Il ne meurt pas pour autant et vous pourrez l'utiliser par la suite comme prêcheur annonçant la fin du monde sur un tonneau. Parfois, ses hallucinations seront de réelles visions et au fil des rencontres, Jason aura de plus en plus d'audience. Un an plus tard, il montera sa secte et fera une overdose dans deux ans, sans jamais avoir revu Dieu.

8. On déballe !

ENTRE J+3 ET J+4. ÉVITEZ LES NUMÉROS !

Radio Flash ! Bonjour les insomniaques ! On enterre cet après-midi Maître Wax, une grande gueule du barreau. Petit séisme à San Clemente à 02h03 du matin. Seuls les sismographes l'ont ressenti. Aujourd'hui, nette amélioration du temps, plus de pluie mais un crachin légèrement pollué. On a retrouvé une femme de 54 ans égorgée à Riverside. Stabbing Granny, si tu nous entends, arrête les dégâts ! Tout de suite, les résultats des courses à San Diego. Bonne journée à ceux qui peuvent en profiter !

Le sac contient plusieurs indices intéressants. Sur un CD, copié à la va-vite, plusieurs fichiers très précis du LAPD. Il y en a une dizaine, sans compter celui des cops. Les autres ne concernent que les chefs de gangs sévisant sur Norwalk (voir encadré), Manfred, et des chimistes connus des services police pour travailler uniquement dans les stupéfiants. Sur la liste des chimistes en question, trois sont vivants et en liberté actuellement.



Johan Wong, Sibylle Maïers et Augusto Néron. Ces fiches sont tirées directement des dossiers du NADIV pour ce qui est des chimistes et du HRB pour ce qui est des cops. Dans d'autres dossiers, il est possible de trouver tout le détail de la législation sur les stupéfiants (ce qui n'a rien d'illégal) ainsi que des adresses électroniques et un mot de passe. Pour y aller, il ne suffit pas d'avoir les accès software mais aussi une clé hardware (un dongle). Soit les cops ont les relations suffisantes pour en fabriquer un pirate, soit ils n'ont plus qu'à aller là où il y en a un : dans le bureau de Wax (souvenez-vous, l'ordinateur arraché). Le seul moment où la maison de Wax sera accessible, sera durant les funérailles (soit pendant l'enterrement, soit lors du buffet).

Il y a aussi une petite carte magnétique aux couleurs de l'école. Elle permet d'ouvrir une petite porte sous la cantine. Pour le savoir, il suffit de regarder le numéro au dos de la carte et de le comparer avec un plan d'évacuation du campus (tous les bâtiments sont numérotés). Si les cops se lancent le soir même dans l'exploration des caves sous l'école, ils se retrouveront dans un dédale de couloirs vides, uniquement éclairés par des néons de secours. Comme la surface couverte n'est pas trop grande, il est ardu de s'y perdre. Par contre, comme le nombre de petites pièces est important (et que chacun donne sur une nouvelle pièce ou un couloir), il est impossible de tout visiter pendant la nuit.

L'objet complémentaire de la clé magnétique, c'est un masque cérémoniel de la Haute Cour qui traîne par terre dans un couloir. Il est blanc, couvre la partie supérieure du visage (comme un masque de la Comedia dell'arte). Un jet de (6+ / Perception (2)) permet de remarquer une petite molette qui abaisse un filtre sur l'œil droit. Grâce à ce filtre, une fois dans le dédale, il est possible de suivre des symboles invisibles à l'œil nu. Ces indications mènent à la salle de cérémonie de la Haute Cour. Ce soir-là, il

n'y a aucun symbole. Par contre, il y en aura plus tard (j+5) lorsque le dirigeant de la Haute Cour, Padigan, prendra le contrôle de Justin Wax en le faisant entrer dans la loge de l'école.

Le hasard aidant, les cops peuvent aussi trouver, par terre dans une pièce vide, les traces d'une poudre rouge. En récupérer et la faire analyser permet de déterminer qu'il s'agit d'une base chimique (colorée) servant dans la préparation des stupéfiants de type acide. Pour le moment, ce mélange n'est pas actif, pas illégal, donc et il y manque trois ou quatre agents chimiques avant de le transformer en drogue ou en bain moussant (au choix).

La mort de Melissa provoque un coup de tonnerre dans les services de police. En effet, ils n'ont pas été les seuls à avoir été prévenus et la presse aussi est sur le coup. Les cops, s'ils ne peuvent justifier d'un emploi du temps précis, vont se retrouver au poste, devant Damask, triomphant. Il va falloir négocier sec, mais quoi qu'il arrive, rendre armes, uniformes et plaques. L'inspecteur Damask va procéder à des perquisitions non seulement chez les PJ, mais, pris de mégalomanie, chez tous les cops plus ou moins proches, provoquant la colère du service. Tout cela va se passer à J+4 et va déclencher une telle pagaille que les joueurs auront encore cette journée pour tenter de s'en sortir et de comprendre. Pour cela, ils devront être les témoins de deux événements capitaux : un enterrement et une nouvelle mort.

APOCALYPSE 5

Cette nouvelle drogue, que l'on range dans la catégorie des acides, se présente sous la forme d'une poudre rouge, dans un petit sachet marqué d'un Alpha. Elle n'est pas encore officiellement sur le marché mais ce qui intéresse les gangs, c'est quelle est moins chère que toutes les autres substances du même type. Ce sont les chimistes de Padigan qui finalisent la production, directement chez les dealers. Avant, cette poudre n'est qu'une base sans effet et totalement légale. Il faut un petit inhalateur pour la consommer (tous les junkies en ont un).

Une fois le mélange effectué, c'est un hallucinogène puissant qui provoque à la fois des flashes de lumière, des douleurs musculaires mais aussi l'impression de brûlures cutanées (d'où son nom). Le drogué a, pendant, une bonne heure, l'impression d'être témoin de grands événements mystiques (il pense comprendre la grande énigme de la vie), puis il oublie tout. Bien entendu, il n'a qu'une envie, c'est de retrouver cet état.

Les premiers sachets essayés sur des cobayes étaient mal dosés (ce qui arrive souvent).

Prendre cette drogue fait perdre le contrôle de son personnage pendant une heure, sauf à réussir un jet de 8+ / Carrure (4) qui permet une action simple. Sinon on reste en général à genoux, la bouche ouverte à prier son dieu. Qu'est-ce qui lie cette drogue aux visions mystiques ? Personne ne le sait.

9. Mort et mort

J+4 11h30 CIMETIÈRE RONALD REAGAN

Radio Flash toujours présente ! Les studios de jeux vidéo sont en crise. Un analyste des technologies ludiques l'explique par l'incompétence notoire des preneurs de décision. Incendie au cinéma Maniak. Pas de victime, le cinéma étant vide.





La foule est nombreuse à l'enterrement de Maître Wax. Les funérailles ont été rapides car le corps vient juste d'être rendu par la police (au grand dam du labo qui a dû terminer toutes les analyses en quatrième vitesse). Pas de veillée funèbre mais juste un enterrement classique. Tous les participants sont en noir, lunettes noires, parapluies noirs. Bref, rien de bien spécial, si ce n'est la présence des camarades de Justin dans un coin et à leur tête, Padigan, souriant méchamment. De bonnes jumelles, une caméra infiltrée dans la foule ou un bon zoom sur l'appareil photo, permet de remarquer que certains élèves restent la main droite sur le cœur, arborant ainsi une chevalière bien connue. Justin, lui, est partagé entre la peine et la peur. Même Paul Dell et Brian Billion portent à nouveau leur bague. De nombreuses personnalités sont présentes et lorsqu'elles défilent pour présenter leurs hommages à la famille, certaines, celles de la liste laissée par Simus Medows serrent la main à Justin et font le fameux signe. Parmi eux, le juge de la seconde cour Michelle Olson, l'avocat d'affaire Victoria Jacobs, le dirigeant du RED, Douglas Hanley et l'assistant du procureur de la seconde cour de San Diego Craig Lee. Ces derniers, ne sont, bien sûr pas au courant de l'affaire mais étaient à l'école en même temps que Wax.

C'est quand Padigan va présenter ses condoléances à Justin qu'il va lui glisser un objet dans la main. La chevalière de son père. Il va lui dire quelque chose à l'oreille et repartir. Avec un bon canon à son, ou en demandant (aux cops de se débrouiller) à la petite sœur qui se tenait à côté de Justin, il est possible de savoir que Padigan a donné rendez-vous à minuit, à Justin, sur le Campus et qu'il lui dira qui a tué son père (en fait, une fois que Justin aura juré fidélité, Padigan lui dira que la bague a été retrouvée chez un des cops, lors d'une perquisition du SAD).

Le cortège se rendra alors à la demeure des Wax. Arriver dans les premiers pour récupérer le dongle ou se mêler à la foule reste la meilleure option. Personne ne fera vraiment attention à quelques visiteurs de plus. Une fois le dongle récupéré, une simple connexion suffit pour en savoir plus sur la Haute Cour et les projets de Padigan (voir plus bas).

Le second mort est déjà au frigo. C'est une fille qui travaillait pour les Mesa (Laura Vera). Overdose. Rien de bien particulier si ce n'est la position dans laquelle elle a été trouvée. À genoux, contre un mur, les mains crispées en prière. Les muscles étaient tellement contractés qu'elle a été emmenée aux locaux de la médecine légale dans cette position et que les praticiens ont dû casser les membres pour l'allonger. Dans ses mains crispées, un petit inhalateur broyé et un sachet contenant des résidus de poudre rouge (cette fois, finalisée). Sur le sachet, on peut discerner le symbole Alpha. Bien entendu, Nestor, le chef des Mesa, va nier connaître cette fille (« Et même si je la connais, je suis pas responsable de ses conneries ! »). Les copines de Laura expliqueront (si on les cuisine bien) qu'elle servait souvent de cobaye pour les nouvelles drogues. Ce soir-là, elle beuglait à qui voulait l'entendre qu'elle avait vu la fin du monde.

Il est certain que nos flics feront le lien avec York, commencent à comprendre qu'une nouvelle drogue arrive sur le marché et que la Haute Cour est probablement liée à l'affaire.

10. Pressions

J+4 ENVIRON 18h. COPS ? C'EST UN PLAISIR DE CHAQUE INSTANT.

Radio Flash, bonsoir. Comme tous les soirs, vous êtes de nouveau sur les routes de LA. On prévoit un nouveau record d'embouteillages à cause des carambolages monstres de l'A110, l'A710, l'A405, l'A605

et la petite 57, pourtant si sage. Norwalk. L'étudiante de la Lomax-machine-à-avocat retrouvée pendue cette nuit n'a pas subi de violence sexuelle. On a retrouvé le bras d'un des surfeurs disparus à Topanga Beach. « Un grand blanc » a déclaré le RCS. Trois incendies à Norwalk. Pas de victime. On s'écoute le dernier single de Mongoro, Fucka Moza wizour nose.



Les choses vont se corser car c'est à cette heure-là que l'inspecteur Damask va rendre son rapport final. Suivant le nombre de fois que les cops auront été piégés par la presse ou pris sur le fait, leur supérieur pourra ralentir la procédure. S'ils ont été mauvais ou trop voyants, des mandats d'arrêts seront lancés à leur rencontre et le seul moyen de continuer à enquêter sera d'entrer dans la clandestinité. S'ils ont su jouer profil bas, leur supérieur intercède auprès de quelques noms connus du LAPD en expliquant que Damask n'est sans doute pas le meilleur inspecteur pour juger et qu'il a fait montre d'un zèle suspect durant son enquête. Il obtiendra jusqu'à 8h le lendemain pour que ses hommes puissent utiliser leur temps comme bon leur semble (autrement dit, pour se disculper du meurtre de Wax, voire de Melissa Seals). Impossible de reculer l'échéance.

Trois pistes évidentes s'offrent alors aux cops. Les chimistes, les fichiers de Wax et Justin Wax.

Johan Wong, Sibylle Maïers et Augusto Néron ont tous été arrêtés pour avoir trempé dans la fabrication de stupéfiants. Tous les trois sont sous contrôle de la justice et il est donc simple de trouver leur adresse. Les deux premiers ont filé mais pas Néron qui plie bagage juste quand les cops débarqueront chez lui. Il suffit d'être un peu hargneux, de glisser sur le fait qu'on n'a plus de plaque, pas d'arme légale et il craque assez rapidement. Il dit avoir été contacté par un certain Saint James et que ce dernier lui a sorti son CV depuis la maternelle, y compris des délits non punis à ce jour. En échange d'une grosse somme d'argent, Néron devait disparaître et attendre des ordres. On lui a seulement dit d'étudier une formule chimique (au niveau protidique) et de ne la répéter à personne, sous aucun prétexte. La formule s'appelle Apocalypse S et il ignore son origine mais sait très bien qu'il s'agit d'une drogue (il ne travaille pas dans les sucettes). Son contact ne parle que par image biblique, toujours au téléphone et lui a fait parvenir de l'argent qu'en le plaçant sous sa poubelle. L'enveloppe qui le contenait a été brûlée, suivant les consignes de Saint James et les billets sont usagés. Par contre, Saint James lui a dit qu'il prendrait contact à nouveau le lendemain ou le surlendemain (J+5 ou 6, ce qui est un peu tard). Néron pense qu'une nouvelle drogue arrive dans la rue et que l'astuce consiste pour le Saint James en question à fournir en toute légalité les ingrédients aux gangs, le chimiste qui va avec (sans qu'on puisse faire le rapport) et comme ça, il ne se mouille pas directement. Les lois de la nouvelle république étant floues à ce niveau, il profite de cette lacune pour faire son beurre. Le plus simple, c'est de déterminer les produits servant à la fabrication et ensuite de chercher tous les industriels qui ont répondu à une telle demande. On saura ainsi à qui et où sont livrées les matières premières. Le temps risque de manquer pour que

cela aboutisse mais Néron, en échange de sa disparition dans ce dossier, acceptera d'effectuer la recherche et d'obtenir les renseignements avant la fin de la nuit.

Les fichiers de la Haute Cour sont accessibles uniquement avec le dongle (ou un pirate hors norme). Le mot de passe de maître Wax permettait la consultation des fichiers mais pas la sauvegarde. Par contre, on peut retrouver (grâce à l'historique) tout ce que Wax a consulté avant de se faire tuer : les fiches des chimistes, des caïds de Norwalk, de Wax lui-même, des cops, de Manfred et de toutes les personnes impliquées dans l'affaire (attention, sauf Damask, qui n'arrive qu'après). Des fiches sur les techniques des pyromanes ont été aussi consultées (les bons mélanges) ainsi que tout ce qui concerne les réseaux de drogue connus dans cette zone de LA. Plus important, des fiches de Paul Dell, Brian Billion, Ralf Padigan et Miguel Omoras Alvarez ont été consultées (ainsi que celle du père d'Alvarez). Bref, Maître Wax avait deviné ce que les jeunes malfrats préparaient. Il a aussi deviné que son fils avait été embarqué dans une sale affaire par hasard. Les cops ne pourront pas consulter d'autres fiches (le site demande de nouveaux mots de passe). Par contre, ils peuvent tout imprimer. Cet accès ne sera plus valide à J+5. La dernière piste à suivre est celle de Justin Wax. Ce dernier reste le plus longtemps possible chez lui avant de se rendre au campus. C'est Paul Dell qui vient le chercher dans une petite rue discrète. Il faut réussir quelques jets de Discrétion / Perception (2) pour les suivre discrètement (rapidement, les cops devineront où ils se rendent). Ensuite, il faudra passer une fois de plus le mur et commencer l'exploration des caves sous l'école. Cette fois, une peinture invisible à l'œil nu indique, depuis la porte de la cantine, par où passer.

11. Mes biens chers frères, mes biens chères sœurs

J+4 23h45. FAIS-MOI LA COURTE ÉCHELLE !

Radio Flash ! Bonne nuit les petits ! Bravo à ceux qui ont survécu aux bouchons, aux incendies et aux requins. Stabbing Granny a été arrêtée alors qu'elle se rendait à sa séance hebdomadaire de crochet. On lui attribue plus de dix victimes à ce jour. On apprend que Mongoro arrête sa carrière de chanteur pour devenir le parolier de Rose Madison qu'on écoute justement avec leur premier travail commun : Fucka Moza wizour kneels.

Justin Wax va entrer, cette nuit là dans la Haute Cour, ce qui va sceller sa bouche à tout jamais. Il va s'engager à ne jamais trahir un membre de cette loge et donc ne témoignera jamais contre Padigan et ses sbires. Le dédale sous le campus étant fléché, les cops n'auront aucun mal à dénicher, cette fois, les bonnes pièces. La première est un vestiaire où les P.J. trouveront de quoi passer inaperçu. Capes larges, masques (avec le filtre) et épées d'apparat (mais coupantes) et considérées comme des machettes. Être déguisé suffit à passer discrètement parmi les membres estudiantins de la Haute Cour. La pièce suivante est marquée d'une croix, donc interdite (mais ça les cops ne le savent pas et s'en moquent). C'est là que commencent à s'entasser des produits chimiques que Padigan fait livrer directement sur le campus (via la cantine, en faisant passer le tout pour de l'alimentaire). Il n'y a pas encore tout, mais les prochains camions devraient arriver à J+5 et suivants. L'intérêt c'est qu'avec la concentration d'usines à Norwalk, il ne risque pas de tomber en rade de matériaux.

Sur place, un ordinateur piratant les dossiers les plus confidentiels du LAPD (via les accès de la Haute cour) et un bidon d'essence de voiture

de course (attention, mélange explosif). Robe Chase peut s'y trouver et tenter de donner l'alerte (il faudra le faire taire sans bruit). La troisième salle marquée de peinture est plus grande. C'est là que Justin attend, un de ses pantalons relevé, un foulard sur le visage et la pointe d'une épée collée à sa glotte. Les cops arrivent juste pendant la cérémonie d'accueil dans la loge de l'école, au moment où Justin va jurer de ne jamais déposer contre un membre de la Haute Loge. À vous de soigner ce rituel d'initiation en improvisant une symbolique judéo-chrétienne classique. Tous les participants se prennent très au sérieux et leur maître de cérémonie, utilise à plusieurs reprises des termes bibliques équivoques (ça l'amuse en fait). Pour une seule et unique fois, les cops vont être face à leur adversaire, alors utilisez tous les clichés possibles pour leur donner une impression de puissance (presque magique). S'ils sortent de la cérémonie avec la conviction d'avoir affaire à une secte apocalyptique, vous aurez gagné.

SYNTHÈSE DU DOSSIER

La Haute Cour est une société étudiante réservée à la crème de la crème parmi les élèves de la Sir Henry Lomax High School, la meilleure école privée de l'ouest du continent en ce qui concerne la formation des avocats. Seuls les plus riches, les plus influents et les plus brillants des élèves y sont admis depuis des générations. La Haute Cour est plus qu'une fraternité. C'est à la fois un groupe de pression, une société secrète (avec ses rituels) mais surtout une machine politique de premier ordre dans la jeune Californie. Une fois les études terminées, les anciens membres se retrouvent dans des pièces réservées de clubs privés pour réfléchir à la façon d'orienter la politique générale de la jeune nation. La Haute Cour n'est pas une association de « Méchants » mais simplement un réseau solidaire, puissant et actif. Certains juges, juristes, hauts fonctionnaires de police et hommes politiques honorables en font partie et ne pensent qu'au bien du pays.

Seulement, depuis deux ans déjà, c'est Ralf Padigan, un jeune homme brillant mais profondément mauvais, qui dirige la loge sur le campus. Issu d'une famille dont il est le seul à savoir quelle est ruinée, il cherche, via la Haute Cour, à renflouer ce qui sera, dans quelques temps, sa fortune. Son complice et ami, Miguel Omoras Alvarez, fils d'un narco-trafiquant péruvien très influent en Californie lui a donné la solution (contre une part non négligeable des bénéfices) pour faire circuler une nouvelle drogue sans pour autant entrer dans l'illégalité. Comme la drogue est à base de produits de synthèse légaux (acides divers, stabilisateurs industriels, coupeurs utilisés dans l'agro-alimentaire, etc.) il suffit de tout rassembler au même endroit, de fournir le bon chimiste et son matériel et de s'en laver les mains. Cette nouvelle drogue s'appelle l'Apocalypse S (S pour Synthèse). Les gangs fabriquent leur propre Apocalypse S, Padigan leur fournissant l'ultime produit (légal, lui aussi) pour finaliser le processus (ce qui lui permet de garder le contrôle). Le produit qui va bientôt envahir les rues est très puissant (voir l'encadré), peu onéreux et donc susceptible non seulement de donner la suprématie à quelques gangs mais aussi, à court terme, de provoquer une guerre des dealers.

Padigan le sait. Mais il ne veut pas pourrir d'emblée son marché. Il a donc pris contact avec un certain Manfred, gérant du Medusa's Vault, une boîte de nuit réputée pour être une place neutre pour les gangs. Il a proposé à Manfred de réguler l'arrivée de la drogue, non pas en servant de plaque tournante mais en louant les services des chimistes. Ce dernier a refusé, méprisant, décidant de garder pour lui cette bonne idée. Ralf Padigan a donc lui-même convoqué les chefs



de gang (utilisant les fichiers secrets de la Haute Cour) sous le pseudonyme de Saint James. Accompagné de deux complices, il débarque au Medusa's Vault avec deux bombes incendiaires. Grâce à une énorme enveloppe de billets verts et la promesse d'un job, ils retournent le garde du corps de Manfred (qui détruit le CD de surveillance), tuent ce dernier et mettent le feu à la boîte de nuit provoquant la panique. Sur place, ils se rendent compte qu'ils ont été trop longs. Ils ne pourront pas évacuer selon le plan établi par Padigan, leur voiture est bloquée. Ils repèrent dans la foule, qui sort, Justin Wah et sa copine Melissa Seals, des étudiants boursiers de la Sir Henry Lomax High School. Ils leur forcent la main pour qu'ils les aident à prendre la fuite avec leur voiture qui elle, est presque dégagée (il faut juste rouler sur un policier). Padigan est resté sur place, ses deux amis prenant le risque d'être pris, et disparaît dans la foule pour observer la réaction des gangs. En fait, il compte bien que l'arrestation de Justin perde un peu plus les enquêteurs. Ensuite il menace Wah et Seals à leur sortie de prison pour les faire taire. Seulement Maître Wah, qui vient faire libérer son fils soupçonne quelque chose (c'est un ancien de la Haute Cour et il se rend compte que Padigan a piraté les fichiers). Padigan le fait assassiner, reportant l'attention sur les cops et s'assurant quelques instants de tranquillité. Sous le nom de Saint James, il organise alors le trafic d'Apocalypse. Il fait taire Melissa Seals (qu'il surprend à fouiller dans ses affaires et à prévenir les policiers) et achète le silence de Wah en l'incorporant dans la Haute Cour (en fait, pour mieux le contrôler et lui faisant croire que les cops ont tué son père et sa copine). Padigan est trop sûr de lui, c'est ce qui va le perdre. Dans l'action, il commet des erreurs (créer une fausse piste avec Justin Wah, par exemple) mais se rattrape par son absence totale de sens moral.

14

12. Et maintenant on fait quoi ? On continue la mission.

Radio Flash dans le poste ! Alors les gars, qu'est-ce que vous faites tous sur l'A5 à cette heure ? Il faut dormir de temps en temps. Gros bouchon en vue pour toute la nuit et un carambolage dû à la pluie sur la 605. Ne comptez pas passer par là non plus. Explosion d'origine indéterminée à la pointe Vicente. Deux morts dans une fusillade entre gangs à Inglewood. On annonce une baisse des températures pour demain. L'hiver est très en avance pour un printemps... non ?

Voici le moment précis où vos joueurs vont devoir prendre une décision. Que vont-ils faire ? Peut-être ne vont-ils pas le réaliser, mais c'est à ce moment qu'ils auront le plus d'éléments pour agir. S'ils ne le font pas cette nuit, Damask va leur tomber dessus (même sans preuve). Comme il a été dit, cette partie du scénario est complètement ouverte pour les cops. Pour le moment, ils ne peuvent rien prouver contre Padigan. D'un autre côté, ils ne peuvent pas attendre. Voyons les options logiques (mais pas obligatoires puisque le but est, justement, de laisser vos joueurs trouver la ruse).

- Rentrer dans le tas pendant la cérémonie. Mauvaise, très mauvaise idée. Non seulement ils ne peuvent rien reprocher à la Haute Cour (qui est une société secrète respectable), mais en plus les magistrats de LA leur en voudront à vie d'avoir touché à leurs bambins les plus prometteurs. N'oubliez pas que beaucoup de membres estudiantins de la Haute Cour n'ont rien à se reprocher.



- Sauter sur Justin et lui parler après la cérémonie. Non. À présent, il pense que les cops ont tué son père et sa petite amie (comment un membre de la Haute Cour pourrait-il lui avoir menti ? Impossible). Le gamin, comme dans une secte sera « retourné » et les cops n'auront jamais assez de temps pour qu'il se range de leur côté.
- Mettre la pression sur les gangs. Trop long et les caïds savent bien que les cops ne sont plus chargés de l'affaire. Ils ont juste à faire les morts un moment et lancer la dope de Saint James dans la rue. Seul point problématique, il est possible que seuls deux des trois gangs ait un chimiste (puisque Néron n'est plus dans le coup), ce qui va faire monter la tension d'un coup (surtout si les PJ chauffent les esprits). Cela peut retarder les plans de Padigan et donner un peu de temps au groupe.
- Demander des comptes au directeur de l'école. Ça ne sert à rien, puisque non seulement il ne sait rien mais en plus Padigan le fait chanter. L'étudiant sait que le directeur couvre depuis des années toutes les infractions commises par les élèves. Donc, le « vieux » ne parlera pas.
- Révéler le tout à la presse. Pourquoi pas. Simus Medows y avait pensé avant eux. Oui, les cops peuvent gagner du temps comme ça (surtout s'ils ont des preuves un peu visuelles qui passent bien à l'écran). Trois jours après le scandale, une nouvelle affaire attirera l'attention des médias et la Haute Cour s'occupera de ceux qui ont parlé d'elle à la presse.
- Prévenir la police. Dur. Aussitôt Padigan (à moins d'avoir détruit ou piraté son ordinateur) sera au courant. Il fera disparaître toutes les preuves et ne risquera rien (par contre les gangs, spoliés chercheront un coupable et si des cops un peu chafouins le montraient du doigt, il passerait un sale moment). De fait, il prendrait la tangente et ferait un adversaire futur assez motivé pour pourrir la vie des P.J.
- Utiliser les noms des notables qui font encore partie de la Haute Cour. En une nuit, c'est le plus risqué mais ce qui peut payer le plus rapidement. Le tout, pour les cops, étant, non pas de menacer mais de prouver à tous ces gens que leur société secrète est tombée en de mauvaises mains. Une fois les preuves montrées, les coupables désignés, le tout, sans que la presse n'apprenne quoi que se soit, le tour est joué. Le lendemain, Damask se voit retiré le dossier, Padigan est renvoyé de l'école avec ses complices, le directeur démissionné et les cops retrouvent leurs fonctions aussi sec.

Idéalement, vos joueurs peuvent tirer sur plusieurs cordons pour entraver Padigan et ses sbires. Par exemple, outre prévenir les notables de la Haute Cour, ils peuvent balancer l'apprenti malfrat aux gangs qui attendent toujours leur drogue, mettre la main sur les deux chimistes déjà en place, lancer la presse sur les traces d'Alvarez (sans mentionner la Haute Cour), etc.

Maintenant, il est possible qu'ils n'arrivent à rien. Une longue enquête officielle leur tombe alors dessus et malgré le soutien de leur supérieur direct, ils auront toujours cette épée de Damocles au-dessus de la tête.

13. Conclusion

Le plus important, c'est que vos joueurs comprennent qu'après la fameuse cérémonie, ils ont la main pour agir. Même si leurs idées sont farfelues, ne les punissez jamais d'avoir tenté quelque chose. S'ils restent amorphes, ils ne méritent pas leur insigne du Cops. Et si la drogue arrive dans la rue, montrez-leur dans les prochains scénarii quels dégâts ils ont laissé faire par leur incompétence.

S'ils contentent Padigan, récompensez-les en leur faisant comprendre que certains anciens élèves de la Lomax très haut placés dans l'administration, leur sont reconnaissants pour avoir fait le ménage dans la Haute Cour. Peut-être qu'un jour, lorsqu'ils auront besoin d'un coup de main de la part d'un juge, une chevalière étrangement décorée apparaîtra de nouveau.

Les protagonistes

PADIGAN

Carrure	2	Charme	3
Coordination	4	Éducation	4
Perception	2	Sang-froid	2
Réflexes	3		
Points de vie		16	
Jet d'encassement : 6+ / Carrure (FA + mod. de localisation)			

Compétences

- Armes de contact 6+ [Épée de cérémonie (Machette)]
- Armes de poing 7+
- Athlétisme 7+
- Conduite 6+ [Voiture]
- Discrétion 6+
- Éloquence 3+
- Intimidation 4+

Attitude lors d'un interrogatoire

- Agressif -2
- Inquisiteur -2
- Froid 0
- Poli +1
- Amical 0
- Affinité et déficience : aime le pouvoir et complexe d'infériorité

Informations disponibles

- Trafique de drogue -1
- Gangs latinos -1
- Administration (LAPD) 0

Combat

Si moitié des PV ou plus :

- | | |
|-------------------------------------|----------------------------|
| Initiative : 0 | Attitude : Agressif |
| • H&K Shark II 131 Att. 7+/6 | |
| • Épée de cérémonie (031) Att. 6+/4 | |
| • Bonus pour être touché : 1 | |

Si moins de la moitié des PV :

- | | |
|---|---------------------------|
| Initiative : +1 | Attitude : Prudent |
| • H&K Shark II 131 Att. 7+/4 | |
| • Matraque électrique (015) Att. 6+/1 | |
| • Malus pour être touché : 1 (nécessite une difficulté de plus) | |

Motus

- Un ordinateur branché sur les fichiers de la Haute Cour
- Un H&K Shark II 131
- Une épée de cérémonie (031)
- Des tonfas et des plaques de policiers
- Des costumes de cérémonie (avec masques)





Justin Wax

JUSTIN WAX

Carrure	2	Charme	2
Coordination	3	Éducation	4
Perception	2	Sang-froid	2
Réflexes	3		
Points de vie		16	
Jet d'encaissement : 6+ / Carrure (FA + mod. de localisation)			

Compétences

- Athlétisme 6+
- Conduite 7+ [Voiture]
- Discrétion 7+
- Éloquence 4+

Attitude lors d'un interrogatoire

- Agressif -2
- Inquisiteur -2
- Froid +1
- Poli 0
- Amical +2
- Affinité et déficience : admire la Haute Cour, affaibli par la mort de son père et de son amie

Informations disponibles

- Aucune

Combat

- Ne combattras pas

Matos

- Chevrolet Impala vintage 2018

ROBE CHASE

Carrure	4	Charme	2
Coordination	3	Éducation	2
Perception	4	Sang-froid	4
Réflexes	3		
Points de vie		22	
Jet d'encaissement : 6+ / Carrure (FA + mod. de localisation)			

Compétences

- Armes de poing 5+
- Athlétisme 5+
- Corps à corps 5+ [Coups]
- Discrétion 7+
- Éloquence 5+
- Intimidation 4+

Attitude lors d'un interrogatoire

- Agressif +2
- Inquisiteur 0
- Froid 0
- Poli 0
- Amical -1
- Affinité et déficience : aime les professionnels, trop sûr de lui

Informations disponibles

- Trafic de drogue -1
- Prostitution -3
- Gangs latinos -1

Combat

Si moitié des PV ou plus :

Initiative : 0 Attitude : Agressif

- Corps à corps Att. 5+/3
- Bonus pour être touché : 1

Si moins de la moitié des PV :

Initiative : +1 Attitude : Prudent

- Colt terminator 031 Att. 5+/2
- Corps à corps Att. 5+/1
- Malus pour être touché : 1

Matos

- Colt terminator 031



T
© 2018

APPEL À TOUTES LES UNITÉS !

Une table d'intervention et d'événements pour COPS.

Si vous sentez que l'attention des joueurs se relâche, que l'enquête piétine, ou que vous avez un vide à combler dans votre scénario, vous pouvez utiliser cette table pour introduire un peu d'imprévu dans le déroulement de la partie.

MODE D'EMPLOI

Jetez 1d100 sur la table suivante ou choisissez un événement selon votre humeur ou votre inspiration. Si, pour une raison ou une autre, le résultat ne vous convient pas, rejetez, ou choisissez autre chose. Puisqu'on vous dit que le boss, c'est vous !

QUELQUES CONSEILS D'UTILISATION

• Cette table n'est pas exhaustive. Vous avez tout loisir de modifier les événements décrits. Si un résultat ne vous plaît pas ou vous semble trop difficile à mettre en œuvre, n'hésitez pas à le changer !

• Nombre d'événements sont anodins, d'autres sont plus mouvementés. C'est à vous de décider quel sera le degré de gravité de chaque événement et les risques qu'en courent les personnages en le traitant.

• Si vous ne souhaitez pas utiliser cette table (parce que vous pensez que les 10-18 des scénarios suffisent, ou parce que vous avez préparé vos propres interludes), vous pouvez toujours vous en servir comme d'un bruit de fond sur la radio. À mesure que les joueurs patrouilleront ou se déplaceront, ils pourront entendre ce qu'il se passe tout autour d'eux, cela ne rendra que plus crédible votre campagne et l'univers dans lequel ils évoluent.

• Certains événements font référence à des quartiers de LA ou à certains groupes qui y sont actifs. Si, pour préserver l'harmonie de votre scénario, vous souhaitez changer la localisation de l'événement, n'hésitez pas une seule seconde.

• Ne noyez pas les joueurs sous un flot d'événements qu'ils risquent de n'avoir plus le temps de gérer. Un ou deux par séance devrait convenir.

• Si un résultat vous semble difficilement applicable dans l'instant. Vous pouvez le différer avant de le faire entrer en scène un peu plus tard.

- 01 **Mayday !** Un pilote du dimanche vient de poser son avion à court de carburant sur une autoroute de LA.
- 02 **Osé !** Tournage sauvage de Gang-Bang Girls, 85° du nom, en pleine rue. Il faut disperser les priapiques !
- 03 **Générosité.** Assis à l'arrière de sa décapotable rose, un milliardaire excentrique jette à la foule des pièces de 5\$ or. Autour de lui, c'est l'hystérie.
- 04 **Panique.** Petit tremblement de terre. Il faut établir un périmètre de sécurité, prendre soin des blessés et éviter les scènes de pillage.
- 05 **Down in flames.** Un avion vient de s'écraser. Il faut établir un périmètre de sécurité et porter secours aux blessés.
- 06 **Ça tourne.** Le CMOC demande à un cops d'aller servir de conseiller technique sur le tournage d'un film (et pourquoi pas une petite intrigue amoureuse avec une starlette ?).
- 07 **Les yeux dans les bleus.** Le CMOC a autorisé une équipe de télévision à suivre pendant 48h un groupe de cops. Les joueurs sont maintenant flanqués d'un caméraman et d'un journaliste.
- 08 **Grillez buffalo !** Un groupe de dévots hindouistes veut protéger les vaches sacrées et s'attaque à une chaîne de restauration rapide.
- 09 **Passage en caisse.** Une superette coréenne est le théâtre d'un règlement de compte à l'arme automatique entre Bloods et Crips.
- 10 **Voisin, voisine.** Une guerre larvée entre les habitants de deux immeubles mitoyens dégénère. On se tire dessus de part et d'autre.
- 11 **Touche pas à mon pote.** Émeute raciale dans un quartier noir défavorisé. Il faut aller seconder les unités du riot squad.
- 12 **Beatlemania.** C'est la fin du monde. Des centaines de milliers de cafards sortent des égouts et se répandent dans les rues d'un quartier. La population panique.
- 13 **Des souris et des hommes.** C'est la fin du monde. Des centaines de milliers de rats (certains gros comme des chats) sortent des égouts et se répandent dans les rues d'un quartier. La population panique.
- 14 **Crimson Skies.** Trois casse-cou ont dérobé de petits avions de tourisme et se poursuivent au milieu des tours de Downtown.
- 15 **Fœtus interruptus.** Un groupe anti-avortement investit un hôpital. Il faut disperser les grenouilles de bénitier !

APPEL À TOUTES
LES UNITÉS !

17

CHAPITRE DEUX



- 16 **Lacanau Pro.** Manif sauvage de l'Amicale des Surfeurs en Colère. À disperser !
- 17 **Cap d'Agde.** L'Association Californienne des Nudistes Chrétiens tient son jamboree annuel sur une plage, sans autorisation. Il faut disperser les culs nus ou les faire se rhabiller !
- 18 **Martinet.** Les Repentants du Christ-Roi entament une séance de flagellation et de repentance en public, dans un quartier très touristique. Il faut disperser les cinglés.
- 19 **Drag Queen.** Manifestation de transsexuels face à la marie. Il faut les disperser, mais en douceur.
- 20 **Bouge de là !** Concert sauvage de la star du rap, JC.Killer. Il faut faire arrêter tout ça, mais sans créer d'émeute.
- 21 **London's Burning.** Deux concerts sauvages en même temps, côte à côte. Les ingénieurs du son font un concours pour savoir qui a la plus grosse sono. À disperser, mais en douceur, les kids sont chauds bouillants.
- 22 **Zippo Marx.** Un clodo a été retrouvé brûlé vif dans une ruelle. Il faut constater la mort et lancer l'enquête.
- 23 **Photos de charme.** Un groupe de pression puritain indispose les clients de prostituées. Il les prend en photo, puis envoi les clichés à la famille. Les clients et les filles se plaignent.
- 24 **Lee Harvey Oswald.** Un sniper fou et compétent est perché dans un immeuble et fait un carton sur les passants en plein Downtown.
- 25 **La Jungle en Folie.** Une trentaine de types ont pris du Quetz et se comportent comme des animaux en pleine rue.
- 26 **Allégresse.** Un jefe de la EME vient de sortir de prison. Lui et ses homeboyz descendent Sunset Boulevard en tirant en l'air pour fêter ça.
- 27 **Diz iz la peste.** Mise en quarantaine d'un bloc. Panique des citoyens autour.
- 28 **Tekken XIX.** La nouvelle Playcube sort demain. Des centaines de jeunes dorment devant les magasins.
- 29 **Camping.** Le nouveau jeu de Siroz sort demain. Des milliers de jeunes dorment devant les magasins.
- 30 **Boulette.** Un diplomate étranger renverse un gamin dans un quartier défavorisé. Les gens se groupent autour de sa voiture pour le lyncher.
- 31 **Hacking.** Un petit génie de l'informatique réussit à prendre le contrôle du système central de régulation du trafic. Tous les feux tricolores de LA restent au vert.
- 32 **Phreaking.** Le frère du petit génie d'au-dessus a réussi à se brancher sur la fréquence du LAPD. Il déconne sur la radio, et commente ce qui se passe.
- 33 **L'île de la tentation.** Immense succès du jeu lancé par la chaîne XtaseTV. Il s'agit pour quatre femmes sélectionnées de coucher avec le plus d'hommes d'une catégorie donnée. Cette semaine, ce sont les flics.
- 34 **Usurpation.** Des types se sont bricolé des uniformes de cops. Ils en profitent pour braquer des magasins et des passants. Il faut les arrêter avant que la population ne se mette à paniquer.
- 35 **Constat Amiable.** Cinq voitures se sont embouties à un carrefour. La circulation est bouchée, les types ne déplacent pas leurs voitures tant que leurs pocket-lawyer n'ont pas fini de régler le litige.
- 36 **Forcené.** Un type menace de tuer toute sa famille et de se suicider ensuite. Il est barricadé chez-lui. Il faut arranger les choses...
- 37 **Windtalkers.** Course de Wind Ride en pleine rue. Les riders terrorisent les passants à force de manœuvres dangereuses. Il faut les empêcher de continuer.
- 38 **Jolly jumper.** Compétition improvisée entre jumpers en haut de la plus haute tour de LA. Il faut arrêter ces cinglés avant que l'un d'entre eux ne se tue.
- 39 **Mon boing sur la gueule !** Compétition improvisée de boinger en plein Beverly Hills. Exaspérés, les vigiles du coin ne vont pas tarder à intervenir brutalement. Il faut calmer la situation.
- 40 **Presse du cœur.** Concours de « presse » entre deux gangs rivaux dans le métro, en pleine heure de pointe.
- 41 **Hell's Bells.** Partie de polo sur un parking entre Hell's Angels. Les chevaux sont des Harley, et la balle est un chien sur lequel on tape avec une batte de base-ball.
- 42 **Iaijutsu.** Esclandre dans un restaurant de Little Tokyo. Un touriste a des mots avec un yakuza.
- 43 **Brochettes.** Il faut aller décrocher quelques cadavres sur le toit du Barhat Mall. Les persi ne l'entendent pas de cette oreille.
- 44 **Heysel.** Match de basket professionnel entre les Crenshaw Rogues et les Gatekeepers, deux équipes venant de South Central. Tensions possibles sur et hors du terrain.
- 45 **Révélation.** Des disciples de l'église de la Parousie ont investi une maternité. Ils sont certains d'avoir trouvé le Christ ressuscité. Il faut les faire évacuer.
- 46 **Rodney King.** En patrouillant, les cops assistent au passage à tabac public d'un suspect par quelques flics de rue.
- 47 **Mon GUD sur ton nez !** Une vingtaine de membres du Ku Klux Klan distribuent des tracts. Il faut disperser les fachos !
- 48 **Doppelganger Inc.** L'un des personnages ressemble trait pour trait à un narcos activement recherché par les stup'.
- 49 **Qui pneu le plus...** Lynchage en plein quartier haïtien. Un type va subir le Père Lebrun. Dépêchez-vous, le pneu est déjà en feu.
- 50 **Descente aux flambeaux.** Des jeunes s'amuse à mettre le feu dans les bennes des camions poubelles. C'est joli mais dangereux.
- 51 **Homo Enervus.** Dispute de voisinage entre couples gays à Glendale.
- 52 **Voie lactée.** La guerre des cartels fait rage et un camion transportant 5 tonnes de cocaïne explose en pleine rue. La coke se répand partout. Il faut empêcher les gens d'approcher.
- 53 **Sosie de Strasbourg.** Revendications sociales à Hollywood. Manifestation de sosies d'acteurs devant le Hollywood Live Double Park.
- 54 **Black out.** Quelques hippies du groupe des Mental Boys sabotent les lignes électriques et plongent plusieurs quartiers dans le noir.
- 55 **Milieu hostile.** La voiture d'un dignitaire de la mairie vient de tomber en panne à South Central.

- 56 **Cadavre.** On vient de trouver un junkie mort dans les toilettes d'une boîte à la mode. Il faut aller constater le décès et interroger les clients.
- 57 **Free as a bird.** Un van du LAPD effectuant un transfert de prisonniers vient d'avoir un accident. Deux types se sont fait la belle.
- 58 **3 Stooges.** Des types sont en train de dessiner des tags obscènes sur le mur d'une grande banque d'affaires.
- 59 **Bel Air 500 GP.** Des jeunes de bonne famille font la course en Ferrari dans les rues de Bel Air.
- 60 **Je vous demande de vous arrêter !** Une réunion politique est chahutée par des opposants.
- 61 **Dock'n'roll.** Les dockers sont en grève. Altercations entre les syndicalistes et la direction.
- 62 **Rollez jeunesse !** Des membres du Roof Roller Posse viennent de braquer un supermarché.
- 63 **Révélation 2.** Des disciples de l'EBCCI ont investi une maternité. Ils sont persuadés que l'enfant Antéchrist vient d'y naître.
- 64 **After.** Des jeunes sortent de la rave factory. Ils cherchent un endroit pour continuer la fête et font pas mal de bruit.
- 65 **Venimeux.** Un camion transportant des animaux dangereux (scorpions, serpents venimeux...) destinés au Living Death Bar vient d'avoir un accident, les bestioles menacent de se répandre partout.
- 66 **Hijacking.** Des pirates de l'air ont pris possession d'un avion et demandent 24 millions de dollars. L'avion est à l'arrêt sur une piste de LAX.
- 67 **Gare de triade.** Affrontement entre triades rivales dans un hangar d'Alhambra.
- 68 **On the edge.** Une banale dispute risque de dégénérer en fusillade devant le Weapons Legend and Mart à Ontario. Allez-y avec tact.
- 69 **Gob du soir, espoir.** Le gob noie toute la ville. De nombreuses bandes profitent de la mauvaise visibilité pour lancer une vaste opération de pillage.
- 70 **Casse-croûte.** Un surfeur vient de se faire arracher la jambe par un grand blanc. Il faut le faire évacuer et sécuriser la zone. Son frère veut aller à l'eau pour récupérer sa planche.
- 71 **Tourisme.** Le chef de la police de San Francisco est en visite à LA. Il faut l'escorter pour une visite de South Central.
- 72 **Blockmania.** Des dingues situés dans les immeubles désaffectés d'Enterprise, à South Gate, se tirent dessus à l'arme lourde.
- 73 **Tu l'as vu mon gros gourdin ?** Altercation entre des militants puritains et des gros bras de la John Holmes militia à Van Nuys.
- 74 **Who killed Bambi ?** Un mass-murderer vient de faire un carton devant un cinéma. Les gens sortaient du dernier Walt Disney.
- 75 **Haine ancestrale.** Fusillade dans un centre commercial entre des membres du Florencia 13 et du Dieciocho.
- 76 **Clandestino.** Un camion rempli de clandestins mexicains, en route vers le nord vient d'être intercepté. Il faut aller sécuriser la zone et interroger les chicanos.
- 77 **Easy Rider.** Un groupe de Bandidos vient d'arriver. Ils tourment dans la ville en bécane en faisant beaucoup de bruit, mais ils ne font rien d'illégal.
- 78 **Demande à la poussière.** Règlement de compte mafieux durant la procession de San Gennaro à Little Italy.
- 79 **Papamobile.** Visite officielle prévue d'un dignitaire étranger. Il faut aider les gars du Bomb Squad et les SWAT à sécuriser le parcours.
- 80 **Bombes en solde.** Alerte à la bombe dans un centre commercial. Il faut sécuriser les lieux pendant que le Bomb Squad intervient.
- 81 **L'uranium enrichit.** Un dingue s'est positionné devant une banque avec un écriteau. « Si je lâche ce détonateur, j'explose avec mes 5 kg d'uranium – donnez-moi 1 million de dollars ».
- 82 **Wunderbar !** Un groupe de touristes allemands s'est perdu dans Duarte. Il faut aller les récupérer.
- 83 **Pervers Pépère.** Un détraqué s'exhibe devant une école de jeunes filles chrétiennes.
- 84 **Salut les chouttes.** Un journaliste de l'Indiscret surveille une star, proche du maire. Il faut faire décamper l'importun.
- 85 **Home-run.** Aujourd'hui, vous avez des places à vendre pour le match de Base-Ball entre l'équipe du LAPD et celle de la police de San Francisco.
- 86 **Bonzes sur plaque chauffante.** Plusieurs bonzes vietnamiens sont en train de s'immoler par le feu devant l'hôtel de ville.
- 87 **Brown Sugar.** Tournée des écoles avec les hommes du DARE. Il faut expliquer aux gamins que la drogue, c'est de la merde.
- 88 **Tanks in the street.** Des types ont braqué un véhicule de l'armée (Humvee, Tank...) et cassent tout sur leur passage.
- 89 **Coupez-moi ce cordon !** Une femme est en train de perdre les eaux en pleine rue. Il faut sécuriser les lieux pendant l'accouchement. Si tout se passe bien, applaudissements nourris pour les cops en perspective.
- 90 **C'est le pompon !** Dans un bar, bagarre entre des marins en permission et des chicanos.
- 91 **Drame familial.** Un père vient d'abattre son fils alors que celui-ci rentrait par la fenêtre parce qu'il n'avait pas ses clés. Il faut aller prendre les dépouilles.
- 92 **My name is Luka.** Problème de maltraitance sur enfant à constater et à éclaircir.
- 93 **Mulholland Drive.** Une très jolie femme erre en pleine nuit sur une route isolée. Elle semble être amnésique et elle a beaucoup d'argent sur elle. Il faut recueillir son témoignage.
- 94 **Midnight run.** Un chasseur de prime vient d'outrepasser ses droits en arrêtant un type. Il faut l'interroger et rétablir la loi.
- 95 **Weight Watchers.** Altercation entre body-builders sur la plage de Venice.
- 96 **When I was a child, I was a jedi.** Sortie annoncée du nouveau Star Wars. Des milliers de jeunes déguisés en Darth Vador et en Jedi campent devant les cinémas.
- 97 **Accountance.** Des jeunes de bonne famille roulent à vive allure dans South Central, vers Crenshaw. Que vont-ils faire là-bas ?
- 98 **I'll be back !** Des types rejouent la scène d'ouverture de Terminator 2. Un camion poursuit un motard dans le lit asséché d'un canal.
- 99 **O.J. Simpson.** Poursuite en cours sur l'autoroute. Un braqueur tente d'échapper à la police grâce à une voiture puissante.
- 100 **Reservoir Dog.** Un type est en train d'escalader les lettres géantes sur la colline d'Hollywood pour y coller une banderole revendicatrice quelconque.

LA PROCÉDURE JUDICIAIRE

On pourrait croire que, plongés au cœur de la fange de la cité des anges, les flics du LAPD sont contraints d'affronter seuls le monde criminel. On pourrait les croire guerriers abandonnés livrant un combat éternel contre une criminalité que rien ne semble pouvoir contenir, infirmiers plaçant des pansements dérisoires sur une plaie béante. Les flics du LAPD seraient le dernier rempart de la civilisation contre la barbarie, ils seraient des hommes et des femmes contraints de lutter tout à la fois contre les pires racailles que la terre a jamais enfantées et contre un système corrompu faisant la part belle aux avocats véreux et aux criminels fortunés. En fait rien n'est moins vrai. Le système judiciaire californien, comme la plupart des systèmes judiciaires des pays démocratiques, repose sur un lien symbiotique entre les services de la police et ceux de la justice.

De manière plus prosaïque, vos cops seront amenés à entretenir des relations régulières et fréquentes avec des membres du LAPD mais aussi avec ceux du ministère de la justice : qu'ils soient greffiers, avocats, procureurs ou juges. Voici donc un petit guide destiné à mettre en relief, de manière exhaustive et synthétique, la procédure judiciaire qui accompagne les enquêtes de terrain.

Enfin, il est important de noter que nous nous intéresserons essentiellement à la procédure criminelle (où le gouvernement plaide contre un individu) plutôt qu'à la procédure civile (où des particuliers et/ou des sociétés plaident contre d'autres individus et/ou sociétés, voire même contre l'état). Il est parfaitement possible et même fréquent qu'un individu suspecté de meurtre soit jugé selon une procédure criminelle et selon une procédure civile. Dans le premier cas, c'est l'état (représenté par le procureur ou un substitut) qui plaide contre lui en s'appuyant sur la partie civile (les victimes et familles de victimes). Dans le second cas, ce sont les victimes elles-mêmes (représentées par leurs avocats) qui plaident contre le suspect. La procédure criminelle va se solder par des peines d'emprisonnement ou de mise à l'épreuve, par des amendes et même, dans les cas les plus graves, par la peine de mort. La procédure civile se contentera d'imposer le règlement de dommages et intérêts pouvant parfois être assortis de conditions particulières (mise à l'épreuve, interdiction de s'approcher de certains lieux ou personnes...). Ces deux procédures bien qu'intimement liées (les investigations policières servent pour les deux et les flics responsables de l'affaire seront probablement appelés à témoigner devant les deux cours, les éléments à charge dans une affaire servent généralement dans l'autre – il arrive toutefois, de manière exceptionnelle, que des éléments puissent être présentés devant une cour et pas devant l'autre en raison d'accords entre les

parties ou de problèmes de procédure –) restent toutefois indépendantes en termes de jugement. C'est ainsi qu'un individu accusé de meurtre peut être relaxé lors de la procédure criminelle et condamné au civil à payer des dommages et intérêts à la famille de la victime (parlez-en à O.J. Simpson).

Même si la procédure civile reste importante puisqu'il est possible d'y obtenir des millions en dommages et intérêts, nous nous concentrerons sur la procédure criminelle puisque c'est généralement celle qui intéresse le plus les flics. C'est aussi au cours de cette procédure que se déroule l'enquête en collaboration avec le bureau du procureur. Enfin, en règle générale, la procédure civile est engagée après la résolution de la procédure criminelle.



1. Accomplissement & notification d'un forfait

On peut distinguer deux grandes catégories de forfaits : les crimes et les délits mineurs.

Dans le cas d'un délit mineur (contravention, légère infraction au code de la route, non-versement de pension alimentaire...), la procédure judiciaire est souvent simplifiée. Lors d'une audience rapide (une dizaine de minutes) l'accusé est représenté par un avocat tandis que la justice est représentée par un adjoint (ou substitut) du procureur. Il n'y a pas de jurés présents. Le juge écoute les deux parties puis il choisit la sentence, l'affaire est alors bouclée. Une partie de cette procédure de jugement à la chaîne peut être retrouvée également pour le jugement des crimes dans ce que l'on appelle l'audience préliminaire (mais nous y reviendrons plus loin).

Deux éléments doivent être présents pour qu'un crime soit commis : un acte, c'est l'élément physique du crime (le meurtre d'une personne, l'incendie d'un bâtiment...); et la volonté, c'est l'élément psychologique du crime. Il faut qu'il y ait volonté de commettre un acte illégal pour qualifier un crime. C'est ainsi que des actions totalement accidentelles ou effectuées en état de légitime défense ne seront généralement pas considérées comme des crimes, car elles ne résultent d'aucune intention malveillante. De la même manière l'intention ne suffit pas, on ne peut condamner un homme parce qu'il pense à commettre un crime, il faut qu'il commence à agir.

La procédure débute théoriquement lors de l'accomplissement du crime, en pratique elle commence réellement lors de la notification (par un flic ou un civil) du crime.

2. Enquête, mandats & arrestation du suspect

Dans la justice californienne, le personnage central de la procédure judiciaire n'est ni un flic, ni un juge d'instruction (qui n'existe pas dans le système américain ou californien) mais le procureur (*attorney* en anglais, ce qui peut tout à la fois signifier avocat et procureur selon l'acception française du terme).

Lorsqu'une infraction est découverte ou rapportée à un flic, ce dernier doit alors en rendre compte au bureau du procureur en suivant la voie hiérarchique habituelle. Il peut toutefois, notamment dans le cas d'un flagrant délit, immédiatement placer un suspect en détention s'il l'estime nécessaire.

Une fois le bureau du procureur au courant, la décision est alors prise par les officiers du quartier général du LAPD de laisser l'enquête au commissariat de quartier qui a constaté les faits ou de la confier à un service spécialisé. Il est aussi possible (pour des raisons politiques, de bonne entente entre les services, par simple appréciation des compétences de certains agents ou encore parce que l'enquête n'est pas considérée comme digne d'intérêt) que les agents en tenue qui ont constaté le crime se voient confier l'enquête. Ils seront alors placés sous les ordres d'un directeur d'enquête (détective) issu d'un service spécialisé : c'est ce dernier qui rendra compte au bureau du procureur et

recevra directement ses directives qu'il transmettra ensuite aux agents présents sur le terrain.

Le vaste champ d'investigation du service Cops est tel que les chefs de cette section se voient communiquer toutes les affaires (là où les stups n'auront connaissance que des affaires de drogues, la crim' que des affaires de meurtres...). C'est ensuite à eux de choisir telle ou telle affaire à donner à leurs hommes, quitte à marcher sur les plates-bandes d'un autre service et à leur retirer un dossier (ce qui est toujours particulièrement apprécié). Il est aussi possible qu'un cops entendant parler d'une affaire particulière décide de s'en saisir, il doit alors obtenir l'aval de ses chefs qui, à leur tour, tenteront de décrocher l'accord de la direction du LAPD et du bureau du procureur.

Au début d'une enquête, le bureau du procureur la confie à un substitut (aussi appelé adjoint) ou au procureur lui-même (généralement pour des raisons politiques ou si le cas est particulièrement grave). Ce substitut du procureur suivra chaque étape de l'enquête en communiquant directement avec les détectives et leur lieutenant. C'est à lui que les enquêteurs communiqueront chaque nouvel élément (par la voie hiérarchique) et c'est lui qui décidera aussi de l'orientation générale de l'enquête (ce qui n'empêche généralement pas les flics de suivre leur instinct même si le substitut du procureur leur demande de lâcher une piste au profit d'une autre). C'est aussi lui qui servira d'intermédiaire entre le lieutenant des enquêteurs et le juge pour l'obtention de mandats. Tout au long de la procédure il apprécie la légalité de la procédure. Enfin, c'est lui qui décide d'arrêter un suspect et de poursuivre la procédure devant les tribunaux s'il estime que les éléments à charge sont suffisants.

Par la suite, le bureau du procureur peut refaire appel aux agents de police, toujours avec l'autorisation de leur lieutenant et/ou de leur capitaine, afin d'obtenir des compléments d'enquête.


Il est à noter que les adjoints du procureur peuvent eux-mêmes (c'est très fréquent) mener leurs investigations et recueillir des témoignages pour étayer leurs dossiers.

Les flics et les membres du bureau du procureur sont donc deux rouages d'une même mécanique. Dans les faits, un groupe de détective travaillera probablement toujours avec les deux ou trois mêmes substituts du procureur.

Les flics ne doivent jamais oublier qu'une erreur de procédure de leur part, une perquisition illégale ou un interrogatoire musclé par exemple, peut suffire à l'avocat d'un suspect pour obtenir un non-lieu. Ils doivent travailler en étroite collaboration avec les substituts du procureur et leur fournir le plus d'éléments possible pour que la justice puisse suivre son cours. Ce sont également les membres du bureau du procureur qui sont sous les feux de la presse (bien plus souvent que les policiers eux-mêmes) et qui vont directement subir les pressions de la rue et des lobbies lors de procès délicats.

Alors, si parfois certains substituts du procureur vous regardent arriver en soupirant, parce qu'ils ne veulent pas s'attaquer à un gros ponton, parce que c'est la période des élections et que votre dossier est gênant ou simplement parce qu'ils vous méprisent, gardez à l'esprit que, dans tous les cas, vous ne pouvez pas faire autrement que de composer avec eux.

Le but de l'enquête est de réunir suffisamment de faits, d'indices et d'éléments à charge susceptibles d'identifier un ou des responsables, de justifier des arrestations et de permettre le déroulement d'un procès.



Une enquête peut durer quelques minutes et n'exiger les efforts que d'un ou deux flics (lors d'une arrestation sur un flagrant délit) ou plusieurs mois (voire quelques années) et exiger la présence de centaines de flics.

3. Grand jury & mise en accusation

Une fois le dossier bouclé, le bureau du procureur décide de la nature du chef d'inculpation en fonction des éléments à charge dont il dispose. En règle générale, les substituts préféreront plaider pour un chef d'inculpation spécifique uniquement s'ils estiment que le dossier peut leur permettre de gagner l'affaire. Ainsi, dans des affaires de meurtre avec préméditation (meurtre au premier degré) il n'est pas rare de voir un membre du bureau du procureur plaider une charge de meurtre au deuxième degré (sans préméditation) parce qu'il estime que les éléments dont il dispose ne lui permettront pas de demander plus (en tous les cas, pas avec de bonnes chances de gagner).

Un procès est une procédure longue et coûteuse, c'est pourquoi la constitution californienne exige que l'état (par le biais du bureau du procureur) prouve à un jury impartial (douze jurés conseillés par un juge) la possibilité que l'accusé ait effectivement commis le crime et qu'il y a donc des raisons suffisantes pour déclencher un procès. Ce grand jury considère l'affaire à huis clos et seul le procureur (ou un substitut) présente ses éléments à charge (la défense n'est pas représentée devant le grand jury). Le grand jury décide alors de la possibilité ou non pour le bureau du procureur de poursuivre l'accusé en justice. Cette procédure n'est utilisée que pour les crimes et pas (ou excessivement rarement) dans le cas des délits mineurs.

Une fois que le grand jury considère que le bureau du procureur peut poursuivre la procédure d'inculpation, l'accusé, son avocat et un adjoint du procureur (généralement, mais pas toujours, celui qui a suivi l'enquête) se retrouvent alors devant le juge pour que ce dernier décide de la mise en détention (sous caution ou non) ou de la mise en liberté contrôlée de l'accusé jusqu'au jugement. La décision est prise par le juge en fonction de la gravité des faits reprochés, des moyens financiers de l'accusé et du danger qu'il peut représenter pour les autres ou pour lui-même.

4. Audience préliminaire & accord ou jugement

Après la mise en accusation, il est habituel (mais nullement obligatoire) que l'accusation rencontre l'accusé et son défenseur pour discuter d'un possible arrangement. Si un accord est conclu entre les deux parties, l'accusé plaidera alors coupable pour la charge sur laquelle l'accord a été passé et il mettra ainsi un terme à la procédure de jugement. En échange d'un accord, l'accusation peut accepter de réduire le chef d'inculpation, demander une sentence plus légère ou accepter d'autres aménagements de peine (rapprochement géographique, visites facilitées, possibilité de libération conditionnelle anticipée...). Une conciliation peut aussi

être conclue parce que l'accusé reconnaît les faits et ne voit pas comment s'en sortir, parce que le bureau du procureur estime ne pas avoir assez d'éléments pour gagner un procès et propose donc une peine intermédiaire, parce que le suspect négocie des informations ou son témoignage en échange d'une peine moins lourde... Il faut savoir que plus de 60% des dossiers ne débouchent pas sur un procès car ils se terminent par un arrangement entre l'accusation et la défense. C'est-à-dire que les deux parties sont donc parvenues à trouver un terrain d'entente et à s'accorder sur une peine. Cette sentence est alors présentée en huis clos au juge où elle est généralement validée (si le juge peut effectivement imposer la poursuite de la procédure, il est exceptionnel qu'il use de ce droit). Si l'affaire se conclut par une conciliation, les agents responsables de l'enquête n'en entendent plus parler, elle est alors classée.

Si aucun accord ne peut être conclu (ou si l'accusation estime inutile de tenter une conciliation – c'est le cas lorsque la conviction personnelle de l'accusateur lui souffle que l'affaire cache quelque chose de plus gros ou lorsque sa conscience, ou la pression de l'opinion publique, le pousse à demander un procès public au regard de la gravité des faits reprochés au suspect –), un procès criminel aura alors lieu. Cela implique une procédure longue et détaillée au cours de laquelle les éléments à charge et à décharge et les différents témoignages seront présentés à un juge et à douze jurés indépendants (différents de ceux du grand jury). Le juge guide les débats et conseille les jurés mais il ne décide pas de la culpabilité, ce choix n'appartenant qu'au jury.

5. Sentence & appel

Une cour de justice peut déclarer l'accusé coupable, non coupable ou s'avérer incapable de prendre une décision (dans le cas d'une procédure criminelle la décision doit être prise à l'unanimité, dans le cas d'une procédure civile jugée devant un jury la décision doit être prise à la majorité des trois quarts – au moins neuf jurés sur douze –). Dans ce dernier cas, l'affaire reste ouverte et pourra être rejugée si de nouveaux éléments apparaissent (et qu'ils sont considérés comme recevables par un grand jury – en pratique, la procédure reprend depuis le début –).

À l'issue d'un procès, un défenseur jugé coupable est alors condamné par le juge qui présidait. La sentence peut être une simple amende, une période de probation sous surveillance judiciaire, un temps d'incarcération dans une institution pénitentiaire, ou encore une combinaison de ces peines. Dans les cas les plus sérieux, il est possible que l'accusé soit condamné à mort.

Une fois la sentence rendue, l'une ou l'autre des parties peuvent décider de faire appel de la décision devant une juridiction supérieure.

La demande en appel doit être remplie et déposée dans un délai de trente jours après la condamnation. La cour d'appel devra statuer sur la légalité du déroulement du procès (comportement des acteurs du procès, respect du droit, légalité des éléments à charge et à décharge, impartialité du jury...), elle n'a pas à juger à nouveau le fond de l'affaire. Si la cour d'appel considère la demande comme recevable, un nouveau procès aura alors lieu (avec un nouveau jury et, éventuellement, des éléments à charge et à décharge en moins s'ils ont été considérés comme illégaux).

6. Les acteurs de la procédure judiciaire

6.1. Les « premiers rôles »

LE POLICIER

Outre sa participation essentielle à l'enquête, le policier sera aussi amené à témoigner en personne (contrairement au système français où le procès-verbal d'audition suffit). Bien évidemment, le temps passé au tribunal est autant de perdu en présence sur le terrain (à noter que si un joueur ne peut pas être présent pour une séance de jeu, il est alors simple d'expliquer que son personnage doit passer la journée à témoigner lors d'une audition au tribunal).

LE REPRÉSENTANT DU BUREAU DU PROCUREUR (PROCUREUR OU SUBSTITUT DU PROCUREUR)

C'est lui qui décide s'il existe suffisamment d'éléments pour ouvrir une enquête ; si c'est le cas, il la dirigera, directement sur le terrain ou en gardant contact avec les enquêteurs et leur supérieur. Il a la possibilité de procéder à tous les actes d'enquête en personne. Il prépare les mandats (généralement à la demande des enquêteurs) puis il se charge de les faire viser par le juge sous la

direction duquel est menée l'enquête. Enfin, sous l'appellation de *prosecutor* (littéralement « celui qui poursuit »), il se charge d'éventuellement négocier avec la défense ou de plaider contre elle lors du procès. Il peut s'entourer d'adjoints et d'assistants recrutés sur une base contractuelle (enquêteurs privés, spécialistes, techniciens...). Contrairement à ce qui se passe en France, il n'a aucun pouvoir hiérarchique ou de notation sur les policiers.

Les substituts du procureur sont généralement recrutés à la sortie des écoles de droit. Le procureur général (plus simplement appelé procureur) est élu par les citoyens du district parmi les différents substituts à se présenter pour le poste. Il est élu pour un mandat de cinq ans. Chaque procureur s'occupe d'une zone géographique déterminée (grande ville, district...). Il n'y a qu'un seul procureur pour tout IA.

L'AVOCAT DE LA DÉFENSE

La bête noire de nombre de policiers. Il participe à toutes les phases de la procédure (à l'exception de la présentation de l'affaire devant le grand jury), depuis la recherche de preuves jusqu'à l'interrogatoire (ou au fameux contre-interrogatoire) des participants appelés à la barre (témoins, experts, policiers). Tout comme le *prosecutor*, il mène sa propre contre-enquête avec l'aide d'une batterie d'assistants et d'enquêteurs privés (souvent d'anciens flics utilisant habilement leurs anciennes amitiés dans la maison).

AMENDEMENTS À LA CONSTITUTION CALIFORNIENNE

La constitution de la république de Californie est à peu de choses près la même que la constitution des États-unis du 17 septembre 1787. Les Californiens se réclamant des principes égalitaires des premiers colons (principes qu'ils estiment désormais pervertis par les actuels États-unis), ils ont aussi intégré à leur constitution le traité des droits (*Bill of Rights*) proposé par le premier Congrès américain le 25 septembre 1789 et ratifié le 15 décembre 1791. Ce texte est le fondement même des principes libéraux californiens, voici donc les articles les plus importants :

PREMIER AMENDEMENT [Limitation des pouvoirs du Congrès].

Le Congrès ne fera aucune loi relative à l'établissement d'une religion ou en interdisant le libre exercice ; ou restreignant la liberté de parole ou de la presse ; ou le droit du peuple à s'assembler paisiblement, et d'adresser des pétitions au gouvernement pour une réparation de ses torts.

DEUXIÈME AMENDEMENT [Droit de porter des armes].

Une milice bien organisée étant nécessaire à la sécurité d'un État libre, le droit du peuple de détenir et porter des armes ne sera pas transgressé.

QUATRIÈME AMENDEMENT [Perquisitions et saisies].

Le droit des citoyens d'être garantis dans leurs personnes, domiciles, papiers et effets, contre des perquisitions et saisies déraisonnables ne sera pas violé, et aucun mandat ne sera délivré, si ce n'est pour un motif plausible, soutenu par serment ou déclaration solennelle, ni sans qu'il décrive avec précision le lieu à fouiller et les personnes ou choses à saisir.

CINQUIÈME AMENDEMENT [Accusation ; propriété].

Nul ne sera tenu de répondre d'un crime capital ou infamant si ce n'est sur un acte d'accusation d'un grand jury, sauf dans les causes nées dans l'armée de terre ou de mer, ou dans la milice lorsqu'elle est en service actif en temps de guerre ou de danger public ; nul ne sera exposé pour le même crime à encourir deux fois une menace pour sa vie ou son corps ; nul ne se verra forcé de témoigner contre lui-même dans une affaire criminelle ; ni ne sera privé de vie, de liberté ou de propriété sans procédure légale convenable ; nulle propriété privée ne sera prise pour usage public sans juste indemnité.

SIXIÈME AMENDEMENT [Jugements criminels].

Dans toutes les poursuites criminelles, l'accusé aura droit à un jugement rapide et public par un jury impartial de l'état et du district où le crime aura été commis, ce district ayant été préalablement déterminé par la loi, et d'être instruit de la nature et du motif de l'accusation ; d'être confronté avec les témoins à charge ; de bénéficier d'une procédure obligatoire de citation de témoins à décharge, et d'être assisté d'un conseil pour sa défense.

Au nombre des autres amendements notables il ne faut pas oublier le 13^e (Abolition de l'esclavage), le 15^e (Droit de suffrage sans condition de couleur ou de race) ou encore le 18^e (Prohibition) qui fut ensuite annulé par le 21^e et enfin le 26^e (Droit de vote à 18 ans).

LE JUGE

Chaque enquête ouverte est placée sous l'autorité d'un juge précis, depuis les premiers actes d'investigations jusqu'au jugement. C'est lui qui vise les mandats demandés par le bureau du procureur.

Les juges de premier rang (cour de jugement de district) sont élus pour un mandat de cinq ans (l'état exige tout de même qu'ils aient une formation minimum – la plupart du temps ce sont d'anciens avocats ou membres du bureau du procureur).

Les juges de deuxième rang (cour d'appel) sont nommés par le gouverneur de l'état parmi les juges de premier rang et pour une durée de dix ans.

Les neuf juges de troisième rang (cour suprême) sont nommés par le président de la république de Californie parmi les juges de premier ou de deuxième rang et pour une durée de quinze ans. La cour suprême est normalement renouvelée par tiers tous les cinq ans. Étant donné le jeune âge de la république de Californie, les juges de la cour suprême nommés lors de l'indépendance ne bénéficient pas tous du même mandat. Trois d'entre eux ont été nommés pour cinq ans (leur poste sera donc affecté à nouveau en 2031), trois autres ont été nommés pour dix ans et les trois derniers pour quinze ans). Il est possible de faire appel d'une décision de la cour d'appel devant la cour suprême. Cette cour statue aussi dans les cas de contestation de la légitimité d'une loi et dans les problèmes liés au respect de la constitution.

Il est intéressant de remarquer que, dans le cas d'un poste accessible lors d'une élection, la reconduction d'un juge est presque automatique. Il arrive toutefois qu'un avocat (de la défense ou un substitut du procureur) se présente contre un juge désireux de renouveler son mandat. Autant dire que les relations futures de cet avocat avec ledit juge seront certainement des plus délicates s'il ne parvient pas à lui prendre sa place (et d'ailleurs même s'il la lui prend). L'élection présente l'avantage de la représentativité, mais elle n'est malheureusement pas un gage de compétences juridiques et elle ouvre la porte à toutes les pressions, demandes de renvoi d'ascenseur et dérives démagogiques.

La procédure pénale californienne étant accusatoire (différente de la française qui est inquisitoire), le rôle du juge est particulier : il ne joue pas une part active dans la recherche des éléments ou témoignages à charge ou à décharge pour le suspect mais un rôle d'arbitre neutre et passif, chargé de veiller au respect des règles visant à assurer l'équilibre entre les deux parties au procès. La procédure accusatoire ne vise pas à obtenir des aveux, mais à découvrir la vérité par la confrontation des parties et de leurs avocats au procès.

La défense peut faire une demande afin de révoquer un juge connu pour défendre des positions trop radicales. Il doit alors présenter un dossier solide. Bien évidemment, si cette demande de révocation échoue, il est alors probable que les relations entre le juge et la défense seront des plus délicates lors du procès.

Il est intéressant de noter que ces différentes carrières ne sont pas « étanches. » La plupart des *prosecutor* viennent du secteur privé et il n'est pas rare de voir un avocat devenir juge, puis retrouver ses fonctions de défenseur, un procureur de devenir avocat ou une figure politique importante grâce à la notoriété acquise dans ses fonctions judiciaires.

6.2. Les « seconds rôles »

LE CITOYEN

Il a le droit de procéder à des arrestations et il a la possibilité de recourir à la force dans ce but.

Tous les citoyens californiens âgés de plus de dix-huit ans, résidents du district judiciaire depuis plus d'un an, en possession de leurs facultés naturelles, raisonnablement impartiaux, n'ayant jamais été condamnés pour un crime et maîtrisant suffisamment l'anglais peuvent être nommés jurés (lors d'un procès ou dans la cadre d'un grand jury). Les jurés élisent ensuite un des leurs président du jury (il est aussi possible que le juge en charge choisisse le président du jury). Les jurés sont tirés au sort sur les listes de recensement (les agents des forces de l'ordre sont exclus de ce tirage et ne peuvent donc pas devenir jurés). Ils sont ensuite convoqués pour être finalement acceptés ou récusés par les avocats de la défense et de l'accusation (chacun d'entre eux a le droit d'en récuser un même nombre) après un rapide entretien en présence d'un juge (qui s'assurera tout de même que les jurés potentiels ne sont pas exclus uniquement au regard de critères tels que la race ou les croyances religieuses). La composition du jury étant évidemment déterminante pour l'issue du procès (on s'est rendu compte que la race, l'âge, le sexe, le niveau de vie et d'étude avaient une forte influence sur la décision des jurés en fonction de la nature du suspect), il existe donc des spécialistes que l'on nomme consultants en jurés. Ils sont chargés de déterminer le profil type du « bon juré ». Bien évidemment ces spécialistes peuvent être amenés à travailler indifféremment pour l'accusation ou la défense.

Le grand jury détermine donc si les éléments à charge justifient que le suspect soit mis en accusation et jugé.

Lors d'un procès, le jury décide, en fonction des pièces à conviction, des expertises, des témoignages et des plaidoiries de l'accusation et de la défense, de la culpabilité ou de l'innocence de l'accusé. Mais c'est le juge qui fixe la peine (sauf si la peine de mort a été requise, auquel cas la décision du jury fixe la sentence).

LES TÉMOINS

Il faut être naïf pour croire que les avocats (de l'accusation comme de la défense) ne préparent pas leurs témoins pour leur comparution à un procès, et seuls les avocats incompetents ne préparent pas leurs témoins.

La préparation se fait au bureau de l'avocat. Ce dernier explique à son témoin la manière adéquate de se comporter à la cour, il lui annonce les questions qu'il lui posera et que risque de lui poser la partie adverse. Un bon avocat ne demandera pas à son témoin de mentir, mais il lui apprendra à mesurer ses réponses, à rester concis et précis afin d'éviter de se faire piéger. Le privilège du secret de la relation entre l'avocat et son client empêche la partie adverse de demander le détail de ce qui a été dit pendant la préparation. Toutefois, un témoin qui n'est pas le client de l'avocat ne tombe pas sous le coup de cette protection, l'avocat doit donc être particulièrement prudent lors de la préparation puisque la partie adverse pourra demander au témoin le détail de ce que lui a dit l'avocat. Il est acceptable de préparer un témoin à dire la vérité. Il est illégal de préparer un témoin à déformer la vérité ou à mentir ouvertement.

Il est possible d'obliger un témoin peu coopératif à témoigner par décision de justice. Dans ce cas le témoin pourra être condamné à une amende ou à une peine d'emprisonnement par le juge s'il persiste dans son refus de témoigner. Il est toutefois possible qu'un témoin fasse appel au 5^e amendement parce que son témoignage pourrait risquer de l'incriminer. Si l'accusation désire vraiment ce témoignage, elle peut lui accorder l'immunité. Le témoin pourra alors s'incriminer sans risque de poursuites.

LES EXPERTS

Des experts (en médecine, en balistique, en criminologie... ou encore des experts dans un domaine précis : coureurs automobiles, mécaniciens, sportifs de haut niveau...) peuvent être cités à comparaître par la défense ou par l'accusation. En règle générale, le bureau du procureur fera appel à des spécialistes travaillant dans des laboratoires d'état tandis que la défense fera appel à des spécialistes du milieu privé. Les experts sont payés par la partie qui leur demande de témoigner pour le temps qu'ils passent à la cour (entre 200 et 600 \$ de l'heure).



MOTIF PLAUSIBLE & MANDATS

Le quatrième amendement de la constitution californienne protège les citoyens contre les fouilles non motivées. Une requête pour obtenir un mandat de perquisition doit être motivée auprès du juge par un « motif plausible ». Dans un rapport joint à la demande de mandat, l'agent de police consigne le détail de ses investigations.

La cour suprême définit un motif plausible comme n'étant pas encore un élément à charge susceptible d'entraîner une condamnation mais plus qu'une simple suspicion. Un motif plausible concerne les circonstances dans lesquelles une personne raisonnablement prudente pourrait estimer qu'un crime ou un délit a été ou est en train de se commettre.

Une fois que l'enquêteur a établi une liste des motifs plausibles susceptibles de justifier sa demande de mandat, il remplit celui-ci de manière particulièrement précise. Il devra ensuite se conformer exactement aux termes du mandat pour que les éléments éventuellement récupérés soient considérés comme des pièces à conviction légales.

Par exemple, si le mandat précise que toute une maison peut être fouillée, les éléments pouvant être découverts dans une poubelle à l'extérieur de la maison (même accolée contre celle-ci) ne seront pas recevables. De la même manière, si le mandat précise que la perquisition doit avoir lieu à l'appartement 4B et que, une fois sur place, les agents découvrent que le suspect vit en fait au 4C, le mandat perdra toute validité. Les agents ne pourront pas perquisitionner le 4B puisque les habitants de cet appartement ne sont pas ceux contre lesquels la recherche de causes probables a été faite et ils ne pourront pas non plus rentrer au 4C puisque ce lieu n'est pas indiqué sur le mandat.

Enfin, le domaine de recherche sera limité par la taille de l'objet recherché. Dans un cas de meurtre, les enquêteurs pourraient ainsi réunir suffisamment d'éléments pour pouvoir rechercher une voiture mais pas assez pour qu'un juge leur permette de chercher une arme chez un suspect. Dans ce cas, le mandat pourrait leur permettre de fouiller la maison, le jardin et la garage situé sur le jardin, mais les agents devront se limiter à fouiller les zones où pourrait se trouver une voiture (et donc certainement pas dans la cuisine ou dans un tiroir de bureau). Dans tous les cas, si les agents outrepassent les limites très précises du mandat, ils courent alors le risque de rendre illégal le résultat de leur perquisition.

Non seulement la zone de fouille mais aussi les éléments recherchés doivent aussi être détaillés de manière précise. Ainsi, à la suite d'un cambriolage un détective pourrait demander un mandat pour rechercher un ordinateur portable d'une certaine marque. S'il trouve un tel ordinateur chez le suspect mais qu'il n'est pas ensuite en mesure de certifier que c'est bien cet ordinateur là qui a été volé, les avocats de la défense feront annuler la procédure au motif que la recherche était trop vague. Idéalement, l'agent aurait par exemple dû préciser le numéro de série de l'ordinateur, ou alors disposer d'autres éléments lui permettant ensuite d'assurer avec certitude que cet objet a bien été dérobé.

LES PREUVES AUDIO ET VIDÉO

Étant donné les grands progrès scientifiques et la facilité de manipuler les enregistrements audio et vidéo, seuls ceux validés par le ministère de la justice sont recevables devant un tribunal. Ainsi, le ministère de la justice, la police, mais aussi l'armée et quelques sociétés privées, ont accès à des systèmes de codage de l'information audio/vidéo censés garantir la véracité du contenu. En pratique, les enregistrements des caméras des cops sont considérés comme des pièces à conviction recevables. Attention car cela peut aussi se retourner contre les flics. En effet, si juste avant une interpellation tous les flics d'une équipe coupent leur caméra et que le suspect est malheureusement abattu, des avocats de la défense et des droits civiques pourraient alors légitimement se poser des questions.

Un certain nombre de caméras (fixes et protégeant certains lieux importants ou utilisées par différents services gouvernementaux, voire même par quelques journalistes) sont estampillées du sceau du ministère de la justice, régulièrement contrôlées par des techniciens assermentés et leurs enregistrements sont donc pleinement recevables. Pour toute autre source, la recevabilité est à la discrétion des avocats, des experts et, en définitive, du juge.

ANNEXES

Mon avis sur COPS

Chacun des auteurs de COPS a abordé ce jeu avec des envies et un imaginaire qui lui étaient propres. Voici l'avis sur COPS de certains d'entre nous. Au fil des suppléments vous aurez l'occasion de découvrir la vision du jeu et les inspirations d'autres auteurs.

Benoît Attinost

Alors comme ça tu viens d'intégrer le Cops et tu veux faire partager tes joies à tes petits amis interacteurs post-modernes ? Alors bienvenido, amigo dans un monde de pizza froide et de bière chaude !

Mais tu sais dans quoi tu mets les pieds, je suppose. Des immeubles à la climatisation glaciale, tu passes aux trottoirs bétonnés parce que le goudron fond à chaque fois que la température dépasse les 40°. Et je ne te parle même pas de l'humidité conjuguée à la pollution qui poisse tout. Des petites banlieues bien calmes lorsque la patrouille passe et qui se transforment en champ de bataille sitôt que tu as le dos tourné, c'est ça LA. Avec les caméras en plus. Tu vois, la Californie, c'est un peu la roue karmique en live. Tout ce que tu fais d'un côté, un connard le défait d'un autre. Si un dealer se fait butter, c'est juste parce qu'un autre plus vicieux prend sa place.

Et nous là-dedans ? Bah y'a deux possibilités. Soit tu comptes les points et tu attends que le bordel gagne. Soit tu te dis qu'il y a sans doute un truc à sauver dans cette boue et tu fais comme nous. Tu te bouges.

Tu vois, dans le temps, on se disait que c'était de la science-fiction tout ça. Mais si tu regardes les vieux films des années 1980-1990 et leurs séries pouraves en 2D, y'avait quelque chose. Hill Street Blues (évités les numéros !), Oz (bienvenue à Oz), Blade Runner, American History X, Miami Vice (Tubbs et Crockett), Nid de guêpes (mais pas pour le scénario ou les dialogues), Heat, Wild thing (haaa ! Neve Campbell), Fight Club (mais on n'en parle pas), Panic (la violence tranquille), Black rain, les Armes fatales, Last Action Hero (la référence en terme de clichés), Seven, les Die Hard (surtout le 3), M.I. 1 & 2, Ghost in the Shell, Avalon, Jin-Roh (désopilant), Angel Heart, LA Confidential (impossible de le louper). Y'avait quelque chose de vrai dans tous ces trucs. Un détail, une ambiance, une histoire. Maintenant, tu peux aussi t'imaginer à quatre pattes dans la rue avec une loupe ou dans une prison haute sécurité à écouter un docteur cannibale, mais je préfère te prévenir, c'est rare. En général c'est la police scientifique qui balaye tout et les malades mentaux vont rarement devant un juge... ils... comment dire... glissent sur une marche.

Maintenant, si tu me demandes comment mettre en forme un dossier... y'a pas vraiment de recette. Pour moi, c'est un peu toujours pareil. D'abord, tu scotches tes cops avec un bon gros mystère. Un truc énorme. Faut appâter le gogo. Ensuite, tu les plonges à la fois dans

l'enquête et dans la merde (chef qui hurle, presse, avocat, etc.). Ils doivent se bouger pour avancer. Tu ponctues le tout de petites tranches de vie, le quotidien du cops. Hésite pas à le faire sentir à tes hommes, la vie d'un cops, c'est le jour, la nuit ou en allant chercher de la bibine au Giant du coin. En même temps, si t'es un lascar, tu intègres des petits indices utiles pour la trame principale du dossier dans ces tranches de vie (ils pourront faire : bon sang, mais c'est bien sûr !). Et puis, tu leur mets un compte à rebours aux fesses pour leur mettre la pression jusqu'à la fin. Alors, tu conclus en beauté. Attention, j'ai pas dit que les Cops doivent toujours gagner à la fin. D'ailleurs, souvent, c'est l'inverse et le bad guy s'en tire tranquillement. Tu te rappelles de ce que je t'ai dit ? La roue karmique en live.

Bienvenido compagnon. À toi de jouer !

Agent Bénito en poste à los Palmitos

Nicolas Benoist

Comme aurait pu le dire Bérurier (pas le noir, mais celui qui à été gâté par la nature), COPS est fait du bois dont on fait les meilleures pipes. N'empêche, une bonne pipe ça ne se fait pas comme ça. Il faut un peu de doigté, beaucoup de délicatesse et de l'imagination. Alors, laissez-moi apporter ma petite pierre au vaste édifice que constitue cette page de conseils, et vous apprendrez à votre tour à le faire.

Contrairement à mes amis du dessus et du dessous, je n'invoquerais pas lâchement les meilleures séries policières françaises, calibrées pour faire rêver la ménagère de moins de cinquante ans entre deux tunnels de pub, ou les blockbusters US, et je me contenterai de rester à un niveau clairement franchouillard.

Nom de Dieu, si vous n'avez pas lu un seul San Antonio, comment pouvez-vous imaginer construire un scénario décent de COPS !

Une intrigue en béton ? Ne me dites pas que celle de *Foiridon à Morbac City* ne tient pas la route ?

Un grand méchant qui ait de la gueule et du coffre ? N'allez pas me raconter que celui d'*Al Capote* ne vaut pas tripette ?

Des péripéties, de l'action, du mouvement ? Vous trouvez que dans *Dégustez gourmandes*, *Remets ton slip gondolier*, et *Meurs pas, on a du monde*, il n'y en a pas assez ?

Alors je ne sais pas ce qu'il vous faut !

Un COPS dans une main et un San Antonio dans l'autre (à moins que ce ne soit les œuvres complètes de McBain, de Connelly, d'Ellroy ou de Bunker) vous serez parés pour régaler votre public !

Enfin, n'oubliez pas que la grande force du jeu (du moins, celle que nous avons voulu lui donner), réside dans la confrontation des joueurs à des événements et situations qu'ils n'ont pas l'habitude de traiter. Disperser une manif, raisonner un forcené, empêcher un type de se suicider, annoncer à une mère éplorée que son fils est entre la vie et la mort, faire un peu de diplomatie entre des gangs, mener une enquête compliquée de bout en bout. Voilà quelques exemples de situations

inédites qui sont certainement plus enrichissantes qu'une vague quête à l'épée magique dans laquelle il faut suriner du dragon à tour de bras.

Ce chamboulement des habitudes du joueur est l'un des effets que nous avons recherchés avec le jeu. Ici aussi, les joueurs seront des héros, mais à la différence des héros mythiques et intouchables qu'ils incarnent habituellement dans d'autres jeux plus épiques, cette fois, ils auront les pieds crottés et seront englués dans les affres de la vie des Californiens d'en bas. À eux de tout mettre en œuvre pour protéger, servir et s'en sortir !

CROC

J'ai sommeil. C'est le premier truc qui me vient à l'esprit quand on me parle de COPS.

Mon truc à moi c'est Julie Lescaut (lorsque ses deux filles se font la gueule parce qu'elles sont toutes les deux amoureuses du même garçon, c'est un bonheur). Des fois aussi je regarde Navarro (ne ratez pas les passages où le médecin légiste drague la patronne du restaurant en face du commissariat) ou les Cordier (mais là, j'ai un alibi, j'adore Pierre Mondy). Quelquefois, je me finis dans la série où Légitimus est Profileur, mais c'est est plus rare. Ou alors celle où Sophie Duez enquête à la SNCF. Je me demande bien comment elle y arrive à courir sur les voies avec des talons aiguilles.

Et ça, c'est tout COPS. Bon, c'est un peu cryptique pour le néophyte et comme vous n'êtes que de petits scarabées par rapport à moi, on va commencer plus souple avec deux autres séries TV : New York Unité Spéciale et OZ.

Dans le premier cas, vous aurez un très bon scénario à chaque épisode, des investigations avec des fausses pistes, une bonne présentation du travail des flics, les relations entre eux et le substitut du procureur et des méchants plus vrais que les vrais, mais aussi souvent de pauvres bougres au QI d'huîtres. Parce qu'il faut tout de même dire que le plus chiant dans un scénario de flics, c'est quand le méchant est une sorte de surhomme à la Hannibal Lecter. Faut pas se leurrer, les criminels sont des cons et ils finissent toujours en taule. Ou entre quatre planches. Mais avant cela, il faudra que vos joueurs soient perspicaces et aient les bonnes idées au bon moment. Les combats, les poursuites et les interrogatoires ne devant être que des intermèdes dans les scénarios. Les deux mamelles d'un bon scénario et donc d'une bonne soirée de JDR c'est un scénario en béton et une galerie de PNJ qui donnent au maître de jeu envie de se dépasser en les incarnant. Aux joueurs de faire le reste en ayant les bonnes idées au bon moment (au moins des idées originales qui font avancer l'histoire).

Pour OZ, le cas est différent, ce n'est pas vraiment un feuilleton de flicards. Mais les truands qui y sont décrits sont vraiment extraordinaires avec des personnalités complexes et des « codes d'honneur » qui leur sont propres et qui permettent de les inclure facilement dans un scénario. Ce ne sont pas de simples lignes de caractéristiques et tous les PNJ de COPS devraient leur ressembler. Sans compter que les scènes chocs feront de bons moments forts dans vos aventures. Même un PJ blasé sera le premier sur le pont quand on lui décrira qu'une victime a eu le gland arraché avec les dents par son petit ami (qui, finalement, n'est plus tant son ami que cela). Et c'est sans compter les crucifixions, les carbonisés et les individus qui meurent d'avoir trop mangé de verre pilé.

Et puis, quand tout sera fini et que le petit écran sera éteint, il vous restera encore deux questions en suspens :

- Comment Adebisi fait-il pour faire tenir son bonnet ?
- Pourquoi le fils Cordier continue-t-il à se déplacer en scooter ?

Geof.

Bercé dès mon plus jeune âge par des récits de tueurs en série et de violeurs d'enfants, je ne pouvais finalement que me retrouver à finir ma vie en prison ou à écrire dans COPS.

Je dois humblement avouer que l'un de mes petits péchés mignons consiste à casser du facho. J'ai rapidement une irrépressible envie de biffer tous ceux qui lèvent trop haut le bras droit et tous ceux chez qui naît une semi érection lorsqu'ils entendent des mots tels que sécuritaire, totalitaire, travail-famille-patrie, front et national.

De mon point de vue COPS représente parfaitement la frontière ténue qui existe entre la sécurité individuelle et le sécuritaire. Dans cette nation jeune et pétrie d'idéaux libéraux (au sens humain du terme et non pas au sens économique), les personnages vont se trouver confrontés à une criminalité de plus en plus violente et à des lois laxistes qui, semble-t-il, ne leur permettent pas de mener à bien leur devoir : protéger la population civile des méfaits des criminels. D'un autre côté, à quelques kilomètres de là, les États-unis sont devenus une puissance totalitaire et sécuritaire. Les enfants peuvent se promener tranquillement dans les rues une fois la nuit tombée, les petites vieilles peuvent sans crainte se balader avec leurs économies en liquide dans leur sac à main. Tous les citoyens étant fichés et surveillés, il est facile d'y neutraliser la criminalité. Toutefois, en contrepartie de cette sécurité, les citoyens américains ont abandonné leur droit à la liberté. Qu'il s'agisse de liberté artistique mais aussi de liberté de penser. Dans une telle société la dissidence devient un crime plus grave encore que le meurtre puisque c'est un crime contre la société et son organisation et pas simplement contre un individu. De la même manière, la société américaine est devenue une société formatée où nul ne peut et ne doit plus dormir sous les ponts, ou les pauvres doivent le rester et surtout apprendre à se taire.

Au cours de l'évolution de l'histoire du jeu, des politiciens plus ou moins démagogues proposeront des projets de lois plus sécuritaires susceptibles de simplifier la vie de vos flics. Il ne leur restera alors plus qu'à choisir entre vivre difficilement dans une société où la liberté est la plus haute valeur morale ou dans une société sécuritaire.

Les cops sont les gardiens de cette frontière invisible où rien n'est tout noir ou tout blanc. Ils seront confrontés aux pires travers de l'âme humaine mais aussi à sa plus exceptionnelle grandeur aux moments où ils s'y attendront le moins. Ils trouveront le bonheur dans le sourire d'une pute, dans le regard d'une junkie mourante qui sait qu'ils s'occuperont bien de son bébé, dans les gestes de charité de petits commerçants venant en aide aux sans-abri. À l'inverse, ils plongeront dans les abîmes sans fond de la cupidité et de l'inhumanité de certains riches cadres supérieurs, ils supporteront le mépris et la morale abjecte de vieilles mégères de Beverly Hills qui ne comprennent pas pourquoi on n'enferme pas toute cette racaille de pauvres...

En dehors de cette toile de fond COPS est aussi pour moi le moyen de réunir mes joueurs autour de scénarii complexes impliquant des aspects rarement abordés : les différences sociales, raciales, religieuses et culturelles, la politique, le poids de la hiérarchie, le rôle ambiguë des médias... En bref tout ce qu'il faut pour pourrir la vie de vos personnages... Pardon, je voulais dire, tout ce qu'il faut pour leur faire vivre nombre d'aventures épiques, bien évidemment.

Enfin, pour terminer sur mes principales sources d'inspiration et pour éviter de vous répéter combien comme tant d'autres je suis influencé par des Connelly, Mac Bain et autres Oz ou Elroy, je ne saurais trop vous conseiller de lire et de relire les romans et nouvelles d'Andrew





Vachss (dont la plupart n'existent malheureusement qu'en anglais – des histoires de sexe et de sang), de William Bayer (pour les amateurs de belles intrigues et d'ambiances uniques), Frédéric Fajardie (pour ceux qui aiment casser du facho), Hughes Pagan (pour ceux qui aiment déprimer), Dan Simmons (pour les innombrables idées) et Raymond Chandler (pour le retour aux sources).

Olivier Noël

Fondu du genre policier, j'ai pris le wagon de Berlin XVIII juste après sa première édition et ne l'ai quitté que pour celui de COPS. Ce sont donc de nombreux scénarios et campagnes que j'ai eu le plaisir de jouer et de faire jouer. Il est toujours difficile de donner des conseils tant chaque groupe de joueurs attend quelque chose de différent par rapport aux autres et trouve un plaisir qui lui est propre en jouant. Je n'aurai donc pas la prétention de vous expliquer ce qu'il faut faire pour bien réussir, mais simplement vous donner ma vision des choses, mes méthodes et ce qui me motive, en espérant que vous puissiez trouver des points qui toucheront votre fibre sensible comme elles touchent la mienne.

Le cadre : une clé

En général, pour ce qui concerne les scénarios, je suis plus porté sur les intrigues et les enquêtes bien tarabiscotées, plutôt que sur l'action (même si un brin d'action ne fait pas de mal).

En réalité le moteur est souvent une ambiance. En effet, une fois le décor planté, il est facile d'imaginer une histoire, de lourds secrets à cacher, ou simplement une situation dans laquelle vous plongerez les personnages. De plus, cela vous aidera considérablement durant la partie elle-même car le décor, que vous aurez vu dans un film ou ailleurs, et que donc vous visualiserez bien, sera facile à mettre en place et à décrire à vos joueurs, à leur faire partager. Le background de Los Angeles offre suffisamment de diversité (surtout dans COPS) pour s'adapter à toutes les ambiances possibles. Chaque quartier ou lieu devient facilement le théâtre d'un scénario.

Si j'insiste tant sur les ambiances, et donc le décor de votre intrigue, c'est que c'est ce décor qui distinguera réellement une enquête d'une autre : un meurtre à Alhambra, et vous aurez une enquête sordide, sous une pluie et dans une nuit quasi permanente, au milieu d'une misère crasse. Un meurtre à Beverly Hills et ce sera l'hypocrisie, le luxe, les invitations à des cocktails où l'on sera ravi d'avoir pu côtoyer des « flics du peuple ».

Une affaire de mœurs à Alhambra ? Et vous aurez un réseau de tourisme de snuff movies clandestins. Une affaire de mœurs à Beverly Hills ? Et vous aurez la mort d'une jeune femme d'un quartier pauvre entraînée dans une sauterie de riches qui tourne mal !

Un crime industriel à Alhambra ? Et c'est une corpo qui teste un médicament sur des indigents. Un crime industriel à Beverly Hills ? Une entreprise remplace quelques politiciens influents par des clones sous leur contrôle !

N'oubliez jamais qu'au delà de l'histoire elle-même, c'est son cadre qui lui donne sa personnalité : l'ambiance Paris années 50 de Simenon, l'ambiance notables de province de Chabrol, etc.

Le jeu des dominos

Pour les scénarios plus poussés, c'est-à-dire avec une intrigue et une enquête très alambiquées, le danger principal est de lasser les joueurs, de les démotiver car ils n'avancent pas. Pensez à toujours répartir les tâches et les infos disponibles entre tous les personnages

pour que chacun se sente utile et soit occupé. S'ils calent, s'ils ne pensent pas à quelque chose, faites intervenir l'un de leurs contacts, un de leurs indics, mais avec intelligence, pas trop vite afin qu'ils n'aient pas l'impression de ne pas diriger le déroulement de l'enquête. Ils s'endorment ? Ajoutez un petit braquage ou une intervention afin de les remettre d'aplomb. Ce peut être l'un des types arrêtés qui peut leur révéler un élément qu'ils n'avaient pas découvert... Ce sont souvent des petits hasards qui permettent de faire avancer une enquête.

Pour concevoir de tels scénarios, il suffit d'imaginer une mécanique bien huilée, d'écrire sa chronologie, et ensuite d'imaginer le grain de sable qui va commencer à provoquer l'effondrement de ce petit monde bien huilé. Dès que vous aurez cet élément, les réactions en chaîne vont démarrer : assassinat, vengeance, etc. Ce sera alors aux joueurs de reconstituer cet historique pour comprendre ce qui se passe. Ce peut être le retour d'un témoin qui aurait dû être tué mais qui avait été laissé en vie dans un moment de faiblesse, le sosie d'une victime qui va provoquer des réactions chez son assassin, etc.

Des nouvelles du monde

La campagne, c'est le liant qui va faire que votre campagne ne sera pas une vague succession de scénarios, mais une véritable saga. Pour cela, il y a trois éléments à prendre en ligne de compte :

- Les personnages et les lieux récurrents
- L'évolution des personnages
- L'évolution du monde

Pour le premier, il s'agit de transformer les rencontres d'un scénario en indics, de retrouver les mêmes collègues, les mêmes journalistes, le même bar, etc.

Pour le second, il ne s'agit pas seulement de l'évolution de carrière, mais également de la vie du personnage lui-même. Il pourrait se faire de nouveaux amis, rencontrer de jolies jeunes filles, fréquenter, se mettre en ménage, voir ses parents disparaître, sa sœur se marier avec un mafkrat, son frère avoir des ennuis, etc. Cela ne doit pas être le moteur de votre campagne mais cela lui donnera du corps et permettra même d'amener certains scénarios.

L'évolution du monde, enfin, nous le déclinons dans les suppléments, mais c'est à vous de la créer au quotidien : concert d'un nouveau groupe de pop, résultats d'une ligue de sport, nouveau film au ciné, etc. Des petits événements pour donner vie à votre monde. Quitte à faire des petits tableaux préparatoires mois par mois. Enfin, sachez rendre vivant les PNJ du commissariat, faites-les vivre (ou mourir), imaginez l'effet de l'arrivée d'une nouvelle recrue mignonne et intelligente !

Médiasources

Voilà, pour terminer, je vous donne la liste de mes principales inspirations, en espérant qu'elles vous servent :

Simenon : la lecture des Maigret et des autres romans de Simenon, vous donnera vraiment une source de scénarios énorme, typiquement du type « machine qui se détraque suite à un grain de sable », c'est vraiment génial. Pour les auteurs, ajoutons James Ellroy et Ed Mac Bain, le premier pour les ambiances et les personnages, le second pour des livres adaptables très facilement en scénarios.

Pour la télé, jetez-vous sur Law and Order (New York District), chaque épisode est monstrueusement bien construit, c'est la seule série regardable de toute la télévision (selon mon opinion). Pour les films, citons rapidement Blade Runner, Heat, LA Confidential, Memento, Usual Suspect, Le cercle rouge, tous les Chabrol, L 627.

Nom du stage	Niveau	Cumul
Stage de cohésion <i>Bureaucratie 7+, Psychologie 8+, 1 Point d'ancienneté, 1 Point d'adrénaline</i>	1	Non
Stage de conduite niveau 1 <i>Conduite [Voiture] 6+, Coordination 3</i>	1	Non
Stage de conduite niveau 2 <i>Conduite [Voiture] 5+, Réflexes 4, stage ci-dessus</i>	2	Non
Stage de conduite niveau 3 <i>Conduite [Voiture] 4+, Sang-froid 5, stage ci-dessus</i>	3	Non
Stage de criminalistique niveau 1 <i>Scène de crime 6+, Perception 3</i>	1	Non
Stage de criminalistique niveau 2 <i>Scène de crime 5+, Éducation 4, stage ci-dessus</i>	2	Non
Stage de criminalistique niveau 3 <i>Éducation 4, Perception 4, stage ci-dessus</i>	3	Non
Stage de frappe niveau 1 <i>Corps à corps [coups] 6+, Carrure 3</i>	1	Oui
Stage de frappe niveau 2 <i>Corps à corps [coups] 5+, Réflexes 4, stage ci-dessus</i>	2	Oui
Stage de frappe niveau 3 <i>Corps à corps [coups] 4+, Coordination 5, stage ci-dessus</i>	3	Oui
Stage de géopolitique globale <i>Charme 4 ou Éducation 4</i>	1	Oui
Stage de gestion des foules <i>Intimidation 6+, Sang-froid 3</i>	1	Oui
Stage de gestion de communication au sein du LAPD niveau 1 <i>Bureaucratie 6+, Sang-Froid 3</i>	1	Non
Stage de gestion de communication au sein du LAPD niveau 2 <i>Bureaucratie 5+, Éducation 4, stage ci-dessus</i>	2	Non
Stage de gestion de communication au sein du LAPD niveau 3 <i>Bureaucratie 4+, Charme 5, stage ci-dessus</i>	3	Non
Stage de protection des personnalités et de surveillance des biens publics niveau 1 <i>Charme 3</i>	1	Oui
Stage de protection des personnalités et de surveillance des biens publics niveau 2 <i>Charme 4, stage ci-dessus</i>	2	Oui
Stage de protection des personnalités et de surveillance des biens publics niveau 3 <i>Charme 5, Sang-froid 5, stage ci-dessus</i>	3	Oui
Stage de ressources humaines <i>Bureaucratie 6+, Charme 3</i>	1	Non
Stage de sensibilisation culturelle niveau 1 <i>Connaissance [culture au choix] 8+, Charme 3</i>	1	Oui
Stage de sensibilisation culturelle niveau 2 <i>Connaissance [culture au choix] 5+, Charme 4, stage ci-dessus</i>	2	Oui
Stage de technique d'interrogatoire <i>Compétence appropriée 6+, Caractéristique appropriée 3</i>	1	Oui
Stage de tir niveau 1 <i>Compétence appropriée 6+, Coordination 3</i>	1	Oui
Stage de tir niveau 2 <i>Compétence appropriée 5+, Coordination 4, stage ci-dessus</i>	2	Oui
Stage de tir niveau 3 <i>Compétence appropriée 4+, Coordination 5, stage ci-dessus</i>	3	Oui
Stage de tonfa <i>Arme de contact [matraque] 6+, Réflexes 3</i>	1	Oui
Stage sportif <i>Carrure 3</i>	1	Oui
Stage commando niveau 1 <i>Athlétisme 5+, Coordination 4, Réflexes 4</i>	2	Oui
Stage commando niveau 2 <i>Tir en rafales 5+, Perception 4, Sang-froid 4, stage ci-dessus</i>	3	Non
Stage d'infiltration <i>Déguisement 5+, Sang-froid 4</i>	2	Oui
Stage de psychologie criminelle <i>Psychologie 5+, Perception 4, Education 4</i>	2	Oui
Stage d'adaptation au comportement animal <i>Sang-froid 5</i>	3	Oui
Stage de négociation <i>Sang-froid 5, Charme 5, stage de psychologie criminelle</i>	3	Oui

Nom _____ Surnom _____

Carrure	<input type="checkbox"/>	Charme	<input type="checkbox"/>
Coordination	<input type="checkbox"/>	Éducation	<input type="checkbox"/>
Perception	<input type="checkbox"/>	Sang-froid	<input type="checkbox"/>
RÉFLEXES	<input type="checkbox"/>	Points de vie	<input type="checkbox"/>

Jet d'encaissement : 6+ / (FA + mod. de localisation)

Compétences

- ⊙ Arme de contact _____ [_____]
- ⊙ Arme de poing _____ [_____]
- ⊙ Athlétisme _____ [_____]
- ⊙ Conduite _____ [_____]
- ⊙ Corps à corps _____ [_____]
- ⊙ Discrétion _____ [_____]
- ⊙ Éloquence _____ [_____]
- ⊙ Intimidation _____ [_____]
- ⊙ Tir en rafales _____ [_____]
- ⊙ _____ [_____]
- ⊙ _____ [_____]
- ⊙ _____ [_____]

Attitude lors d'un Interrogatoire

- ⊙ Agressif _____
- ⊙ Inquisiteur _____
- ⊙ Froid _____
- ⊙ Poli _____
- ⊙ Amical _____
- ⊙ Affinité et déficience : _____

Informations disponibles

- ⊙ _____
- ⊙ _____
- ⊙ _____

Combat

Si moitié des PV ou plus :

Initiative : _____ Attitude : _____

Bonus/Malus pour être touché : _____

Arme	PR/PU/FA	Jet d'attaque
⊙ _____	_____	_____/_____/_____
⊙ _____	_____	_____/_____/_____
⊙ _____	_____	_____/_____/_____
⊙ _____	_____	_____/_____/_____
⊙ _____	_____	_____/_____/_____

Si moins de la moitié des PV :

Initiative : _____ Attitude : _____

Bonus/Malus pour être touché : _____

Arme	PR/PU/FA	Jet d'attaque
⊙ _____	_____	_____/_____/_____
⊙ _____	_____	_____/_____/_____
⊙ _____	_____	_____/_____/_____
⊙ _____	_____	_____/_____/_____
⊙ _____	_____	_____/_____/_____

Motos

- ⊙ _____
- ⊙ _____
- ⊙ _____
- ⊙ _____
- ⊙ _____

Nom _____ Surnom _____

Carrure	<input type="checkbox"/>	Charme	<input type="checkbox"/>
Coordination	<input type="checkbox"/>	Éducation	<input type="checkbox"/>
Perception	<input type="checkbox"/>	Sang-froid	<input type="checkbox"/>
RÉFLEXES	<input type="checkbox"/>	Points de vie	<input type="checkbox"/>

Jet d'encaissement : 6+ / (FA + mod. de localisation)

Compétences

- ⊙ Arme de contact _____ [_____]
- ⊙ Arme de poing _____ [_____]
- ⊙ Athlétisme _____ [_____]
- ⊙ Conduite _____ [_____]
- ⊙ Corps à corps _____ [_____]
- ⊙ Discrétion _____ [_____]
- ⊙ Éloquence _____ [_____]
- ⊙ Intimidation _____ [_____]
- ⊙ Tir en rafales _____ [_____]
- ⊙ _____ [_____]
- ⊙ _____ [_____]
- ⊙ _____ [_____]

Attitude lors d'un Interrogatoire

- ⊙ Agressif _____
- ⊙ Inquisiteur _____
- ⊙ Froid _____
- ⊙ Poli _____
- ⊙ Amical _____
- ⊙ Affinité et déficience : _____

Informations disponibles

- ⊙ _____
- ⊙ _____
- ⊙ _____

Combat

Si moitié des PV ou plus :

Initiative : _____ Attitude : _____

Bonus/Malus pour être touché : _____

Arme	PR/PU/FA	Jet d'attaque
⊙ _____	_____	_____/_____/_____
⊙ _____	_____	_____/_____/_____
⊙ _____	_____	_____/_____/_____
⊙ _____	_____	_____/_____/_____
⊙ _____	_____	_____/_____/_____

Si moins de la moitié des PV :

Initiative : _____ Attitude : _____

Bonus/Malus pour être touché : _____

Arme	PR/PU/FA	Jet d'attaque
⊙ _____	_____	_____/_____/_____
⊙ _____	_____	_____/_____/_____
⊙ _____	_____	_____/_____/_____
⊙ _____	_____	_____/_____/_____
⊙ _____	_____	_____/_____/_____

Motos

- ⊙ _____
- ⊙ _____
- ⊙ _____
- ⊙ _____
- ⊙ _____



République de Californie
État de Californie – District de Los Angeles

République de Californie
vs.

Dossier n° _____

Affaire n° _____

Mandat d'arrestation sur motif de cause probable

LE PEUPLE DE L'ÉTAT DE CALIFORNIE À TOUS LES SHÉRIFS, POLICIERS ET AGENTS DES FORCES DE L'ORDRE DU DISTRICT DE LOS ANGELES : la preuve m'ayant été apportée ce jour et sous serment par le détective _____ du LAPD section _____ qu'il existe un motif plausible permettant de croire que le ou les individus suivants sont responsables d'un acte criminel ou délictueux (_____) commis le (ou aux alentours du) _____ par _____ comme consigné par le rapport de police n° _____ rédigé le _____ .

Vous devez donc arrêter les individus suivants : _____
afin de les amener devant moi, ou cette cour de justice.

Le défenseur pourra être libéré contre une caution de _____ \$.

Dans le cas d'un crime. Ce mandat peut être présenté à n'importe quelle heure du jour ou de la nuit.
Si la n'est pas cochée, le mandat ne peut être présenté qu'entre 6h et 22h.

Signature du juge

Date

Après application, à remplir par l'agent.

Je certifie avoir exécuté le présent mandat et avoir arrêté et placé en détention le ou les individus nommés : _____ en ce _____ jour du mois de _____ 20__ .

Nom et titre de l'agent

Signature



République de Californie
État de Californie – District de Los Angeles

République de Californie
vs.

Dossier n° _____

Affaire n° _____

Mandat de perquisition & déclaration sous serment

(Déclaration sous serment)

Le détective _____ jure sous serment que les faits exprimés par lui-même dans la déclaration de motif plausible associée à ce document sont vrais et que, sur cette base, il pense raisonnablement que les éléments décrits ci-dessous doivent être saisis en vertu de la section 1524 du Code pénal, et qu'ils se trouvent présents au lieu indiqué ci-dessous. Sur cette motivation, il demande donc l'émission d'un mandat de perquisition.

Signature du demandeur

Perquisition de nuit demandée : Oui Non

(Mandat de perquisition)

LE PEUPLE DE L'ÉTAT DE CALIFORNIE À TOUS LES SHÉRIFS, POLICIERS ET AGENTS DES FORCES DE L'ORDRE DU DISTRICT DE LOS ANGELES : la preuve m'ayant été apportée sous serment par le détective _____ qu'il existe un motif plausible permettant de croire que les éléments décrits ci-dessous peuvent être trouvés sur la personne ou au lieu indiqué ci-dessous. J'autorise ces éléments à être saisis en accord avec la section 1524 du Code pénal pour la ou les raisons indiquées par un ou des « X » ci-dessous.

- Élément(s) : volé(s) ou escroqué(s) ;
 utilisé(s) dans l'accomplissement d'un acte criminel ou délictueux en possession d'un individu décidé à l'utiliser, ou les utiliser dans l'accomplissement d'un acte visant à troubler l'ordre public ou en possession d'un individu décidé à empêcher sa découverte ;
 tendant à prouver qu'un acte criminel ou délictueux a été commis ou qu'un individu particulier a commis un acte criminel ou délictueux ;
 tendant à prouver que des abus sexuels, en violation de la section 311.3 du Code pénal, ont été commis ou sont en train d'être commis.

VOUS DEVEZ DONC PERQUISITIONNER LE LIEU OU FOUILLER L'INDIVIDU :

Adresse ou identité de l'individu :

Description du lieu ou de l'individu :

Description précise de la zone à perquisitionner :

ET Y RECHERCHER LES ÉLÉMENTS SUIVANTS :

Description précise des éléments :

ET DE S'EN SAISIR SI TROUVÉS afin de les apporter devant moi, ou cette cour de justice. Je déclare que ce mandat de perquisition et la déclaration sous serment associée ont été rédigés devant moi ce ___ jour du mois de _____, 20___, à ___ h __. Par la présente j'estime qu'il existe une cause probable justifiant l'émission de ce mandat. Ce mandat est valable pour une période de 10 jours après son émission.

Signature du magistrat

Perquisition de nuit approuvée (de 22h à 6h) : Oui Non