

Le Think Tank® présente

Et ils l'appellent la Cité des Anges...

Un scénario pour COPS

Septembre 2005

Bernard Delhousse, Etienne Goos, Denis Lambotte et Fabrice Wiels

Table des matières

0. INTRODUCTION	4
<hr/>	
1. RESUME	5
<hr/>	
1.1. INTRIGUE PRINCIPALE	5
1.2. LES INTRIGUES SECONDAIRES	6
1.2.1. LES RIPOUX ET LA DOPE	6
1.2.2. MEURTRE AU PARC CORNELL	7
1.3. LES PETITS BOULOTS, 1018, ENQUETES PERSONNELLES...	7
1.4. LA METEO AU BEAU FIXE	8
<hr/>	
2. UNE SEMAINE FORT CHARGEE	9
<hr/>	
2.1. LUNDI	9
2.1.1. PREMIER BRIEFING	9
2.1.2. FLASHBACK	9
2.1.3. ROULEAUX DE PRINTEMPS ET TSP	10
2.1.4. UN INTERROGATOIRE QUI TOURNE COURT	11
2.1.5. L'ENLEVEMENT	12
2.1.6. EN SOIREE...	13
2.2. MARDI	14
2.2.1. BRIEFING	14
2.2.2. LA CASSE DE L'ONCLE TOM	14
2.2.3. LA PISTE DE LA VOITURE	15
2.2.4. LE DEALER ASSASSINE	16
2.2.5. C'ETAIT UN VAN ROUGE	17
2.2.6. PENDANT CE TEMPS...	17
2.3. MERCREDI	19
2.3.1. BRIEFING	19
2.3.2. LA DEMANDE DE RANÇON	19
2.3.3. DESCENTE EN GRANDE POMPE	19
2.3.4. PHOTO-MONTAGE	20
2.3.5. LA CONFESSION DE SCHNEIDER	20
2.4. JEUDI	22
2.4.1. BRIEFING	22
2.4.2. LE CONTRAT DE MARIAGE	22
2.4.3. L'OPERATION COUP DE POING	22
2.4.4. CE TYPE, C'EST LE POURRI QUI M'A DEFIGUREE	24
2.4.5. MA FILLE N'EST PAS RENTREE DE L'ECOLE	24
2.4.6. ET LE TEMPS ?	25
2.5. VENDREDI	26
2.5.1. BRIEFING	26
2.5.2. EDUCATION CIVIQUE	26
2.5.3. LE MANIAQUE	27
2.5.4. LA PISTE DU SHAMROCK CLUB	27
2.5.5. LES BABOUINS JOUISSENT AUSSI	29
2.5.6. LA PLANQUE DES IRLANDAIS	29
2.6. SAMEDI	31
2.6.1. BRIEFING	31
2.6.2. UN HOMME AVEC UN CHIEN	31
2.6.3. LA PLUIE !	32

2.6.4. UNE FEMME AU FOYER	32
2.6.5. LA VENGEANCE D'UN PERE	34
2.6.6. LE PIEGE	34
2.6.7. LES BABOUINS VOUS SALUENT BIEN	34
2.7. DIMANCHE	36
2.7.1. BRIEFING	36
2.7.2. AUTOPSIE D'UN VIOLEUR	36
2.7.3. COMME C'EST COQUET CHEZ VOUS !	37
2.7.4. RIEN NE FINIT JAMAIS	37
3. EVENEMENTS INTEMPORELS	39
3.1. PETITES ENQUETES	39
3.1.1. USUAL SUSPECT	39
3.1.2. LE PROBLEME, C'EST LE CHOIX	39
3.1.3. JE SUIS INONDEE	40
3.2. "APPEL A TOUTES LES VOITURES"	40
3.2.1. LE SUICIDAIRE	40
3.2.2. TENTATIVE DE VIOL	40
3.2.3. JIM CANA	41
3.2.4. PRISE D'OTAGE	41
3.2.5. EMBOUTEILLAGE MONSTRE	41
4. PNJ	43
4.1. PNJ PRINCIPAUX	43
4.2. ALLIES ET INFORMATEURS	46
4.2.1. ALLIES	46
4.2.2. INFORMATEURS	47
5. CARACTERISTIQUES DE QUELQUES PNJ MAJEURS	49
6. COMMENT FORMER NOMS ET PRENOMS CHINOIS	55
7. UNE PROPOSITION D'ECHEANCIER	56
8. LES PJ	59
8.1. SARAH WILCOX	59
8.2. FRANCISCO SARAYANA	60
8.3. EDMOND CRANE	61
8.4. MATTHEW O'LEARY	62
8.5. CHEN LUN ZOU	63
8.6. ALLAN HOLLYWOOD	64

0. Introduction

Dans ce scénario pour COPS, tous les événements que les PJ vont vivre se dérouleront sur une seule semaine durant laquelle ils seront de service pendant la journée, de 7h00 à 15h00. Il est plus que probable, sinon nécessaire, qu'ils décident de faire des heures supplémentaires. Le meneur doit alors veiller à maintenir ces heures supp' dans des proportions raisonnables.

De façon assez logique, les PJ n'auront pas qu'une seule enquête à résoudre lors de cette semaine. A côté de l'intrigue principale, il y a deux intrigues secondaires assez prenantes, mais également un nombre variables de "petits boulots", venant sous la forme d'enquêtes 1018 ou débutant à l'initiative des PJ eux-mêmes (via le recours à leurs indics, par exemple). Ces enquêtes pourront être expédiées rapidement ou devenir récurrentes et, pourquoi pas, traîner dans les pieds des joueurs s'ils ne les règlent pas correctement ou rapidement. Au besoin, ces enquêtes a priori ponctuelles peuvent servir au meneur pour raviver l'attention des joueurs et faire rebondir l'enquête principale ou les enquêtes secondaires si elles s'enlisent.

Les événements sont présentés, pour la facilité du meneur de jeu, de façon chronologique. Un échéancier est proposé en fin de scénario et reprend les événements qui se produisent avec (une quasi) certitude, indépendamment des actions des joueurs (ou presque). Le meneur est invité à y tenir un compte strict des enquêtes menées et à y inscrire les avancées des joueurs. Libre au meneur de suivre cette ligne du temps ou de s'en inventer une autre.

Pour ce qui est des intrigues secondaires, il est recommandé au meneur de jeu de les jouer toutes les deux et de les jeter dans les pieds des joueurs en fonction de leur progression. Contrairement à l'intrigue principale qui se termine avec certitude endéans une semaine, il est tout à fait possible que les intrigues secondaires ne soient pas résolues dans le "temps imparti". Le contraire serait même étonnant. Ce n'est pas grave. Seule l'intrigue principale devrait être résolue, que ce soit à l'initiative des joueurs ou pas.

Pour ce qui est des "petits boulots", il en faut au moins un (voire deux) par journée de jeu. Cela peut être le même si les PJ n'ont pas réussi à en venir à bout en une seule fois. Ils devraient avoir l'impression que leur bureau s'encombre de paperasse chaque fois qu'ils tournent le dos pour enquêter sur une affaire. Tenez-les occupés en permanence.

N'oubliez pas que le travail des COPS requiert également une bonne dose de travail administratif. Il y a des rapports à écrire, à réécrire, à corriger, etc. Le temps joue contre eux.

Au besoin, des événements sans rapport apparent avec les intrigues (principale ou secondaires) seront utilisés pour accélérer et ralentir les joueurs selon leur degré d'avancement. De même, un événement peut apparaître sans rapport avec les trames principale ou secondaires mais servir à ramener les joueurs dans le "droit chemin".

Nota Bene : Initialement, ce scénario a été conçu pour être joué dans le cadre de la 16^e édition des 24 heures de jeu de rôle de la Guilde de l'Opale Noire de Couillet, les 23 et 24 juillet 2005. Cela explique le découpage original strict en sept journées de patrouilles, la fin du scénario au terme de la semaine, et le fait que les intrigues secondaires ne se terminent pas obligatoirement "à la fin". Merci à la Guilde de l'Opale Noire pour cette belle opportunité et aux joueurs qui ont essuyé les plâtres.

Les PJ utilisés lors de ces 24 heures de jeu de rôle sont repris en annexe au présent scénario. Le meneur de jeu est libre de les utiliser ou de leur substituer ses propres PJ s'il décide d'intégrer le scénario à sa campagne (auquel cas les PJ prévus peuvent devenir des PNJ). Néanmoins, certains indics jouant un rôle clé doivent figurer au rang des contacts des joueurs.

1. Résumé

1.1. Intrigue principale

Ce scénario a pour thème principal l'enlèvement de la maire. A la base, il s'agit d'une opération de marketing destinée à améliorer l'image de la maire ainsi qu'à redorer le blason des COPS, et qui va mal tourner.

La maire a donc engagé un spécialiste en "Communication et Relations Publiques" pour organiser une campagne destinée à moderniser son image de marque et celle des COPS. Le publiciste s'appelle Herman Schneider. C'est une espèce de visionnaire un peu cinglé et assez original qui a travaillé pour tous les milieux, mais surtout pour le show business. Il fonctionne au déclic, à l'intuition, en suivant ses "visions". Il a des "flashes" selon ses propres termes. D'ailleurs, il sera aussi constamment à la recherche d'idées promotionnelles pour les PJ quand il sera à leur contact, que ceux-ci le veuillent ou non. Ces idées incluent relookage, teinture, nouvelle coupe de cheveux, toujours exposer son meilleur profil aux photographes, de la chirurgie esthétique, idylle avec une rock star, fausse homosexualité... bref tout ce qui peut permettre au COPS choisi de devenir le "COPS de l'année".

Il a quartier libre pour la maire. Comme opération ultime de "marketing efficient et sauvage" (une de ses expressions favorites), il décide d'organiser l'enlèvement de la maire, tout seul comme un grand, suivi d'une libération qui devrait faire la une des journaux avec les COPS dans le rôle des sauveurs... La maire est quelqu'un d'intègre, Schneider préfère donc ne pas la prévenir de son opération. Ce sera une "surprise" pour elle et pour tout le monde. C'est son "Grand Plan" à lui. Il veut du vif, de la réalité, quelque chose de pas préparé du point de vue de la maire et de son entourage pour pouvoir nourrir le public d'émotions intenses et de frissons (sic). Politiquement, c'est mieux. Si elle n'est au courant de rien, la maire ne peut faire l'objet de critiques. D'une part, elle est protégée. D'autre part, elle est plus naturelle dans ses réactions. L'effet n'en sera que plus réussi.

Schneider fait appel à ses connaissances de débauche pour entrer en contact avec quelques mercenaires liés au Shamrock Club (cf. supplément "Les Affranchis"). Il loue ensuite sous un faux nom un appartement dans un quartier miteux de la ville et s'arrange pour mâcher la besogne aux kidnappeurs. En l'occurrence, il organise de A à Z un gala de charité, réglant tout pour fournir aux ravisseurs la plus parfaite occasion d'enlever la maire.

De leur côté, les kidnappeurs ont d'autres idées en tête. Lorsqu'ils se rendent compte de qui est leur cible, ils décident de ne pas aller à la planque louée par Schneider mais de doubler celui-ci. Ils amènent la maire dans une usine désaffectée et comptent demander une rançon plus importante pour sa libération. Le temps va leur manquer.

Suite au kidnapping de la maire, les COPS se voient confier l'enquête qui stagne un peu malgré toutes les équipes sur le pied de guerre. Vient ensuite la demande de rançon, postée par Schneider lui-même, avec une photo de la maire qui permet de remonter à l'adresse de la planque louée par Schneider. Sur place, personne. Ça fait désordre, surtout que Schneider a déjà annoncé la libération imminente de la maire sur les chaînes nationales et que la radio et la télévision arrivent sur place juste quelques minutes après les COPS, juste le temps de filmer les PJ hébétés pour les journaux du soir...

Entre-temps, Schneider prend peur et entend se libérer du poids du mensonge. Il compte tout dire aux PJ afin de "soulager sa conscience" et qu'ils le protègent. Mais le chef des ravisseurs, Finnegan O'Shea, un lieutenant du parrain de la mafia irlandaise des armes, le devance et le descend. Quand ils arrivent, les PJ découvrent un cadavre dans une piscine et quelques

Chinois qui mettent la maison de Schneider à sac.

De leur côté, les kidnappeurs laissent leur victime enfermée et partent pour effectuer une livraison d'armes. Pas de bol, ils sont trahis et le deal tourne mal. L'arrestation est musclée, les COPS sont à cran suite à la disparition de la maire et aux remontrances perpétuelles de leur capitaine, et cela dégénère vite. Les kidnappeurs se font tous buter par leurs clients, les COPS ou une tireuse d'élite engagée pour cela. Au cours de l'enquête, les PJ se rendent compte de leur méprise mais un peu tard. Tous les ravisseurs qui savaient où la maire se trouvait sont morts! Ou du moins le pensent-ils.

Il reste une personne qui le sait : Finnegan O'Shea. Videur au Shamrock, son patron n'est autre que le parrain de la mafia irlandaise des armes. Ce dernier, après avoir été contacté par Schneider, avait refusé de participer à l'enlèvement ou même de le cautionner. Son lieutenant l'a doublé sur ce coup-là, y voyant une belle occasion de briller. Mais l'info a vite filtré et au moment où ses gars se font dégommer Finnegan O'Shea se fait interroger brutalement dans une cave voisine. A ce stade, en fonction de l'avancement de leur enquête, les PJ peuvent rencontrer le patron du Shamrock qui "en bon citoyen" pourra faire affaire avec eux. Un gentleman's agreement peut sans doute être trouvé et les joueurs se font renseigner la cache où la maire se trouve... Ou plutôt se trouvait! Car ils se retrouvent de nouveau dans un endroit vide. Pas de maire, mais la piste semble chaude et les PJ semblent se rapprocher.

Ils entament donc une enquête de voisinage dans un quartier où les COPS ne sont pas toujours les bienvenus et où parler à des représentants de la force publique peut être synonyme de gros ennuis. S'ils s'y prennent en douceur, ils recueillent la description d'un homme qu'on voit souvent promener son chien. Après plusieurs heures d'enquête laborieuse, la journée se termine par un 1018 alors qu'ils rentrent au QG. Un problème domestique. Un homme bat sa femme selon les voisins. Quand ils arrivent, les cris ont changé de sexe, et c'est le "mari" qui glapit avec une voix de femme qui hurle des insanités et des menaces qu'il ne ferait pas bon de voir exécutées.

La femme est en fait la maire qui a été libérée puis réduite en esclavage domestique par Pedro Sanchez qui ne sait absolument pas à qui il ordonne de faire la vaisselle et de passer la serpillière. Quand il est mécontent, il cogne sur la maire comme il cognait sur sa femme avant qu'elle se barre. Et sa nouvelle recrue a fini par péter les plombs. Les COPS la trouvent de dos par rapport à la porte d'entrée, munie d'un grand couteau de cuisine, elle est à califourchon sur Pedro Sanchez et décidée à mettre ses paroles à exécution...

1.2. Les intrigues secondaires

Le terme "secondaire" signifie seulement que ces enquêtes viennent en sus de celle concernant l'enlèvement de la maire, pas qu'il s'agit d'enquêtes de seconde zone auxquelles les PJ peuvent décider de ne pas prêter attention. Il s'agit d'enquêtes qui ne trouveront pas nécessairement leur dénouement lors du déroulement du scénario. Elles évoluent plus ou moins vite selon l'efficacité et l'acharnement des joueurs.

1.2.1. Les Ripoux et la dope

C'est sur cette intrigue que le scénario commence. Il est donc fort possible que vos PJ estiment que cette intrigue va constituer leur affaire principale. N'insistez pas et laissez-les fixer eux-mêmes leurs priorités. En cas de besoin, faites intervenir le capitaine pour leur donner des instructions précises au sujet de cette enquête une fois les briefings matinaux effectués. Ceux-ci ne vont d'ailleurs pas tarder à devenir chargés.

L'histoire commence alors que le SAD confie aux PJ le soin d'arrêter les participants à un deal

de drogue. L'objectif du SAD est de mettre la main sur des flics ripoux qui bossent dans la division des narcotiques du LAPD. Pour cela, le SAD souhaite mettre la main sur des dealers d'une nouvelle drogue de synthèse appelée TSP pour "Tiger Sex Power" (cf. section 2.1.3). Comme il n'est pas envisageable de monter l'opération avec NADIV, le SAD fait appel aux COPS pour procéder à l'arrestation.

Ils coffrent un des dealers. Celui-ci se fait abattre par un voisin de cellule auquel un des flics ripoux a fourni un couteau après la fouille réglementaire. L'enquête qui s'ensuit est longue et pénible afin de confondre des collègues qui ont choisi d'enfreindre la Loi. Les pistes sont peu évidentes et les rebondissements inexistantes. C'est aux PJ de mener les choses de bout en bout. Ils auront le SAD sur le dos en permanence pour jouer les mouches du coche.

Suite à une mission d'éducation civique dans une école primaire (section 2.5.2), les PJ feront la découverte d'une cache de pilules de TSP, les mêmes que celles échangées lors du deal quelques jours plus tôt. Cette cache a été découverte par des élèves mais également par des babouins qui ne se privent pas d'en consommer (section 2.5.5).

Au final, il est tout à fait possible que les PJ décident de passer un accord avec d'autres suspects contre une remise de peine ou une libération plus rapide afin de monter un traquenard contre les flics ripoux. L'idée doit venir d'eux. A moins qu'ils ne préfèrent la méthode plus longue ou ne comptent sur un revirement qui ne viendra jamais.

1.2.2. Meurtre au parc Cornell

Le jeudi, fin de matinée, un appel angoissé tombe chez les COPS. Une mère inquiète signale que sa fille de 9 ans n'est pas rentrée de l'école. L'institutrice assure pourtant que Stella est bien repartie en direction de chez elle. Elle a un parc à traverser, il y a des jeux et des attractions, mais "Stella sait qu'elle ne doit pas traîner en chemin". Là, elle a déjà une heure de retard.

Elle est retrouvée morte, sans trace d'abus sexuel mais tout indique qu'un détraqué s'est acharné sur elle. L'enquête s'oriente vite sur un ancien pédophile. Mais celui-ci est sous camisole chimique. Un patch sous cutané régule ses pulsions en déchargeant des substances chimiques de manière régulière afin de calmer ses pulsions. Le médecin chargé de le suivre a un compte à régler avec les pédophiles et les meurtriers d'enfants (suite à un événement de son passé) et estime que la justice est mal faite. L'idée de s'ériger en justicier s'est petit à petit fait jour en lui.

Donc, lors du renouvellement de l'implant, il n'a pas greffé le bon patch au pédophile. Celui-ci est dès lors de nouveau sujet aux mêmes pulsions. Et un jour, au parc Cornell, il craque sur la petite Stella. Malheureusement, les preuves manquent et au terme de la garde à vue, les PJ doivent relâcher le pédophile qui est abattu peu après. Les PJ mènent l'enquête. Tout accuse le père de la victime. C'est en effet lui, et les PJ vont être confrontés à un dilemme cornélien. Doivent-ils arrêter et inculper le père justicier ou falsifier les preuves ? Sans compter la responsabilité du médecin dont les buts sont également inavouables.

1.3. Les petits boulots, 1018, enquêtes personnelles...

En plus de ces trois enquêtes, les PJ vont avoir à traiter toute une série de petits dossiers. Ils sont repris dans le chapitre 3 et peuvent être insérés si le meneur de jeu l'estime nécessaire.

Ils sont classés de trois manières :

1. Des petits enquêtes confiées aux COPS suite à des plaintes écrites ou téléphoniques. Parfois, le plaignant vient directement au LAPD et ce sont les COPS eux-mêmes qui

doivent recevoir (et acter) leurs plaintes.

2. Des "10/18", c.-à-d. des appels d'urgence. Le central du LAPD aiguille les patrouilles les plus proches vers les lieux de l'incident. C'est un bon moyen pour réveiller les joueurs lorsque l'action s'enlise.
3. Des enquêtes annexes lancées suite à des informations lâchées par les informateurs des PJ ou leurs collègues (infos à vérifier, tâche à effectuer en échange de l'info, etc.).

1.4. La météo au beau fixe

Toute la semaine est baignée d'une météo plus qu'estivale. Nous sommes fin juin et le mercure indique une canicule installée pour de nombreux jours. Même davantage ! Il fait une chaleur épouvantable, suffocante et éprouvante. Il faudra la "clim" en bon état de marche dans les voitures de patrouille. Cela sentira "bon" la sueur dans les mess et les salles de briefing dès le petit matin. Dès 7 heures, le mercure indique déjà plus de 20°C à l'ombre! Soit 68° F. On va enregistrer des pointes à plus de 40° C (104° F). Et pas un souffle de vent. Rien. Une véritable chape de plomb s'abat sur la ville. En plus des criminels, les COPS vont affronter un ciel bleu azur que ne vient troubler aucun nuage.

Le meneur est donc encouragé à faire de la météo un PNJ à part entière.

Quelques exemples... Le bitume fond. Les installations au gaz connaissent des problèmes de pression. On se bat peut-être dans les grandes surfaces où l'on trouve les derniers appareils d'air conditionné ou ces très jolies lampes-ventilateurs ! Les cadavres se décomposent bien trop rapidement, rendant parfois les autopsies difficiles. Les intoxications alimentaires se suivent et se ressemblent dans les restaurants indécents. On parle de rationner l'eau. On a eu des bagarres lors d'une distribution de bouteilles d'eau potable par la protection civile. Les gamins font sauter les bornes d'incendie pour s'octroyer des douches bien méritées. Ces explosions aquatiques peuvent se terminer en autant de querelles de voisinage, d'inondations de caves... et donc de 1018 !

2. Une semaine fort chargée

Le scénario est découpé en sept journées, du lundi au dimanche, durant lesquelles les COPS sont de service diurne. Chaque jour, les PJ subiront certains événements, en susciteront d'autres et recevront des informations qui auront trait à l'intrigue principale, à une intrigue secondaire ou à une trame annexe. Sur leur bureau vont s'entasser des tonnes de petites plaintes à investiguer. La tentation de délaissier systématiquement ces "petites affaires" au profit de l'enquête principale sera grande, mais il importe au meneur de la rendre peu payante, car certaines d'entre elles peuvent renvoyer par exemple vers l'intrigue principale et permettre de la résoudre (ou les en éloigner en les poussant vers une intrigue secondaire). Pour rappel, à chaque instant de la journée, le tableau de service note en rouge les affaires en cours non résolues. Les gratifications pleuvront pour les collègues des PJ qui résolvent des affaires, même mineures (vols à l'étalage, des sacs arrachés, petits dealers de marijuana, etc.).

2.1. Lundi

2.1.1. Premier briefing

Ce matin, c'est l'effervescence juste avant le briefing. Les commérages vont bon train depuis que le capitaine s'est enfermé dans sa "cage" avec un type assez large et ventripotent, tiré à quatre épingles, accompagné de deux blondes sculpturales dont le passage a laissé planer un silence évaluateur. Laissez les PJ glaner quelques informations. En échange d'une soirée en tête-à-tête au drive-in, ils peuvent, par exemple, apprendre auprès d'une secrétaire bien informée que le visiteur en question s'appelle Schneider, et que "c'est un gourou à Hollywood, un faiseur de stars". Quelques minutes plus tard, le capitaine arrive en salle de briefing en compagnie de ce Schneider et de ses deux bimbos.

Good Mooooorning L.A. sur WKCR2 Radio. Ici Frank Molrooney ! Il est 7h12. Après le bulletin d'info de Zythia Kelkov, place à la musique sur WKCR2 Radio. Nous sommes encore ensemble pour 48 minutes. En route pour *I wanna beep your beep* le nouveau single de Lourdes Ciccone, c'est maman qui doit être contente ! Ensuite nous recevons le professeur Choo pour une analyse jointe des mouvements de la bourse de L.A. et des poussées du gob. Ne riez pas, c'est très sérieux, c'est votre pote Frankie qui vous le dit, sur WKCR2 Radio.

Lors du briefing, le capitaine présente Herman Schneider (cf. section PNJ), spécialiste en communication choisi par la mairie pour redorer l'image du LAPD en général, et des COPS en particulier. Schneider (que ses deux blondes appellent "Hernie", prononcez "Heeuuwniiiiie" en minaudant) va faire un petit speech, dans lequel il explique sa stratégie de marketing basée sur la fameuse devise "protéger et servir", les concepts de proximité, les COPS vus comme des "grands frères", à grand renfort d'idées d'ouverture, de vista, être là où les gens ont besoin de nous... il faut être "à l'écoute", "aware", etc.

Lors du briefing qui suit, le capitaine assigne quelques affaires mais n'en donne aucune aux PJ à qui il demande de rester après le briefing, il a à leur parler. Depuis environ une semaine, les PJ sont sur un "projet spécial" (cf. le flashback, point 2.1.2). Juste après le briefing, Schneider se mêlera aux policiers avec ses bimbos (jouant un rôle de "blondes" qu'elles sont loin d'être, cependant) et tentera de repérer un COPS, un "pur Californien taillé pour devenir un preux des temps modernes", "LE candidat parfait à la célébrité"... qu'il s'agira de vendre comme un "héros national". Bien évidemment, il va jeter son dévolu sur un des PJ.

2.1.2. Flashback

Revenons une semaine en arrière : lundi dernier, juste après leur premier briefing du jour, les PJ sont convoqués par le capitaine Jason Skripnick dans son bureau où il les présente à un membre du SAD : Andrea Dickinson (cf. section PNJ).

Celle-ci a obtenu des informations relatives à un deal de drogue qui doit s'effectuer sous peu

dans un restaurant chinois. Elle souhaite que les COPS prennent l'affaire en main, en toute discrétion. Elle insiste pour que tout se passe sans que la division NADIV (narcotiques), normalement compétente pour la criminalité liée à la drogue, n'intervienne.

Voici ce qu'elle sait et qu'elle a révélé aux PJ : le deal doit avoir lieu dans le restaurant "La Cité du Phœnix", lundi prochain à midi (c.-à-d. le premier jour du scénario). Elle ignore le nom de la personne qui va acquérir la marchandise, mais elle sait que le fournisseur est un contrebandier chinois du nom de Yang Shi Yu.

Le SAD a obtenu ces informations en enquêtant sur le meurtre de Victor Fletcher, un agent de la division de éducative sur la drogue et les stupéfiants (DARE). Celui-ci était proche de la retraite et avait été approché par un de ses anciens indics. Apparemment, Fletcher avait ensuite contacté quelqu'un à la division NADIV pour lui refiler le tuyau, mais s'est fait descendre peu de temps après, avant d'avoir eu le temps de fournir l'info complète. Le SAD a retrouvé des notes relatives à ce deal de drogue dans le journal de Fletcher, que celui-ci gardait dans son coffre personnel, à côté de ses bons du trésor.

De plus, le SAD subodore l'existence d'un agent pourri au moins au sein de NADIV et souhaite avant tout le piéger. La seule façon de procéder est donc de mettre la main sur les acheteurs, qui sont certainement liés aux flics ripoux. Mais Andrea ne révèle rien de tout cela aux COPS. Elle se contente de leur interdire d'entrer en contact avec qui que ce soit à propos de cette opération. Il faut le secret le plus total autour de cette affaire.

Le Capitaine Skripnick, de son côté, couvre l'opération à la "Cité du Phœnix" et accepte d'affecter une douzaine d'officiers pour le jour de l'intervention. Il donne carte blanche aux PJ pour s'approvisionner en équipement et pour planifier l'opération, tout en insistant bien sur le fait que les dealers doivent être capturés vivants. Il leur fait confiance et entend bien voir cette confiance récompensée.

2.1.3. Rouleaux de printemps et TSP

Le deal consiste en une vente de pilules, consistant en un dérivé "high tech" de MDMA (base de l'ecstasy), appelé TSP, *Tiger Sex Power*. Sur la pilule en forme de gland, un petit pénis est gravé. Parmi les effets principaux du TSP, on cite une augmentation importante de la libido, un accroissement des perceptions, une sensibilité accrue au niveau de certains centres nerveux, suite à une dilatation des vaisseaux sanguins... Les effets principaux durent plusieurs heures. Les effets secondaires incluent des pertes de mémoire, une difficulté à distinguer la réalité de l'illusion, des vomissements... Le meneur est invité à développer davantage si besoin est.

Il est 14 heures 17 sur WKCR2 Radio! Aaaaah, brothas and sistas, take it easy. Je vous sens hot, très hot! Prenez une douche. Branchez-vous sur les bornes d'incendie. Tout est permis. C'est Malcolm 'free man' Powell qui vous le dit. Nous sommes encore ensemble pour de longues, très longues minutes de coooooooool funky music. On WKCR2 Radio, bien sûr! Vous voulez vous rafraîchir... allez au *Car Wash*, avec Rose Royce...

L'équipe des PJ est chargée de surveiller le deal et de procéder à l'arrestation. Ils ont un plan du restaurant "La Cité du Phoenix" et des photos de Yang Shi Yu, mais aucune info sur les acheteurs. Les PJ n'ont aucun moyen de savoir si le staff du restaurant est au courant que des affaires illégales se traitent sur place.

Il convient ici de laisser les PJ monter leur "plan". Le MJ est invité à donner un plan du restaurant, avec entrée principale, ruelle à l'arrière, entrée de service, échelle de secours qui mène sur les toits, etc. Les joueurs doivent disposer d'un peu de temps pour envisager toutes les possibilités et placer leurs pions. Ils ont eu une semaine pour se préparer.

Le deal doit avoir lieu à midi. Si les PJ ne font rien (hypothèse hautement improbable), voici comment le deal se déroule : la voiture de Yang Shi Yu s'arrête devant le restaurant à midi

précise. Yang Shi Yu et trois autres Chinois en sortent, l'un d'entre eux porte un attaché-case noir. Ils confient les clefs de la voiture au portier qui va la garer dans le parking sous le restaurant. Une fois dans le restaurant, Yang Shi Yu s'adresse à un serveur qui le dirige vers le salon privé qu'il a réservé à l'étage du restaurant (une mezzanine en bambou et parois de papier surplombe le rez-de-chaussée et donne accès à de nombreuses salles et salons privés). Un des chinois se poste à l'entrée du salon et surveille attentivement la salle, accoudé à la balustrade. Un petit quart d'heure plus tard, trois jeunes Chinois, dont un porte un sac de sport, arrivent dans le restaurant. Le serveur s'apprête à les refouler, lorsqu'un d'entre eux prononce le nom de Yang Shi Yu. Le serveur s'efface alors avec mille courbettes et dirige ces messieurs vers le salon privé.

Une fois tous les malfrats gentiment rassemblés, il est procédé à l'échange : TSP contre billets de banque. Cela ne prend que quatre à cinq minutes pour goûter la marchandise, vérifier l'authenticité des billets de banque, et faire passer la dope de l'attaché-case au sac, et inversement pour le pognon. Les trois jeunes quittent ensuite le restaurant tandis que Yang Shi Yu prend le temps de se commander un canard laqué pour lui et ses hommes.

Selon la façon dont les PJ ont préparé leur opération et dont ils vont réagir, les choses peuvent bien (ou mal) tourner. Le garde du corps que Yang Shi Yu a laissé dans la salle est très attentif et il a reçu des ordres très clairs : ne pas laisser n'importe quel fauteur de troubles monter l'escalier. S'il repère des agissements qui ne lui paraissent pas naturels, ou le renflement d'une arme sous une veste, il a ordre d'avertir son patron, qui réagira en fonction de la situation, et de ralentir la venue des opportuns, le temps que les traces disparaissent.

L'international en bref sur California Bay FM. Suite à l'expulsion par la Californie d'une trentaine d'illégaux en provenance du Panama, le président panaméen Duarte vient de décréter la cessation des relations diplomatiques entre les deux nations. L'ambassadeur de Californie a été appelé au palais présidentiel. Il lui a été signifié son maintien en résidence surveillée. A L.A., on redouble d'effort afin d'expulser le plus grand nombre de Panaméens en séjour illégal au cours des prochaines 48 heures.

Si les PJ interviennent après l'échange, Yang Shi Yu se rendra sans résistance et prétendra ne rien savoir de la marchandise qui se trouve dans le sac de sport des dealers. Comme il n'est pas vraiment illégal de transporter une grosse somme d'argent sur soi, il sera assez difficile au District Attorney de monter un dossier contre lui. Si les COPS interviennent avant l'échange ou pendant celui-ci, les choses peuvent être plus complexes. Un des hommes de Yang Shi Yu n'hésitera pas à se sacrifier en lieu et place de son patron pour lui éviter l'arrestation. Il sait que Yang Shi Yu lui en sera gré et honorera sa famille pendant le temps qu'il sera en prison.

Par contre, les trois jeunes seront beaucoup plus chatouilleux de la gâchette. Ils feront feu à plusieurs reprises avant de s'enfuir par les cuisines, l'entrée de service ou les ruelles des alentours. A nouveau, selon la planification des PJ, ils pourront éventuellement leur filer entre les doigts. Ce n'est pas souhaitable, mais possible. Cela conduirait les joueurs à écumer les bas-fonds, les bars et les zones louches, à secouer leurs indices pour retrouver les jeunes dealers et leur camelote.

2.1.4. Un interrogatoire qui tourne court

Si tout se passe bien, les PJ ramènent tout ce beau monde pour interrogatoire. Aucun des acheteurs ne souhaite impliquer Yang Shi Yu, celui-ci étant trop dangereux. Cependant, Li Pang, un des trois dealers, le plus jeune, n'est pas loin de craquer lors de l'interrogatoire. C'est le plus faible et les joueurs devraient s'en rendre rapidement compte. Il est complètement déboussolé et ne comprend pas ce qu'il fait là. Dès lors, il multiplie les maladroites dans ses réponses, Il s'embrouille dans ses réponses et finit par faire indirectement référence à des "protections", à une "supervision" lors de l'opération moyennant un "pourcentage sur la

transaction". Alors qu'il est sur le point de craquer, son avocat, Maître Kobayashi, fait irruption dans la pièce et met fin à l'interrogatoire en conseillant à son client de se taire. Il lui lance une phrase en chinois, pleine de double sens et de sous-entendu, que l'on peut prendre pour un sain conseil ou pour une menace (mais encore faut-il que les PJ en obtienne une traduction). Il attribuera à Confucius la pensée dont il a gratifié son client, quelque chose comme "Celui que la langue démange doit aussi savoir où se trouvent ses amis", qui peut aussi se traduire par "Toutes les paroles ne valent pas un ami sûr". Le chinois est une langue magnifique!

2.1.5. L'enlèvement

Quasi au même moment, alors que les PJ commencent à se dépêtrer avec Maître Kobayashi et ses erreurs de procédure, Li Pang et son nouveau mutisme et les éventuelles autres personnes arrêtées qu'ils essaient laborieusement de faire parler ou qu'ils sont en train de taper leur rapport, l'entièreté de la section COPS est appelée en salle de briefing. Il est 14h26. Cela a l'air sérieux, à la limite du catastrophique. Le capitaine, pâle et au bord de la crise de nerfs, leur apprend que la maire a été enlevée alors qu'elle se rendait, en voiture et sous escorte, à un dîner de charité dans le quartier d'El Segundo.

Madame! Vous êtes une ménagère de moins de 50 ans. Vous aimez *Wild and Restless* sur Soap Channel. Vous frémissez aux amours impossibles de Bradley et de Joanna! Vous maudissez Kevin qui délaisse Mary-Kate pour cette grue de Consuela... Alors ne ratez pas la reprise de votre série fêliche sur Soap Channel : *Love, Peaches and Coconuts*. Découvrez les exotiques et torrides amours de Spencer et d'Olivia, la trahison de Lynch, et les touchantes retrouvailles de Felipe et de Conception. Martina est-elle enceinte ? Et de qui ? Ce soir sur Soap Channel.

Suite à l'insistance de l'adjoint de la maire, les COPS sont mis sur ce dossier toute affaire cessante (enfin presque, car il ne faut pas non plus passer pour des types qui lâchent toute une ville pour une seule personne, fût-elle maire). Quelques minutes après cette annonce, Schneider arrive à l'étage des COPS accompagné de ses deux assistantes. Il va traîner dans les pieds des joueurs, les sonder, les aiguillonner, éventuellement leur distiller de bonnes ou mauvaises informations, les conseiller pour leur image, et essayer de faire de son mieux pour tirer de l'événement qu'il a orchestré la juteuse campagne de promotion à laquelle il pense depuis si longtemps. A ce stade, il n'a toujours aucune raison de douter du succès de son plan "fabuleux". Oh, Hernie...

Toutes les patrouilles du LAPD sont donc chargées de retrouver la voiture de la maire. Les PJ, quant à eux, sont d'abord chargés d'aller interroger les deux motards qui escortaient la maire: Jon et Ponch. C'est le dernier job de la journée pour les joueurs (officiellement du moins, car ils peuvent décider de faire des heures supp'). Les motards sont encore quelque peu secoués, même s'ils ne souffrent que de quelques contusions. La voiture de la maire est sortie du parking souterrain de la mairie de L.A. vers 13h57. Elle a suivi les deux motards jusqu'à l'autoroute. Alors qu'ils roulaient tranquillement sur celle-ci, la voiture a fait une embardée et a renversé les deux motards, impuissants devant une telle manœuvre. Ensuite, la voiture a emprunté la première sortie d'autoroute sans que les motards aient pu faire quoi que ce soit. Le temps de relever leur moto et la voiture emmenant la maire avait disparu. Pendant ce temps, à la mairie, le vrai chauffeur de la maire, Andrei Skolnikov, est retrouvé ligoté et en sous-vêtements dans un placard près des toilettes pour hommes. Il a été abordé par un autre chauffeur qui lui a plaqué un chiffon imbibé de chloroforme sur le nez. Il se souvient que le type qui l'a agressé était un rouquin, qui avait à peu près la même stature que lui.

Il n'y a malheureusement pas grand-chose que les COPS puissent faire à ce stade: des barrages routiers ont été installés, et des hélicoptères de patrouille quadrillent la ville dans l'espoir de retrouver la voiture de la maire, sans grand succès. Il faut dire que sur les conseils de Schneider, cette dernière avait délaissé la Mercedes S420 De Luxe qu'elle utilise

habituellement pour une Ford Marina vert billard métallisé, un modèle un peu plus commun tout en restant chic, airco, airbags latéraux, 4 wheel drive, bar et télévision câblée, connexion Internet... La puce radar permettant une localisation immédiate et permanente est désactivée. C'est semble-t-il la maire elle-même qui aurait exprimé la volonté d'apparaître dans une voiture plus simple et plus neutre au gala de charité, par rapport à cet énorme char d'assaut, massif, impersonnel et m'as-tu-vu. De plus, la Ford Marina est construite en Californie. C'est un geste fort pour marquer son orientation de politique générale dans un quartier défavorisé (Schneider est derrière tous ces choix).

2.1.6. En soirée...

Il est fort possible que les joueurs ne veuillent pas s'arrêter une fois leur service terminé. C'est tout à leur honneur, en fait. Il faut quand même bien considérer que c'est de l'enlèvement de la maire qu'il s'agit. La promotion n'est sans doute pas loin pour celui qui aidera à la retrouver!

C'est au meneur qu'il incombe de garder l'enquête dans des proportions raisonnables. Il y a des vies de famille, des obligations sociales, une vie après le boulot, même si elle est réduite à une portion congrue chez les COPS. Pour amener les joueurs à faire des choix, le meneur peut, en début de journée leur faire décrire le reste de leur journée et leur soirée. Cela amènera les joueurs à jongler avec leurs obligations sociales en décommandant leurs rendez-vous prévus ou en s'y rendant la mort dans l'âme.

Les joueurs vont sans doute mettre à profit leur soirée pour aller traîner dans les bars à la recherche de leurs indics. Ils vont les secouer pour en faire tomber les infos comme des fruits mûrs. Les indics essaieront toutefois de jouer le deal donnant-donnant, une info contre un service. Ils ont certainement quelques trucs qui les chiffonnent, un PV par-ci, une interpellation par-là à faire sauter. Les indics ne sont pas des sauveurs, des bornes de renseignement programmées pour répondre et permettre aux COPS de glander le jour et de tout résoudre la nuit... Ils fourniront une succession de pistes qui se transformeront en petits boulots pour les joueurs au même titre que les 1018 reçus en patrouille. Chaque chose doit avoir un prix.

22 heures 17 sur WKCR2 Radio, Adam 'Nightshift' Sommers avec vous jusqu'au bout de la nuit. Musique ininterrompue jusqu'à minuit. Profitez de la fraîcheur de la nuit. Pour débiter, *In the Still of the Night*, tiré du remake de Dirty Dancing avec Dylan Douglas-Zeta-Jones et interprété en duo avec Isabella Jane Kidman.

2.2. Mardi

2.2.1. Briefing

Lors du traditionnel briefing matinal, le Capitaine Skripnick rappelle d'abord que la priorité absolue pour toutes les équipes est de retrouver la maire. Les pistes manquant cruellement, il demande aux détectives de voir ce qu'ils peuvent glaner auprès de leurs indic (si ce n'est déjà fait).

Il distribue quelques affaires. Le PJ héritent entre autres d'une plainte en provenance de Tomaso Brasca, le patron d'une casse de voiture. Il prétend que "son matériel" a été utilisé dans le courant de la nuit dernière, sans plus de précision sur la main courante.

Après le briefing du matin, le Capitaine invite les PJ à le rejoindre dans son bureau. Andrea Dickinson est également présente. Les nouvelles qu'elle apporte aux PJ ne sont pas très bonnes. Li Pang, le dealer qui semblait sur le point de lâcher le morceau la veille, s'est fait suriner par son compagnon de cellule. Andrea doute fort que cet incident soit totalement fortuit. Elle demande donc aux PJ d'enquêter là-dessus en essayant de ne pas trop faire de bruit. Après tout, c'est quand même la suite logique de l'interpellation à "La Cité du Phénix".

Hey, good morning L.A.! John Sandrew au micro. Il est 8 heures et 12 minutes sur WKCRT2 Radio. Il fait chaud déjà! Attention! ne vous arrêtez pas en traversant la rue, vous resteriez collés au bitume. Et si vous voyez une petite vieille qui est scotchée au goudron, aidez la. Ne lui piquez pas son sac! C'est le conseil du jour de John Sandrew sur WKCRT2 Radio.

2.2.2. La casse de l'oncle Tom

Tomaso ("appelez-moi Oncle Tom") Brasca reçoit les joueurs avec déférence. Il aime la Police, c'est un bon citoyen. Quand il a constaté que sa presse à voitures avait fonctionné pendant la nuit, il n'a pas hésité une seconde pour les appeler. Il parle sans cesse, il faut le couper, mais poliment, sinon il se braquera et se montrera moins bavard. Il présente un cube de ferraille aux joueurs. Il est formel : ce cube n'était pas là hier. On a utilisé "sa" presse, d'autres signes en attestent. Il insiste : il paie des impôts, la Police doit trouver qui est venu dans sa casse nuitamment. "C'est ouin' violationne dè domicilè, n'est-ce pas?"

A première vue, en regardant de près l'amas de tôle compressé façon "César", on voit la couleur peu banale, un vert qui ressemble à celui d'un tapis de billard... De quoi donner la puce à l'oreille des COPS ? Eh oui! C'est bien la voiture de la maire qui a été broyée dans la casse de l'Oncle Tom. Ce sera confirmé par les labos de l'institut de Police scientifique plus tard dans la journée. D'ailleurs, la plaque d'immatriculation se trouve à l'intérieur du cube, éventuellement partiellement visible pour des joueurs un peu bricoleur, sans trop devoir découper la compression (et perdre d'éventuels indices).

Comment la voiture est-elle arrivée là? Les ravisseurs l'ont abandonnée dans un quartier chaud, où ils ont opéré un changement de véhicule (ils ont pris un van, cf. section 2.2.5, *C'était un van rouge*). Elle a alors été volée (pas difficile : les clefs étaient sur le tableau de bord) par un dénommé Chico Ray, un latino d'origine mexicaine employé dans la casse de Tomaso Brasca. Chico est un gars assez sanguin, ancien membre d'un gang (mais cela n'a rien à voir), les **Whistling Bulls**, un gang de Portoricains se baladant en voitures "tunées", chromes et flammes peintes sur le capot, amortisseurs indépendants à ressorts... la totale !

Chico se baladait dans ce quartier pourri et a vu la berline. Portes ouvertes, clé à disposition ! Il est monté dedans, a démarré et a voulu se venger de Jorge Perez, propriétaire d'une épicerie voisine en tentant de défoncer la devanture de son épicerie parce qu'il refuse que Chico sorte avec sa fille, Conception. Voyant une voiture foncer sur sa vitrine, l'épiciier a tiré sur le

conducteur et l'a blessé. Chico, après avoir mis du sang partout sur les sièges, a jugé plus prudent d'aller broyer la voiture...

Quoiqu'il en soit, si les PJ emmènent ce qui reste de la voiture au LAPD, les experts du Département vont travailler sur la carcasse. Après deux heures, ils découvriront un échantillon de sang appartenant à Chico Ray, qui sera assez rapidement identifié car il se trouve dans les bases de données ADN du LAPD (une erreur de jeunesse au choix du meneur de jeu).

Madame ! Il vous délaisse. Son regard de braise ne vous frôle plus comme avant. Vous n'êtes plus son canard en sucre. C'est le calme plat... Il est temps de raviver sa flamme ! Faites revivre l'animal qui sommeille en lui. Calvin Groot a pensé à vous. Issu de recherches en bio-nanotechnologies, son nouveau parfum *Sauvagema* enrichi aux phéromones animales est fait pour vous ! Son nuage de gouttelettes vous enveloppera de sauvages effluves envoûtants et hypnotiques !

Chico Ray habite avec sa mère, Esperanza Reyes, à quelques pâtés de maisons de la casse de voitures. Quand les joueurs y font une descente, il n'est pas chez lui. Sa mère indique aux COPS que Chico n'est pas rentré à la maison hier soir. Elle n'a pas très confiance dans la Police, elle répondra de mauvais gré aux questions des COPS. Si un flic latino lui parle dans sa langue, évoque "le pays" (en prenant à témoin des bibelots qui rappellent le Mexique, par exemple) et la rassure sur le sort de son gamin, elle finira par dire que Chico s'est fait admettre à l'hôpital dans le courant de la nuit. Elle se lamentera sur son fils, son veuvage, "ah si son père était encore là !" et toute cette sorte de choses.

Un simple coup de fil aux services d'admission des hôpitaux du coin permettra aux PJ d'obtenir le même renseignement. Après tout, on a retrouvé le sang de Chico, et qui dit sang dit blessure, et qui dit blessure dit médecin... Et Chico, en règle d'assurance-maladie, a réussi à embobiner l'infirmière de service aux admissions de l'hôpital Saint Stephens de telle manière que sa blessure ne soit pas directement signalée à la Police (comme il se devrait en pareil cas).

Chico est assez mal en point. Il avait perdu beaucoup de sang à son arrivée à l'hôpital. Il est encore assez faible quand les PJ arrivent, et c'est avec beaucoup de réticence que les médecins vont permettre aux COPS de lui parler tout en les priant de ne "pas rester plus de cinq minutes". Chico n'a rien à voir avec l'enlèvement de la maire, bien sûr. Mais il n'a pas beaucoup d'éléments pour le prouver. A ce stade, il a conduit la voiture dans laquelle se trouvait la maire lors de son enlèvement. Il est plutôt intelligent et finaud. Il a le bagout facile. Lorsqu'il se rendra compte que la voiture a servi à l'enlèvement de la maire, il essaiera de passer un deal avec les PJ : ceux-ci oublient ses forfaits, et en échange, il leur dit où et quand il a trouvé la bagnole. Dès lors, on peut juste lui reprocher d'avoir piqué une voiture abandonnée avec les clés sur le contact, d'avoir essayé de défoncer une vitrine sans y parvenir, puis d'avoir broyé la voiture. Il "risque" aussi de vendre tout ce qu'il sait à la presse (histoire d'avoir de l'argent pour épouser Conception).

2.2.3. La piste de la voiture

Chico a trouvé la voiture vers 18h15 dans un des quartiers les plus glauques de L.A., Gardena. En abandonnant la bagnole avec les clefs dessus dans un endroit pareil, les ravisseurs étaient certains que celle-ci serait volée dans la demi-heure, avec plein de nouvelles empreintes dedans.

Trouver quelqu'un qui puisse informer les joueurs quant aux personnes qui ont abandonné la voiture n'est pas si facile. De nuit comme de jour, le quartier est fréquenté par des prostituées qui travaillent "par pause", il est peut-être possible de se renseigner auprès de ces dames, en revenant à la bonne heure.

Nancy tapinait justement dans le secteur au "bon" moment. Il faisait chaud et elle s'abritait à

l'ombre, elle a tout vu. Elle a repéré un grand rouquin sortant de la voiture et partant à pieds en direction de l'est. Il n'y a malheureusement pas grand-chose à tirer de ce témoignage : les kidnappeurs ont changé de véhicule dans un endroit discret assez loin de là, et c'est seulement après le changement de véhicule que l'un d'entre eux s'est occupé de la voiture. Toutefois, Nancy pourra décrire le bonhomme assez précisément pour établir un portrait robot assez ressemblant (encore faut-il la convaincre de coopérer, ce qui pourrait s'avérer difficile, coopérer avec la police, c'est mauvais pour les affaires).

2.2.4. Le dealer assassiné

Bien que ce ne soit pas leur priorité absolue, les PJ doivent toujours enquêter sur le meurtre de Li Pang. Celui-ci a été tué pendant la nuit du lundi au mardi par son compagnon de cellule, Oscar Rambling, un grand noir, une véritable armoire à glace. Rambling a été transféré dans la cellule de Li Pang la veille au soir, vers 19h30. D'après le registre, c'est le capitaine Skripnick en personne qui a autorisé le transfert de Rambling, sur demande de la division NADIV. Le motif officiellement invoqué est : trop peu de place dans leur propre bloc de détention à la suite d'une grosse rafle dans un gang. Il sera délicat pour les joueurs d'enquêter sur ce motif. Evidemment, il y a du vrai dans ce prétexte mais il n'est pas entièrement fondé. A la NADIV, ils ont déjà placé beaucoup plus de détenus dans leurs cellules. Et pourquoi Oscar Rambling, un noir ouvertement raciste et violent, et pas un autre? Voilà quelques questions simples...

Interrogé, Oscar Rambling dira simplement que "cette face de citron ronflait". L'arme du crime est un couteau qui aurait normalement dû être repéré lors de la fouille des détenus avant leur mise en détention. Il n'aurait même pas dû le posséder après son arrestation ! Hughes Jenz, l'officier de la NADIV qui a procédé à cette fouille est formel : Oscar n'avait aucune arme sur lui lorsqu'il est arrivé au LAPD.

En réalité, Oscar a reçu une arme ainsi que l'instruction de tuer Li Pang de Carl Forest, un détective influent de la NADIV, et également le flic ripoux que recherche le SAD, celui qui avait été contacté par Victor Fletcher. Carl a eu l'idée de monter son propre réseau de distribution de drogue pour arrondir ses fins de mois. En ce moment, il est sur une grosse affaire de TSP, "son dernier coup avant la retraite". Carl Forest est appuyé par deux collègues, Kevin Masterson et Gus Van Zant, qui le couvrent et l'assistent dans ses méfaits.

Ici Tania Elenia sur WBCNeTRadio. Liv Tyler a nié s'être fait lifté. Elle a déclaré "je collerai un procès au postérieur de celui qui dira le contraire". Sauf qu'elle n'a pas dit postérieur. De son côté, Brad Pitt a nié être passé sur le billard pour perdre les 100 kilos pris depuis sa 6è rupture avec Jennifer Anniston en mars dernier. Il a déclaré, "j'ai repris le vélo et je m'en tiens à un régime sans sel". Sel ou selle ? On se demande vraiment si cela doit réjouir ses fans.

Oscar s'est fait alpaguer deux jours plus tôt. Il fait partie des indices plus ou moins réguliers de Carl Forest, mais ce n'est pas une chose connue de tous. En fait, depuis quelques années, à chaque fois qu'il le peut lors des opérations, Carl laisse partir Oscar Rambling en prétendant qu'il s'est échappé. Il fait disparaître le nom d'Oscar Rambling de certains de ses dossiers pour avoir un moyen de pression sur son indic. Malgré cela, Oscar Rambling a une longue série de délits pour lesquels il est recherché, depuis des attaques à main armée jusqu'à des vols avec effraction, en passant par trafics de stupéfiants. La prise d'Oscar a donc réjoui la NADIV car ils savent que beaucoup de services recherchaient Oscar Rambling et attristé Carl Forest, le privant d'un indic et d'un revendeur de grande envergure. Sans compter ce que sait Oscar Rambling (bien que sur ce point, Carl Forest pense n'avoir rien à craindre, Oscar n'a aucune preuve et sa parole ne vaut pas grand-chose).

Lorsqu'il s'est aperçu que Li Pang, un membre de son réseau de distribution, avait été capturé

par les COPS et allait parler, Carl a entrepris de travailler Oscar au corps et au moral. Oscar a une femme et trois enfants qui vont être sacrément dans le besoin. Qui sait ce que peut devenir une femme encore jeune dans ces quartiers pourris... Il sait qu'il va écoper de la prison à perpétuité (au moins !) pour l'ensemble de ses crimes, donc il n'a pas énormément à perdre. Là, il sait que sa femme va recevoir une grosse somme d'argent et la protection de Carl Forest qui va lui permettre de survivre pendant son absence (raison de plus pour lui d'être sûr qu'Oscar Rambling ne crache pas le morceau). Oscar a de plus la ferme intention de s'évader dès qu'il le pourra. C'est un indéfectible optimiste.

2.2.5. C'était un van rouge

Un type d'Hollywood a téléphoné et souhaite porter plainte pour délit de fuite. Les COPS doivent se rendre chez lui pour prendre sa déposition. Le nom du plaignant est Amos Razetti. Cette affaire doit être présentée aux joueurs comme un "petit dossier" dont ils doivent s'occuper lorsqu'ils ont un peu de temps.

Amos raconte que lundi soir, vers 21h00, alors qu'il regardait la rediffusion d'un match de football, il a entendu un grand "bang". Il a regardé par la fenêtre et il a vu un van rouge se tirer dans la direction des anciens studios hollywoodiens. Le van a "embouti" sa voiture. Si les PJ examinent les dégâts à la voiture d'Amos, ils verront que celle-ci n'a qu'une petite griffe d'environ 2 cm de longueur sur le pare-choc avant de la voiture... Ils pourront prélever, s'ils le désirent, un peu de peinture rouge du van qui a commis le délit de fuite.

La voiture en fuite est le van rouge qui a été utilisé par les kidnappeurs de la maire. Il sera difficile, sinon impossible, aux joueurs de faire le raccord entre cette info sur un délit de fuite quelconque et l'enlèvement de la maire avant la fusillade de jeudi (cf. point 2.4.3. *L'opération coup de poing*) où ils mettront la main sur un van rouge portant les traces de l'accrochage avec la voiture d'Amos Razetti. Cela permettra donc aux COPS de comprendre dans quelle partie de L.A. la maire est retenue. Ce ne sera qu'une maigre indication, mais quand même !

Il est 13 heures sur WKCR2 Radio! Il fait torride, les brothas and sistas ont chaud, très chaud... Ils sont hot, très hot, prêts à exploser! Que peut-on faire pour se rafraîchir? J'ai plein d'idées. Envoie-moi ta soeur et je lui montrerai. En tout bien, tout honneur, of course... Ici, Malcolm 'sex power' Powell pour deux heures de cooooooooooool *funkey* music. On WKCR2 Radio, bien sûr!

2.2.6. Pendant ce temps...

En fin de matinée, le Détective Tatanka Labcatal a reçu une demande de rançon de 1 million de dollars de la part des ravisseurs (accompagnée d'une preuve irréfutable, cf. 2.4.2 *Le contrat de mariage*), mais il n'en parle à personne. En fait, dès la disparition de la maire, Tatanka a commencé à mener sa propre enquête, fait jouer ses indics et ses relations au QG des COPS pour obtenir les doubles des rapports, pour tout ce qui a trait à l'enlèvement de la maire.

Une fois la demande reçue, il fait le nécessaire pour retirer l'argent de sa banque en vendant une assurance-vie et diverses actions et obligations, vers deux heures de l'après-midi... Si les PJ prennent l'initiative de le surveiller dès le matin (mais quelle raison auraient-ils?) ou dès qu'ils commenceront à le surveiller, il faudra qu'ils se décarcassent quand même car Tatanka Labcatal n'est pas un novice en matière de filature. Il risque de se rendre compte assez rapidement qu'il est suivi et, dans ce cas, va prendre un malin plaisir à promener les joueurs (ou les COPS commis à la surveillance). Cela dit, pour obtenir une motion officielle de surveillance de Tatanka Labcatal et quelques COPS en renfort, il faudra convaincre le Capitaine Skripnick, ce qui n'est pas gagné.

Deux mots d'explications... Tatanka Labcatal est pour tout le monde "l'ami attiré de la maire". C'est du passé. En fait, depuis quatre semaines, il est le mari de la maire... Ils se sont mariés à Las Vegas lors d'une escapade en amoureux. La décision fait suite à un jet au craps, style "je deviens riche ou je t'épouse"... Le jet a foiré, "perdu!" s'exclame Kristin, "non, gagné!" lui murmure Tatanka en plongeant ses yeux dans ceux de sa bien-aimée.

Hors de question, donc, que Tatanka s'asseye et se croise les bras alors que son épouse se morfond quelque part en grand danger. Même les joueurs se heurteront à un mur. S'ils essaient de faire copain-copain, Tatanka Labcatal leur montera un bateau et prendra leurs infos en leur rendant des fausses pistes et des trucs sans importance.

La météo pour conclure ce journal sur WKCRT2 Radio. Vous attendez tous sûrement un peu de fraîcheur. Une brise marine. Hélas, ce n'est pas pour aujourd'hui ni pour demain. Nous attendons des pics de plus de 105 degrés Fahrenheit à l'intérieur des terres et à peine moins sur la côte où le vent ne dépassera pas 10 miles par heure. Des pics de pollution sont également à prévoir. Les services sanitaires recommandent à la population d'éviter les zones en bordure du gob qui atteint des concentrations dangereuses. Malgré l'absence de vent, celui-ci a également tendance à se déplacer vers des zones habitées. Des évacuations ne sont pas à exclure. Nous vous tiendrons au courant dans nos prochains bulletins sur WKCRT2 Radio.

2.3. Mercredi

2.3.1. Briefing

Le briefing de ce mercredi matin est assez tendu. Cela fait plus de 24 heures que la maire a disparu et le capitaine annonce qu'une conférence de presse est prévue juste après ce briefing. Schneider assiste au briefing en tant que conseiller en relations publiques. A l'issue du briefing, le capitaine distribue quelques petites affaires, mais le cœur n'y est pas. Le meneur choisira un des dossiers présentés dans la section 4.1 et le confiera aux joueurs afin de les tenir occupés.

Alors que la réunion est sur le point de se terminer, une secrétaire fait irruption dans la salle de briefing et va immédiatement auprès du capitaine pour lui tendre nerveusement une enveloppe en papier gris. Dans l'enveloppe, il y a une photo avec une demande de rançon. Schneider jubile, mais en acteur consommé il n'en laisse rien paraître.

Hey, good moooooorning L.A.! John Sandrew on the mike, et pas Mike Sandrew on the John. Il est 8 heures et 11 minutes sur WKCR2 Radio. Il fait très chaud! La météo a deux nouvelles pour vous: une bonne et une mauvaise. La bonne, c'est qu'il va faire moins de 50°F cette nuit. La mauvaise, c'est qu'il vous faut aller à Anchorage, Alaska. Alors, pensez à vous acheter un cercueil climatisé. C'est le conseil du jour de John Sandrew sur WKCR2 Radio. More music, right now !

2.3.2. La demande de rançon

La demande de rançon s'élève à 2,5 millions de dollars californiens. Elle est fournie avec une photographie de la maire attachée à une chaise dans ce qui semble être un appartement délabré. A l'arrière plan, il y a une fenêtre qui donne sur la nuit de L.A. Il est possible à un observateur attentif d'identifier un building connu de Los Angeles et une succession de toits et d'antennes, ainsi que les reflets rouges d'une publicité pour Coca-Cola. Il est dès lors possible de localiser l'immeuble où la photo a été prise, moyennant quelques heures de recherche sur le terrain.

Cependant, entre la photo de l'appartement et le moment des recherches, la publicité a été changée : il s'agit maintenant d'une publicité pour Pepsi-Cola - ce détail a son importance, comme vous pourrez le constater par la suite (cf. section 2.3.4.).

L'immeuble est situé à Gardena, un quartier assez miteux de L.A. connu pour la qualité de ses boîtes de nuit "branchées". D'après ce que les PJ peuvent déduire, l'appartement en question se trouve au septième étage d'un bâtiment qui en compte neuf. S'ils se renseignent auprès du propriétaire, les PJ apprendront que l'appartement en question, de même que les appartements voisins, lui ont été loués pour une période de trois mois (donc encore pour 9 semaines).

2.3.3. Descente en grande pompe

Une fois l'appartement localisé, une descente de police est organisée par le Capitaine Skripnick. Les moyens sont totaux. Schneider, qui traîne souvent au commissariat à l'écoute de tout, prévient aussi discrètement la presse de façon à ce que celle-ci arrive à la fin de l'intervention. Dans son esprit, il s'agit de marquer l'opinion publique avec des images de la maire, sauvée par les COPS... Quel grand happening final ! Il ne tient plus en place.

Pas moins de 50 personnes sont envoyées sur place, pour surveiller les environs, prendre d'assaut l'appartement, et s'occuper des éventuels blessés. Un PC mobile est établi à trois rues de l'objectif, on détourne le trafic, les PJ se voient confier des équipements adaptés pour leur intervention. Le meneur doit faire monter la pression, il faut que les joueurs aient envie d'en découdre, qu'ils montent des stratégies, des plans d'action. Jouez l'intervention à fond.

Les joueurs trouvent l'appartement VIDE. Alors que les joueurs se posent des questions, courent de pièces vides en pièces vides, sondent les murs à la recherche d'hypothétiques fausses parois... les journalistes de tous les journaux et de toutes les télévisions débarquent sur les lieux, apparaissent en hélicoptères et commencent à filmer. Schneider arrive à son tour, et est très désarçonné lorsque les PJ lui annoncent qu'ils ont fait chou blanc. Il rentre chez lui et les PJ n'entendront plus parler de lui pour le reste de la journée...

2.3.4. Photo-montage

Quant aux PJ, ils vont sans doute se demander où ils ont pu foirer. Si l'un d'entre eux prend le temps d'examiner avec soin la photo, il devrait remarquer le changement de publicité (Note au meneur : faire durer le suspense, les joueurs devraient finir par voir le problème, un reflet bleu est visible par la fenêtre et non pas rouge comme sur la photo). S'ils prennent des renseignements auprès de l'agence de publicité qui exploite le panneau, les COPS déduiront en fonction des changements de panneaux publicitaires que la photo a été prise la semaine dernière, la publicité pour Pepsi-Cola ayant été installée le vendredi précédent.

La photo est donc un montage. La femme attachée sur la chaise n'est pas la maire, mais bien un mannequin qui a été habillée et maquillée pour lui ressembler (au choix du meneur, cela peut également être Deborah ou Cynthia). Détail important : elle porte les mêmes vêtements que la maire lorsque celle-ci a disparu. Si la photo a été prise avant le kidnapping, cela peut signifier que la maire est de mèche... mais cela n'a pas de sens. Cela peut également signifier que le ravisseur savait exactement comment la maire serait habillée au moment de son kidnapping... Qui peut avoir su cela ?

S'ils se renseignent pour savoir comment la maire a décidé ce qu'elle allait porter ce lundi pour le gala, sa secrétaire (ou son mari, lorsqu'ils apprendront son existence) pourra indiquer que le tailleur et la jupe ont été fournis par l'Agence ProConsult d'Herman Schneider qui, comme à son habitude, a réglé tous les détails relatifs au dîner de charité, tels qu'horaire, itinéraire...

Il est 11 heures 7 minutes sur WKCR2 Radio! Nous retrouverons le bulletin du temps dans une demi-heure. Il y a peu de chance que cela change d'ici là. Ici John Sandrew fidèle au poste. Je suis trempé. Et vous? Vos réactions sur la canicule au standard téléphonique de WKCR2 Radio. un appel tout de suite de Sylvia Turnbull qui vend du boudin au coin de Pleasance Avenue... Dis, Sylvia, vendre du boudin, c'est pas une forme de proxénétisme, ça ?

Si les PJ n'arrivent pas eux-mêmes à cette conclusion, Schneider va leur téléphoner en début d'après-midi (il téléphone éventuellement en leur absence, laisse un message que les joueurs reçoivent en rentrant vers 15h00 à la fin de leur journée), pour leur demander de passer à sa villa en début de soirée, vers 20h00. Si les joueurs l'ont au bout du fil, ils sentent qu'il a peur. Le numéro qui s'affiche sur le cadran à cristaux liquides des PJ est celui du téléphone de la voiture de Schneider. Il rentre chez lui. Il laisse entendre aux PJ qu'il est en grand danger et a besoin de leur aide, qu'ils sont les seuls à qui il peut faire confiance "maintenant", puis il raccroche précipitamment.

A ce stade, Schneider sait que les choses ne se sont pas passées comme il le voulait. Quelqu'un a changé la maire de place, et cela ne peut être que les ravisseurs. Il pressent qu'il s'est fait quelques gros ennemis mais ne mesure pas l'étendue des ennuis dans lesquels il baigne et n'imagine pas réellement sa fin prochaine. Il rentre néanmoins chez lui se barricader jusqu'à l'arrivée des COPS, il a donné congé à ses deux blondes et à son personnel de maison.

2.3.5. La confession de Schneider

Alors qu'il arrive à sa villa, Schneider a déjà de la visite. Finnegan O'Shea l'attend au bord de la piscine. C'est lui qui a organisé le kidnapping de la maire pour le compte de Schneider, en

décidant de doubler Riley, le patron du Shamrock Club qui ne sentait pas l'affaire. En voyant, à la télévision, l'intervention des COPS dans la planque où il était censé se trouver, il a la confirmation que Schneider a tenté de le doubler et il décide de montrer au Public Relation qu'on ne rigole pas avec lui. Schneider essaie de régler le tout à grand renfort de dollars californiens, de promesses, de suppliques puis de menaces. Rien n'y fait. Finnegan O'Shea l'étouffe, le balance dans la piscine, puis quitte la villa.

Fin d'après-midi, trois malabars chinois engagés par Chang Cao débarquent chez Schneider pour lui apprendre les bonnes manières. Ils sonnent et personne ne répond. Ils ne font pas le tour du propriétaire. Ils font le mur et rentrent dans les pièces d'habitation, sans passer par la piscine. Ils ne voient donc pas Schneider flotter gaiement dans l'onde bleue chauffée à 80° F (un peu plus de 25° C), été comme hiver.

Ils sont là parce que Schneider n'a pas respecté "Précieuse Orchidée", une petite Chinoise dont il a pris livraison pour une soirée privée entre "amis" durant le week-end. Le meneur est libre de ce qu'il doit entendre par "manque de respect" et "amis". Disons que le "propriétaire" des jeunes femmes dont Schneider est friand apprécie peu les traces de coups et les cicatrices qu'elle exhibe maintenant. Cela fait mauvais genre et diminue fortement la valeur marchande de sa protégée pendant un moment. Actuellement, l'escort girl est inutilisable, ce manque à gagner exaspère Chang Cao. Il se fait que, par ailleurs, Précieuse Orchidée est souvent utilisée par un des joueurs comme informateur.

Avec 10 places gagnées pour sa deuxième semaine de présence, c'est la meilleure progression aujourd'hui. *I'm still younger than my dad*, le dernier single de Britney Spears semble bien promis à un bel avenir. On l'écoute, sur l'émission *Top Teen* de WBCNeTRadio, en onzième position après cette page de pubs. Stay tuned.

Chang Cao entend montrer à Schneider que ce ne sont pas des manières. Ses envoyés sont quelques dockers habitués à faire le coup de force pour divers commanditaires. Ils ne connaissent pas spécialement leur patron actuel et ne savent rien de Schneider. Ils sont chargés de "foutre une frousse bleue au type à qui appartient cette villa". Ils renversent des fauteuils, lacèrent des tableaux, pissent et défèquent un peu partout. Ils inscrivent "la prochaine fois, tu feras attention à la marchandise" à la bombe sur un mur du salon.

C'est à ce moment que les PJ arrivent. S'ils arrivent toute sirène hurlante, les trois Chinois s'en vont (ils ont mis des empreintes partout de toute façon, et ils sont fichés). Si les PJ arrivent en silence et sonnent à la porte, la grille étant ouverte, un des trois Chinois vient ouvrir et la joue à l'intox en se faisant passer pour le majordome, "Le Monsieur, il est sorti, si, si, je vous assure, monsieur, il est sorti, parti, pas là, c'est tout !" tout en essayant de refermer la porte au nez des PJ. Dès qu'ils exhibent leur plaque, le "portier" chinois pousse de tout son poids sur la porte pour la claquer et hurle (en chinois) à ses deux copains qu'il faut se casser vite fait. Débute alors une course-poursuite dans la maison et la propriété de Schneider. Les PJ finiront bien par récupérer au moins un des loufiats (si ce n'est tout de suite, du moins lors de l'enquête ultérieure avec les empreintes, un portrait robot...).

S'ils confrontent les dockers au cadavre de Schneider dans la piscine, il est très clair que c'est une surprise pour eux, à moins de mériter l'oscar du meilleur acteur. Ils jurent qu'ils ne savaient rien, qu'ils n'y sont pour rien, que la grille était ouverte, qu'ils devaient juste filer une petite raclée à Schneider. Ils sont dockers, pas tueurs à gages. Mais, dans leurs poches, les PJ trouvent néanmoins tout le matériel pour rosser un individu, coups de poing américain, nerfs de bœuf, etc. Ils ne savent quasi rien d'autre, et surtout pas le nom de leur commanditaire.

2.4. Jeudi

2.4.1. Briefing

Le briefing du jeudi est encore plus tendu que la veille. La chaleur ne fait rien pour arranger les choses. Même la "clim" du QG fait des siennes et marche aléatoirement. Quand elle est hors d'usage, il fait irrespirable dans le bâtiment. Il y a de petites affaires à régler et le Capitaine Skripnick distribue quelques papiers avec une économie de gestes et de paroles quasi monacale. Il est sur les nerfs. Le premier qui fait un faux pas, dit un mot de trop, raconte la dernière bien bonne, fait preuve de maladresse... celui-là va se prendre le savon du siècle ! Il va aller régler la circulation sur Ocean Bvd jusqu'à ce que les poules aient des dents...

Le Capitaine annonce une opération coup de poing en matinée, et tout le monde pousse un soupir de soulagement... Un peu d'action histoire de se défouler, cela fera du bien à tout le monde. Ce sentiment semble partagé par tout les COPS présents dans la salle.

2.4.2. Le contrat de mariage

Le Capitaine Skripnick, la mine encore plus grave et le geste martial, brandit ensuite à la face des COPS la Une d'une feuille de chou locale. Un gratte-papier d'une compagnie d'assurance a vendu une info "brûlante" à un journaliste pas trop regardant. Il révèle l'existence d'une assurance-vie d'un montant très important et dont le bénéficiaire est le ... mari de la maire! Double nouvelle! Là, les COPS se font sonner les cloches, grave.

Hey, good moooooorning L.A.! Ici John Sandrew qui vous parle. Il est 8 heures et 13 minutes sur WKCRT2 Radio. Il fait ... devinez quoi? Très chaud! Vous avez vu dans la presse? LL Cool Jay a frappé son infirmière et l'a fait virer de l'hospice. Le meilleur, c'est qu'il avait fait sous lui. Ça, c'est plutôt LL 'pas cool' Jay! Ouais, c'est pas cool, Jay. Alors... Sauvez une infirmière, abattez un rappeur quand il est jeune. Ça fera de la place dans les hospices. C'est le conseil du jour de John Sandrew sur WKCRT2 Radio. More music!

Ceci devrait conduire les COPS à aller voir le mari. Ils tombent assez mal. D'une part, celui-ci attend un coup de fil des ravisseurs. D'autre part, il mène sa propre enquête et n'a que faire des branleurs de COPS qui viennent le voir. Les COPS auront bien du mal à le persuader de révéler ce qu'il sait, comme par exemple qu'il a reçu une demande de rançon de 1.000.000 de dollars californiens accompagnée de l'alliance de sa femme (les meneurs qui aiment les détails sordides laisseront l'annulaire avec le bijou - "elle ne savait déjà plus l'enlever", expliquera le mari, accablé).

Sympathiser avec Tatanka Labcatal n'est toutefois pas impossible. Si les COPS se montrent très pointus dans l'enquête et font bonne impression, ils peuvent s'attirer ses bonnes grâces. Il s'agit de lui démontrer qu'il a intérêt à collaborer et de lui montrer la valeur-ajoutée d'une telle entente pour lui et la maire (surtout). Lui sauver la mise en le couvrant du point de vue de ses obligations de service ou le tirer d'un mauvais pas permettent également de se rapprocher de lui.

2.4.3. L'opération coup de poing

Tous les COPS sont réquisitionnés pour l'opération. Il s'agit d'une interception lors d'une vente d'armes. On soupçonne la mafia irlandaise mais on n'en est pas encore sûr. Le coup de force aura lieu à 12h00 pile. Tout le monde doit être à pied d'œuvre à 11h10 pour le briefing.

Le deal d'armes est en réalité un piège organisé à l'intention des ravisseurs de la maire dans un immeuble au 3/4 immergé (dans un de ces quartiers qui s'est effondré) par le patron du Shamrock Club, Monsieur Riley. Il a convoqué les mercenaires qui ont fait le coup avec Finnegan O'Shea et, afin de s'en débarrasser, leur a confié la mission de fourguer des armes à

un gang de blacks, les **Smokin' Rabbitz**. Mais il s'est aussi arrangé pour qu'aucun n'en ressorte vivant.

12h00. Tout est en place du point de vue des COPS, le mot d'ordre est d'y aller à fond, de faire un exemple, ce qui ne signifie pas une boucherie, cependant. Quelque soit la manière dont s'y prennent les COPS, le deal va se terminer en fusillade. Il y a 6 Irlandais et 5 ganstas. Dès que les COPS apparaîtront, cela va canarder de tous les côtés. Il faudra un moment (si même ils y arrivent) pour que les joueurs se rendent compte que les Irlandais tombent un à un, sans même qu'ils soient l'objet de tirs de la part des COPS. Les Irlandais sont abattus l'un après l'autre par une tireuse d'élite embusquée en haut d'un immeuble à bonne distance. S'ils la repèrent et qu'ils décident de l'attraper, il faut les faire trimer, c'est quasiment mission impossible. Ils devront déployer des trésors d'ingéniosité et de stratégie pour arriver à la cerner et la capturer. A défaut, se rendre compte qu'il s'agit d'une femme et essayer d'en faire un portrait robot n'est déjà pas si mal (mais requiert aussi pas mal d'astuce).

Le tireur est une donc femme engagée par Riley. Celui-ci veut faire un exemple et surtout bétonner l'histoire de l'enlèvement de la maire en faisant disparaître toutes les preuves. Finnegan O'Shea, son second, a essayé de le doubler sur l'enlèvement de la maire et est dans une cave du Shamrock Club, suspendu et interrogé. Il fallait donc faire disparaître les autres kidnappeurs. C'est le boulot de la tueuse à gages. Dans l'éventualité où les joueurs ont pu en faire un portrait robot, ils découvriront lors de l'enquête que cette femme a été récemment vue au Shamrock. Des contacts pourront les rencarder sur sa nature de mercenaire à la recherche de contrats.

N.B. L'agenda d'Herman Schneider contient une surabondance de rendez-vous en dehors des heures normales, et notamment au "S.C". Les joueurs arriveront sans doute à se dire que "S.C" signifie Shamrock Club où Schneider allait faire ses petites affaires un peu louches. Gagné ! Que le monde est petit. La présence de Schneider au Shamrock Club était due à celle de Finnegan O'Shea qui y est sorteur, ce qui navre et irrite Monsieur Riley qui s'attend à voir débarquer les COPS (mais il a déjà préparé son petit discours).

L'intervention des COPS permettra de récupérer un indice de taille sur un des Irlandais : la photo d'une jeune femme au type irlandais très prononcé portant un bijou unique signalé comme étant la propriété de la maire lors de son enlèvement, en l'occurrence un collier très typique d'origine indienne. Ils peuvent donc se rendre compte, un peu tard, qu'ils sont en présence des kidnappeurs de la maire. Malheureusement, tous les Irlandais qui participaient au kidnapping ont été tués lors de la fusillade (par les balles des COPS ou des projectiles non identifiés que le médecin légiste extirpera des corps, ouvrant la porte à une enquête de plus). La maire est donc seule, enfermée dans une planque. S'ils ne la retrouvent pas d'ici dimanche, elle sera morte de faim et de soif... Cela, ils ne le savent pas mais peuvent se dire que le temps leur est compté.

Ils peuvent remonter vers la petite amie qui porte le bijou de la maire. Elle ne sait rien si ce n'est que Stan lui a rapporté ce collier lundi en disant l'avoir trouvé aux puces. S'ils fouillent un peu tous les garages référencés aux noms des Irlandais abattus durant l'opération coup de poing, ils retrouveront le van rouge mais ne pourront rien en tirer de concret. Des pistes qui se referment...

Nouvelles internationales en bref sur California Bay FM. Les premières élections démocratiques en République du Congo sont reportées de 6 mois. Comme à chaque report, des émeutes sont attendues devant toutes les ambassades du Congo autour du globe. Au Panama, maintien en résidence surveillée prolongé pour l'ambassadeur de Californie. Tremblement de terre en Iran. Déclaration de John Julius Sandoval, Secrétaire d'Etat aux Affaires étrangères de Californie, "nous faire chier avec leurs vieilles pierres et le nucléaire, voilà tout ce dont les Iraniens sont capables", fin de citation. Les sports maintenant...

2.4.4. Ce type, c'est le pourri qui m'a défigurée

Alors qu'ils patrouillent dans les rues de L.A., les COPS croisent Précieuse Orchidée qui semble avoir subi des coups et des sévices : elle porte des lunettes noire et une tenue moins déshabillée qu'à l'accoutumée dans l'espoir de masquer les bleus et les marques de coups. Si le joueur dont elle est l'indic l'a cherchée depuis le début du scénario, il a fait chou blanc. Il sera donc d'autant plus heureux de la croiser à ce moment du scénario.

Précieuse Orchidée expliquera qu'un client l'a malmenée samedi soir. Si les COPS veulent savoir qui c'est, soit qu'ils l'amènent au QG, soit qu'ils s'installent à la terrasse d'un café, elle finira par leur montrer la photo de Schneider en première page d'un journal. Elle sait que Chang Cao a envoyé quelques hommes pour refaire le portrait de son client, mais elle ne témoignera pas contre lui (il la terrorise et la protège en même temps).

2.4.5. Ma fille n'est pas rentrée de l'école

Vers 13h30, Irene Postrovitch, une mère éplorée téléphone car Stella, sa fille de 9 ans, n'est pas encore rentrée. Selon la mère, d'habitude, elle traverse le parc Cornell très rapidement, elle sait que sa mère n'aime pas quand elle y traîne sans surveillance. Une petite virée dans le parc s'avère donc nécessaire pour enquêter sur cette inquiétante disparition. Idem à l'école où l'institutrice pourra répondre aux COPS. Stella est une petite fille sans histoire, très joviale et qui se lie facilement avec tout le monde. Elle a le cœur sur la main, aider son prochain lui semble naturel. Non, elle ne pense pas qu'elle aurait pu suivre un inconnu et n'a rien remarqué d'anormal.

Dans le parc, tout le monde se souvient d'avoir vu Stella... la veille. Mais par ce jour-là. Et pour cause : la petite a été interceptée par Duncan Sheffield sous un prétexte bidon (son chat glissé sous le camion et lui qui est trop gros pour l'attraper, mais pas Stella... non, non, non, pas Stella, si seulement elle voulait bien se glisser... et hop! le tour est joué...) juste avant de pénétrer dans le parc. Il l'a attirée à l'arrière de son van, a déchiré ses vêtements et a fini par la tuer parce qu'il ne pouvait la maîtriser. Il a ensuite abandonné le corps de la petite dans une benne à ordures dans une ruelle voisine. Il n'a été vu ni entendu par personne. Si les PJ se concentrent uniquement sur le parc, ils ne retrouvent pas le cadavre eux-mêmes. Ce sera Sam Cooke, un clochard illuminé, qui raconte à qui veut l'entendre que les extra-terrestres l'ont kidnappé, qui trouve Stella en fouillant les ordures, quelques heures plus tard.

Dès l'annonce de la découverte de Stella, quelques témoins vont se souvenir d'avoir souvent vu Sam Cooke traîner du côté de la benne à ordures. Sa conduite, on s'en doute, est passablement louche, qu'il soit imbibé ou pas. Ancien militaire ayant fait les campagnes d'Irak et d'Iran, Sam Cooke, vieilli avant l'âge, a la mémoire qui flanche. Il fait un suspect assez correct, vivotant au moyen d'une maigre pension d'invalidé de guerre. Peu d'habitants du quartier l'apprécient.

Elijah Brown, un informateur des joueurs, traîne également souvent dans ce parc. Il peut témoigner en faveur de Sam Cooke et renseigner les COPS vers un individu qu'il a vu traîner dans le coin depuis quelque temps et qui parle beaucoup aux enfants. Il peut fournir une description, mais pas son nom. De son côté, Duncan Sheffield a changé de parc.

Si les joueurs y pensent, il y a aussi des tonnes de personnes qui se baladent au parc en y prenant des photos (promenades en poneys immortalisées... les raisons ne manquent pas). Sur certaines photos, on voit assez bien Duncan Sheffield, qui est connu des services de police. C'est en effet un ancien

Midi! Il est temps de nous dire au revoir et à demain! C'était John Sandrew sur WKCRT2 Radio. Restez chez vous au frais. Inutile de vous rendre chez Walmart, ils sont en rupture de stock de ventilateurs. Si quelqu'un veut me rafraîchir en agitant une feuille de palme devant mon visage, qu'il vienne demain à 8 heures aux studios. Je lui en serai éternellement reconnaissant. C'était John Sandrew sur WKCRT2 Radio. A demain.

pédophile sous camisole chimique. Il est sensé être bombardé de suffisamment de drogues pour se tenir calme. C'est la version officielle fournie par son agent de probation et par le médecin qui assure son suivi médical et psychiatrique (cf. 2.7.2 *Autopsie d'un violeur*).

2.4.6. Et le temps ?

Il fait de plus en plus infernal. Le temps est lourd. Parfois d'épais nuages traversent l'horizon mais ne crèvent pas. Il y a rupture de stocks en eau de certains magasins et les pompiers sont sollicités pour arroser certains bâtiments publics, des cuves de gaz ou de carburants en plus des incendies qui sont de plus en plus nombreux.

Le bitume fond. Les gens sont agressifs. Les denrées alimentaires délicates sont impropres à la consommation dès que les règles les plus élémentaires d'hygiène ne sont pas respectées. De simples réclamations se terminent en bagarres rangées. Les bouches d'incendies sont lâchées et provoquent des aquaplanages. Les poubelles non ramassées attirent les rats, lesquels s'infiltrent dans les immeubles à appartements. Autant de 1018.

2.5. Vendredi

2.5.1. Briefing

Le Capitaine Skripnick, dont les rumeurs commencent à murmurer qu'il va bientôt sauter, sacrifié au pilori de l'inefficacité du service, distribue les affaires du jour et rassemble son courage pour exhorter ses troupes à secouer leurs indics. « Vous allez me tirer vos gros doigts gras de votre cul ! » semble être devenu son expression favorite. Il est à cran et de plus en plus grossier (les "bordel" avoisinent les "putain" comme autant de marques de ponctuation).

Il fournit également les résultats de tous les tests que les labos ou légistes ont effectués, dont ceux sur les pilules de TSP qu'on retrouve maintenant un peu partout sur le marché : elles sont destinées à créer un état d'excitation sexuelle quasiment irrésistible chez le consommateur. C'est une nouvelle pour les joueurs (à moins qu'ils n'aient décidé de tester la marchandise prise lors de l'opération à la Cité du Phoenix, cf. 2.1.3 *Rouleaux de printemps et TSP*).

2.5.2. Education civique

Dans le cadre de leurs activités, les COPS doivent prêter un certain nombre d'heures de séances d'information dans les écoles. Ce vendredi matin, c'est au tour des joueurs d'aller donner leur séance d'éducation civique dans l'école primaire Bruce Springsteen. Cela consiste en une heure de questions-réponses en uniforme pimpant neuf et sortant de la teinturerie (par les fortes chaleurs, c'est l'idéal) avec des gamins et des gamines, sur le métier de policier, le fait de traverser au rouge, de ne pas respecter sa vieille voisine, d'écrire de vilaines choses sur les murs, de mentir à papa et maman... Egalement, démonstration de gilet pare-balles, de masque à gaz... de quoi se coller une sacrée suée.

Les joueurs vont avoir un choc quand un gamin va innocemment demander "et vendre de la drogue, c'est bien ou mal?". Suite à la réponse d'un des COPS, lesquels ne manqueront pas de se montrer explicites, l'élève se tournera vers un de ses condisciples et lui lancera "ah tu vois, hein, ce qui risque de t'arriver si tu continues". Ce à quoi l'autre répondra en regardant les COPS "et si je la donne et que je la vends pas, c'est grave aussi ?".

Là, il y a deux possibilités :

Soit les COPS la jouent fine, et ils parviennent à obtenir la collaboration du jeune dealer, qui n'a pas vraiment l'impression de faire quelque chose de mal. Il a encore quelques pilules "pour faire durcir la zigoulette et voir la musique dans sa tête" dans ses poches. Il donnera de plus ou moins bonne grâce tout ce qui lui reste de son stock aux PJ, soit une dizaine de pilules. Surprise : ce sont les fameuses pilules de TSP que ce gamin distribue. Il pourra éventuellement, si les COPS ne sont pas trop brutaux, leur expliquer où il s'est procuré le TSP. Il l'a trouvé dans un terrain vague voisin où il joue sur le chemin de l'école.

Le bulletin des sports sur California Bay FM. On jouait au base-ball hier au L.A. stadium. Les Wild Boars de Chicago ont été laminés par nos héros! Peu habitués aux températures, fatigués par le voyage, désorientés par l'ambiance de feu qui règne dans cette arène infernale... autant d'excuses pitoyables qui ne justifient pas le score sans appel de 21-0, avec 4 home runs de Yoki Shiratamazu, le récent transfuge des Tokyo Samourais. Cela replace notre équipe dans la course play-offs.

Soit les COPS font les redresseurs de torts, roulent des mécaniques, essaient d'en imposer et ils risquent fort d'avoir des ennuis : rien ne les autorise à interroger un mineur d'âge sans la présence de ses parents, encore moins à l'arrêter. Un seul faux pas aura pour conséquence une plainte des parents, des articles peu flatteurs dans les journaux et des tas d'autres embêtements, en plus du silence du gamin trop heureux de pouvoir se venger des "méchants policiers" et de faire l'objet d'attentions de la part de ses parents, des journalistes...

2.5.3. Le maniaque

Duncan Sheffield peut être appréhendé soit grâce suite au témoignage d'Elijah Brown soit via des photos récupérées chez les personnes qui se promènent au parc Cornell. Elijah Brown l'a vu rôder dans le parc les jours précédant la disparition de Stella. Il pourra donc décrire Sheffield avec assez de précision. Si on insiste un peu, il acceptera d'accompagner les COPS au poste pour jeter un œil dans les albums photos du LAPD. Le recoupement sera plus rapide via une photo scannée et introduite dans l'ordinateur.

Maryan Korchesky pour les infos trafic sur WKCR2 Radio. Il est 10 heures 2 minutes. On nous signale un bouchon de plusieurs kilomètres sur Santa Monica Boulevard. Il semblerait que cela soit dû à un décollement de la chaussée. Toutes les voitures sont à l'arrêt. Il vaut sans doute mieux éviter toute l'artère. Par ailleurs, une ambulance essaie de se frayer un chemin vers l'hôpital Santa Monica. Essayez de lui faire de la place. Merci pour eux. Plus de précisions dans notre prochain bulletin. Il est 10 heures 4 minutes. Place à la musique avec le remix d'Hotel California par P. Diddy Junior.

Sheffield n'est pas un idiot. Ce n'est surtout pas un novice vu qu'il a déjà été condamné pour faits de mœurs sur mineurs. Dès son arrestation, il demandera à être assisté par un avocat. Il n'a pas d'alibi, mais d'un autre côté, il découvrira vite que personne ne l'a vu dans le parc le jour de la disparition de Stella. L'avocat de Sheffield ne manquera pas de signaler que son client se trouve sous camisole chimique conformément au jugement de la Cour quatre ans plus tôt et qu'il y a sans doute d'autres maniaques en liberté. Depuis lors, "il suit toutes les thérapies individuelles ou de groupe, s'est réinséré dans la société, a de bons rapports de son agent de probation et du médecin désigné par la Cour". Rien n'autorise donc les COPS à prolonger une garde à vue sans preuve. L'avocat va donc obtenir assez facilement la libération de son client, le procureur refusant de s'engager dans ce qu'il considère comme un procès perdu d'avance.

De son côté, sans attirer l'attention, le père de Stella rode dans les parages sous un faux prétexte. Il a appris (par sa femme, par un journaliste...) que le meurtrier de sa fille a été appréhendé. Il veut le voir, comprendre. La nouvelle de la libération du maniaque le fait ensuite entrer dans une rage folle. Cela déclenche en lui un processus dévastateur qui se nourrit du ressentiment qu'il éprouve à l'égard de sa femme qui n'a pu lui donner qu'un seul enfant, de la perte de sa fille unique dans laquelle il avait placé tous ses espoirs et ses ambitions, de la nécessité qu'il a à son âge de prouver qu'il est encore un homme... Bref, là, il est à deux doigts de faire une grosse bêtise (cf. 2.6.5 *La vengeance d'un père*).

2.5.4. La piste du Shamrock Club

Les COPS peuvent retomber sur la piste du Shamrock Club de plusieurs façons. Tout d'abord, un de leurs informateurs ou amis ayant des origines irlandaises peut leur renseigner la boîte de nuit comme étant un pivot d'une activité de mercenariat sur L.A. et le rendez-vous incontournable de tous les Irlandais 'en marge'. Deuxièmement, l'agenda de Schneider permet de découvrir que ce dernier s'est rendu à quelques reprises dans ce night club dans le mois précédant l'enlèvement (cf. 2.4.3 *L'opération coup de poing*). Il y a parlé au patron de la boîte, un certain Monsieur Riley (mais également avec le sorteur). Ce détail peut aussi être extirpé à Cynthia ou à Deborah. Bien évidemment, elles n'ont pas assisté aux rencontres au Shamrock Club, mais elles savent que Hernie y est allé. Enfin, il y a toujours la traditionnelle boîte d'allumettes du Shamrock Club dans les poches d'un des Irlandais impliqué dans la fusillade du jeudi. (Note au meneur : ce § peut être joué dans l'après-midi du jeudi si les joueurs sont rapides.)

La petite amie qui a reçu le collier de la maire pourra aussi confirmer qu'ils s'y retrouvaient souvent comme point de départ et/ou de chute lors de tournées des Grands Ducs. Elle pourra aussi parler d'un certain Finnegan O'Shea avec lequel sortait beaucoup son petit ami. Celui-ci restera introuvable pour les COPS, et pour cause, il pend toujours dans une cave. L'enquête

sur Finnegan O'Shea conduira donc aussi au Shamrock Club dont il était un des videurs. Par leurs indices, les joueurs devraient avoir eu connaissance de certaines planques utilisées par les Irlandais abattus au cours de la fusillade de la veille, soit une petite dizaine d'endroits. S'ils y font une descente, ils ne trouvent quasi rien. Quelques bricoles sans grande valeur traînent encore dans les dites planques. Un os à rogner en quelque sorte (qui peut conduire dans des fausses pistes). Ils pourront avoir l'intuition que les planques ont été nettoyées mais sans en être totalement sûrs. Convoquée, la police scientifique fera chou blanc. Seule chose intéressante : le van rouge (cf. 2.4.2 *L'opération coup de poing*) et le fait de pouvoir circonscrire la zone où se trouve peut-être la mairie (cf. 2.2.5 *C'était un van rouge*).

Reste le Shamrock Club. Quelque soit la manière, les COPS rencontrent Monsieur Riley, le patron. Celui-ci affirmera être un honnête citoyen et jurera ses grands dieux qu'il est toujours prêt à aider la police à faire son travail. Il sera très cordial avec les COPS, sauf si ceux-ci le menacent, auquel cas il leur indiquera la sortie. Le bonhomme connaît ses droits. Il fera appeler son avocat immédiatement en cas d'arrestation. Ses comptes sont en règle. Il paie ses impôts, il est inattaquable sur le plan juridique. Il n'est pas responsable des personnes qui viennent dans son établissement. Et non, il ne sait rien de Finnegan O'Shea si ce n'est qu'un jour, il n'est plus venu au Shamrock Club et qu'il ne pense pas qu'il reviendra (ce qui est la vérité, d'ailleurs).

D'un autre côté, si les COPS se montrent plus "souples" et arrangeants, Riley les amènera à considérer un marché. Il ne prononcera pas ce terme, il indiquera cela par des voies détournées, signalant qu'il veut aider mais qu'il est un homme très pris, que tout travail mérite son salaire et qu'il va devoir consacrer beaucoup de temps à ce que les joueurs veulent savoir...

Le deal pour les COPS consistera alors à lui fournir les coordonnées du lieu où est hébergé Connell Dougherty, un "compatriote irlandais actuellement protégé par la police". En fait, il est actuellement assigné à résidence sous haute protection, en tant que témoin privilégié. En échange de cette information, Riley devrait pouvoir se renseigner et obtenir des indications sur les planques qu'utilisent habituellement les Irlandais qui se sont faits descendre la veille. Si on lui demande pourquoi il veut savoir où se trouve Connell Dougherty, il expliquera que c'est juste une vieille connaissance, et qu'il a besoin de lui rendre un objet personnel.

L'information n'est pas très compliquée à obtenir pour un COPS qui a quelques connaissances informatiques : elle se trouve sur le réseau du LAPD. Elle a cependant des conséquences assez radicales vu que le témoin en question se rétractera et refusera de témoigner contre la mafia irlandaise après avoir reçu par la poste la bible écrite en gaélique que Riley prétend devoir lui rendre. Riley acceptera même de montrer ladite bible aux COPS, elle n'a rien de particulier. C'est le seul fait qu'il soit retrouvé et "touchable" même sous protection de la police qui fera paniquer Connell Dougherty.

Le SAD lancera sans doute une enquête pour essayer de déterminer d'où vient la fuite. De son côté, Riley a pris ses précautions et s'arrange pour s'attacher les services des COPS en enregistrant sur vidéo la scène complète au cours de laquelle ils lui révèlent l'adresse de la planque de Connell Dougherty. (Note au meneur : Riley est très attentif à rester dans le strict cadre de la loi.)

Il est 11 heures 9 minutes sur WKCR2 Radio! Nous retrouverons le bulletin du temps dans moins d'une demi-heure. Rassurez-vous, il y a peu de chance que cela change d'ici là. Ici Danielle Folters en remplacement de John Sandrew qui se remet de son coup de chaleur d'hier. John, je sais que tu nous écoutes de ton lit d'hôpital. Cette chanson est pour toi, *My Way* en DJ Gangsta Rap Remix de Coolio Jr. Vous êtes toujours sur WKCR2 Radio! Vos témoignages de sympathie pour John au numéro suivant...

2.5.5. Les babouins jouissent aussi

Alors qu'ils quittent Riley pour se rendre aux planques indiquées, les COPS reçoivent un 1018 : ils doivent se rendre sur les lieux d'une tentative d'homicide. On vient d'apercevoir une jeune femme errant dans les rues, hagarde et dépenaillée, portant des traces d'agression. Elle est rapidement remarquée et suivie par des gosses du quartier qui hésitent entre lui jeter une volée de pierres et l'insulter. Quand les COPS arrivent, l'attroupement est déjà conséquent.

La jeune femme a visiblement été malmenée, mordue, battue, griffée, ses vêtements sont en loques. Elle n'arrive plus à aligner deux mots de manière cohérente. Elle prononce des mots sans suite comme "babouins", "bande", "sexe", "érection", "Médor" (son chien)... Elle ne sait même pas si elle a mal, si elle est blessée... Elle a encore une laisse en main mais plus de chien. Un examen rapide de son corps et des lambeaux de vêtements indique des traces de sang, le sien et celui de son chien (après une analyse du labo) et des traces blanchâtres qui seront confirmées par le labo : du sperme... de babouin ! Les joueurs doivent installer un périmètre de sécurité autour de la zone et du terrain vague d'où venait Jennifer Lloyd et où elle promenait son chien, qui a servi de déjeuner et de poupee gonflable aux babouins.

L'odeur entêtante qui se dégage de Jennifer Lloyd, et que les COPS ne peuvent manquer de repérer tant elle est prenante, est effectivement le nouveau parfum *Sauvagama* de Calvin Groot... Sûr qu'il va connaître un succès foudroyant avec une telle publicité ! Sur ces entrefaites, journalistes et curieux s'amassent autour de la scène.

Si les COPS fouillent les environs, ils remarquent des traces de sang qui s'éloignent de la scène de l'agression en direction d'un groupe d'immeubles désaffectés. Dans l'un d'entre eux, une bande de babouins est venue s'établir. Ce sont eux qui ont agressé la jeune femme. Ils sont particulièrement excités, et pour cause : c'est dans une cave d'un immeuble voisin que se trouvait un des laboratoires clandestins de fabrication de TSP.

Ici Tania Elenia sur WBCNeTRadio. Lourdes Maria Ciccone Leon a été prise dans une rafle organisée hier au Ramble Rum Bar. Madonna s'est refusé à tout commentaire sur sa fille. Au cours des dernières semaines, Lourdes Ciccone a été abondamment vue avec l'héritier de la couronne bulgare après avoir rompu avec Maddox Pitt. Edouard, fils du Prince de Galles Harry, héritier de la Couronne d'Angleterre, aurait uriné dans une urne funéraire destinée à recevoir les cendres de sa belle-mère, Camilla Parker-Bowles. "Je pensais qu'il s'agissait d'un vase de nuit" a-t-il déclaré à la presse.

Essayer de déloger les babouins pour assurer la sécurité des habitations voisines (même si elles ne sont pas trop proches) et pour accéder aux restes du laboratoire n'est pas une mince affaire et les COPS ne sont pas équipés pour cela. Ils sont un peu pris de court, il faut bien l'avouer. A vue de nez, il y a toute une bande de babouins qui exhibent leurs crocs et leur pénis tandis que leurs compagnes se régalent (les journalistes aussi...).

2.5.6. La planque des Irlandais

Si les PJ fournissent à Riley l'information dont il a besoin, il leur fournit quelques informations sur les planques qui auraient pu être utilisées par les kidnappeurs de la maire et que les COPS ne connaissent pas. Il fournit trois adresses : un appartement à South Central, une villa abandonnée à Palos Verde et un entrepôt à Hollywood. Ces trois endroits sont situés dans des zones quasi inhabitées, en bordure de terrains vagues ou de lotissements en ruines.

C'est dans le dernier endroit qu'a été retenue la maire mais lorsque les joueurs y arrivent, elle ne s'y trouve plus. Elle l'a quitté la veille au soir et sert maintenant de "femme de ménage" à Pedro Sanchez (cf. 2.6.4 *Une femme au foyer*).

Quelques indices peuvent cependant être récupérés par les COPS : les chaussures à haut talon et le manteau de la maire dans une armoire, dans un coin de l'entrepôt. Dans la cellule, on peut trouver des restes de liens (mais pas assez pour attacher une personne), un pot de chambre (où l'on trouve les excréments de la première dame de L.A. et que la police scientifique pourra analyser pour le confirmer) ainsi qu'un morceau d'ongle et du sang séché (l'ADN correspond là aussi). Le sol de l'entrepôt est jonché de détritrus, et notamment de débris de verre. Les mercenaires n'avaient vraiment pas laissé grand-chose au hasard : l'entrepôt se situe dans une zone abandonnée de ce secteur, assez régulièrement envahie par le gob, ce brouillard vert et toxique responsable de la gobelinisation. Ce brouillard est d'ailleurs omniprésent ce vendredi du fait des fortes chaleurs et de l'effet de serre. Les COPS seraient avisés de se munir du matériel adéquat.

Dans un autre coin de l'entrepôt, on peut découvrir une crotte de chien, relativement fraîche. Détail qui semble anodin, mais qui pourra peut-être mener jusqu'au nouveau ravisseur de la maire. Pedro Sanchez a découvert la maire tout à fait fortuitement en poursuivant son dogue français nommé *Cojones* qui courait un peu partout. Sans reconnaître la maire, il s'apprêtait à la détacher sans rien exiger en contrepartie quand il s'est avisé qu'une femme de ménage serait fort utile à la maison. Il n'a donc que partiellement détaché la maire, lui laissant les mains liées et les pieds entravés et l'a conduite chez lui.

A ce stade-ci, les COPS peuvent retourner chez Riley, mais il considère qu'il a fait son devoir et qu'il ne doit plus rien aux joueurs. S'ils le pressent ou même le menacent, les joueurs risquent d'être confrontés à forte partie. Les joueurs peuvent commencer à fouiller le périmètre autour de l'entrepôt, mais autant chercher une aiguille dans une botte de foin muni de masques à gaz.

Nouvelles internationales en bref sur California Bay FM. "Nous n'avons pas besoin de Double Giants et de Sundaes", voilà la réponse du Premier Ministre iranien, Hicham Hidaramjalad à notre Secrétaire d'Etat aux Affaires étrangères. Une réunion de crise se tient actuellement dans les hautes sphères afin d'étudier la réponse appropriée à une telle agression. Un déploiement de troupes le long de la côte pacifique n'est pas à exclure...

2.6. Samedi

2.6.1. Briefing

Le capitaine semble plus serein que les derniers jours et a retrouvé un peu de sa sempiternelle confiance. Les analyses du labo ont permis de confirmer que Kristin Lane a bien été retenue dans l'entrepôt d'Hollywood. En conséquence, l'entièreté de la division COPS est maintenant affectée au quadrillage du quartier. Le moindre être vivant dans un rayon d'un kilomètre doit être interrogé (N.B. le quartier de l'entrepôt est quasi désert, à l'exception de SDF qui ont subi la gobelinisation et de squatters). Pour le capitaine Skripnick, on est près du dénouement, c'est pour cela qu'il est plus relax, d'autant plus que la climatisation est rétablie dans le QG et qu'on y respire à l'aise maintenant. C'est sûr, tout le monde se le dit, ce n'est plus qu'une question de minutes avant qu'on remette la main sur la maire vivante.

2.6.2. Un homme avec un chien

Les COPS enquêtent donc dans les environs de l'entrepôt où la maire était détenue. Ils procèdent comme ils veulent, par quadrillage méthodique, par cercles excentriques à partir du lieu où la maire était détenue, cercles concentriques ou de manière chaotique. Ils sont nombreux sur le coup. Il n'y a pas grand monde à interroger, cependant, d'autant que le gob fait des siennes. Un coup, il est là et l'instant d'après il s'est retiré pour mieux revenir une heure plus tard. Certains COPS ne mettent pas toujours leur masque et on compte plusieurs interventions médicales d'urgence.

Ils finissent quand même par croiser quelques personnes, des squatters, des promeneurs, un couple d'amoureux à la recherche d'un peu de calme... Ils pourront donc apprendre qu'un latino bedonnant d'une cinquantaine d'années vient parfois promener son french-bull (un genre de pit-bull, mais plus petit, plus laid et plus teigneux) dans le coin, vêtu d'un Marcel souillé et d'un pantalon de training Adadas ou Nique qui n'est plus de première fraîcheur (lui non plus).

Personne ne semble savoir où il habite au juste, ni même d'où il vient. Apparemment, il arrive dans une camionnette pourrie (un vieux pick-up Chevrolet de couleur verte, avec une portière marron) juste pour faire la promenade de son clebs, toujours en fin de journée. Jimmy Boy, un gamin rongé par le gob à qui on peut juste offrir une barre de chocolat, pourra cependant se souvenir de la camionnette et que le bonhomme lui a dit son prénom une fois, mais il ne s'en souvient plus. Un truc exotique, il pense. Le moustachu lui a dit qu'il venait là parce que "l'air est pur". Le gosse semble dubitatif, vu que les anciens studios sont envahis par le gob pendant une bonne partie de la journée. Il peut également se souvenir que le gars avait un masque à gaz pour lui et pour son chien. Emmené au poste pour une identification sur base de photos, il se révélera incapable d'identifier l'homme ou de dresser un portrait robot. Globalement, il est honnête et sincère, mais attention ! il veut aussi faire plaisir aux COPS. Il tendra donc à répondre à leurs questions et sollicitations dans le sens qu'il croit approprié, en fonction de ce qu'il sent que les COPS veulent. Cela peut lancer les COPS dans de fausses pistes et leur faire remettre en cause tout ce qu'il leur dira, ce qui serait une erreur.

13 heures 57 minutes sur WKCRT2 Radio, le bulletin météo. Pas besoin de grenouille pour vous dire qu'il pleut. Il pleut ? Que dis-je ? Non, le tout-Puissant a tiré la chasse, il vide d'un seul coup toutes les baignoires du paradis. Conseil de prudence : restez chez vous si vous le pouvez. Si vous êtes au boulot, restez-y, faites monter le compteur d'heures supp'. Les nouvelles en bref après quelques publicités... Madame, entrez dans l'univers sensuel de *Sauvage*, le parfum que Calvin Groot a créé tout spécialement pour vous...

2.6.3. La pluie !

En effet, conformément aux bulletins météorologiques de la veille, de gros nuages s'amoncellent depuis le matin de ce samedi. Ils se densifient à mesure que le jour s'avance. L'atmosphère est étrange, très chargée en électricité. La visibilité est faible, même en plein jour. On roule avec les phares allumés. On compte déjà quelques accidents sur les highways, lesquels dégénèrent en rixes assez souvent.

La pluie arrive de manière subite. Tout le monde se réjouit de prime abord, mais c'est sans doute un peu trop tôt. De grosses gouttes commencent à s'écraser comme au ralenti sur le sol assoiffé, aussitôt absorbées. Puis c'est la grande lessive. Des trombes d'eau s'écrasent sur le sol et les imprudents. Très rapidement, les accidents sont encore plus nombreux. Les essuie-glaces ne remplissent pas leur office tant la masse d'eau est forte. Impossible d'y voir clair. Les caniveaux encrassés débordent et les services d'urgence ne suivent plus. Au moins, le gob recule, c'est déjà ça de gagné pour les COPS qui enquêtent encore sur le terrain.

Puis les éclairs zèbrent cette "nuit américaine". On est à peine à la mi-journée et pourtant il fait presque nuit noire. Plutôt que de soulager l'atmosphère, cet énorme orage renforce le sentiment d'oppression de tous. Même si l'eau a manqué pendant plusieurs jours, le sol se détrempe rapidement et c'est pataugeant dans la boue que les COPS poursuivront leurs fouilles des terrains vagues.

2.6.4. Une femme au foyer

Vers 14h30, alors que leur journée est sur le point de s'achever pour eux, les joueurs reçoivent un appel. Un 1018 leur parvient alors qu'ils terminent leur enquête de voisinage ou regagnent déjà le QG pour leur rapport quotidien. On signale une dispute conjugale au 1045 Hotel California Drive. S'ils pensent à demander qu'on vérifie dans les bases de données, ils apprennent qu'une seule personne est renseignée à cette adresse : un nommé Pedro Sanchez.

Celui-ci se sert de Kristin Lane comme femme de ménage depuis plus de 36 heures. Frappée, battue et insultée pour un oui ou pour un non, obligée de dormir par terre dans un vieux panier pour chien, sous-alimentée, humiliée comme jamais, toujours attachée à une laisse qui lui permet une très relative autonomie de mouvement, tombant de charybde en scylla depuis six jours, la maire a peu à peu perdu ses repères et les plus élémentaires notions de savoir-vivre. Elle a profité d'un petit somme de Pedro, repu de bière, de base-ball et de nachos apéritifs, pour lui préparer son repas : *Cojones*, son précieux French-Bull.

Pedro Sanchez commence à manger de bon appétit, en insultant copieusement sa "gourdasse de cuisinière débilité, tu comprends ?" qui a oublié de le réveiller à

13h00 pour la rediffusion de *Love, Peaches and Coconuts*, un soap dont il est friand. Il finit par tomber sur un morceau plus dur et se rend compte qu'il mâchouille une médaille en or, gravée d'un *Cojones* qu'il ne connaît que trop bien... Réalisant les faits, ne trouvant plus son fidèle compagnon quadrupède réduit maintenant à l'état de *chili con carne*, Pedro s'est jeté sur la maire en hurlant. C'était plus ou moins ce qu'elle avait prévu. Sur le qui-vive, elle l'évite, il lui court après en hurlant des insultes que tout le monde peut comprendre même les non-hispanophones. Mais empêtrée dans ses entraves, la maire se fait rattraper. Désespérée, elle parvient à ruer et à lui balancer un coup de poêle en fonte sur la tête. L'espace d'un instant,

Hey, Giorgio Cappaluca sur WKCR2 Radio pour animer votre samedi après-midi sports. On apprend que toutes les rencontres qui devaient se dérouler en extérieur sont annulées. Inutile de vous expliquer pourquoi. Mais on va jouer au basket-ball, les Howling Dogs de San Diego vont venir essayer de décrocher une place dans les play-offs ici à Los Angeles ! Vous imaginez cela. Ils vont être bien reçus. Du sport en salle toujours, avec la compétition de hockey sur patins à roulettes sur revêtement synthétique au Gymnasium de Santa Monica qui opposera les filles des Brown Beavers de L.A. aux Hairy Cats de Las Vegas. Ce sport vient d'ailleurs d'être reconnu par la fédération olympique professionnelle. Une page de pub avant la musique !

Pedro Sanchez perd l'avantage. Elle le déséquilibre et s'installe à califourchon sur lui, brandissant le couteau de cuisine qu'il s'apprêtait à utiliser contre elle. Pour la première fois depuis six jours, elle est aux commandes... Quel délice suprême !

Les voisins ont téléphoné prestement dès le début de l'altercation, trop heureux de pouvoir se plaindre car la police ne se déplace jamais quand ils signalent que la télévision va trop fort ou que le chien aboie à trois heures du matin. Quand les COPS arrive, il y a tout un comité d'accueil dans le couloir, peignoirs et bigoudis, il est vrai qu'on dirait qu'il fait nuit malgré qu'il ne soit même pas 15h00. Là, va commencer une séance de tractation avec les fauteurs de troubles.

A l'intérieur, Kristin s'apprête à trucider pour de bon cet "espèce de gros porc dégueulasse", elle prend son temps, jouit de ce moment de pure puissance mâle. Cette "immonde raclure de bidet", cet "hijo de puta" va suivre le "même chemin que son clebs pourri". Ce disant, elle incise à maintes reprises Pedro Sanchez qui hurle comme un goret qu'on égorge. Les COPS vont devoir intervenir. A eux de choisir la manière : forte ou en douceur, on crochète la serrure ou on défonce la porte... on discute ensuite ou on tire ... sur la maire ou en l'air ?

Pour quiconque a connu la maire, Kristin Lane est méconnaissable : vêtements sales, déchirés, elle a été forcée d'enfiler un tablier à fleurs en polyester, cheveux gras en bataille, elle hurle comme une possédée. De plus, elle tourne le dos à la porte d'entrée, à califourchon sur un pauvre type qui hurle et pisse le sang par plusieurs entailles dont les COPS ne peuvent juger la profondeur. Les joueurs peuvent évidemment vouloir passer par la fenêtre, auquel cas ils l'auraient de profil, mais même comme cela ce n'est pas évident de la reconnaître. Face au comportement hystérique de cette marâtre, toutes les options sont possibles, il est même possible qu'un des PJ lui tire dessus... et devant témoins en plus, vu que dans le couloir on risque de ne pas en perdre une miette (éventuellement, un voisin peut avoir sorti sa caméra digitale...).

Le meneur doit rendre la scène vivante. Rappelons-nous qu'il a fait noir assez rapidement et que la seule lumière au sein de l'appartement vient d'un néon jaune clignotant dans la cuisine (disposition dite "à l'américaine") et de la télévision, dont le bruit est assommant (sur fond de publicités). Par ailleurs, l'orage est bien présent, les trombes d'eau dégringolent toujours, le tonnerre est assourdissant, les éclairs stressants, les voisins chiants...

Evidemment, les COPS peuvent vouloir observer... et prendre leur temps, histoire que Kristin Lane découpe encore un peu Pedro Sanchez. Ils peuvent voir une médaille et un collier de chien sur la table de la salle-à-manger sans apercevoir de chien, se rendre compte que le propriétaire des lieux est moustachu, que la femme n'a pas le type latino, qu'elle est entravée aux mollets, que son poignet droit est attaché à un lien, qu'il lui manque un doigt... Ils peuvent essayer de prendre le temps d'observer tout cela, c'est vrai. Mais au final, Kristin Lane lève le couteau de cuisine et annonce son geste d'un sonore "crève, connard" qui ne laisse planer aucun doute sur la suite.

Si les joueurs maîtrisent, blessent ou abattent la maire, une des personnes dans le couloir s'écriera "oh, mais c'est la maire !". Là, les joueurs se rendent compte de ce qui vient de leur arriver ou de ce à quoi ils viennent d'échapper...

Renée Zellweger... vous vous souvenez d'elle ? Et bien elle essaie que vous vous en souveniez. Après avoir maigri de 50 kilos pour jouer le rôle d'une mannequin quadragénaire atteinte par la limite d'âge et quine s'y fait pas, elle a repris une bonne soixantaine de kilos pour son nouveau rôle. Elle vient en effet de terminer son dernier film, *Bridget Jones, 2 liftings, 3 lippos et au lit !* et on espère que c'est son dernier film, en effet. 1 suppo et au lit, Renée, c'est un conseil de Dan Cloutzy.

2.6.5. La vengeance d'un père

Roy Postrovitch a mal supporté la perte de sa petite Stella. Il s'est procuré une arme de poing auprès d'Elijah Brown, toujours prêt à aider son prochain pour quelques billets. Pour connaître l'adresse de Duncan Sheffield, il lui a suffi de le suivre, un mensonge bien torché face à la concierge et il apprend le nom et l'étage de Sheffield.

A peine revenu de chez Pedro Sanchez, les COPS sont abordés par un nouveau qui leur fait : "l'affaire du parc Cornell, c'est bien vous?". Une série de coups de feu a été signalée par les voisins de Sheffield. Chez Sheffield, les joueurs trouvent le cadavre de Sheffield et l'arme du crime à ses pieds. Les empreintes de Postrovitch pourront être relevées assez facilement sur l'arme, et un peu partout dans l'appartement. Il n'a pas cherché à faire discret. La concierge se souviendra fort bien de lui et fera des commentaires sur le fait "qu'elle a bien vu que cet homme avait un air louche".

Postrovitch a d'ailleurs un trou dans son emploi du temps qu'il ne cherchera même pas à cacher. Elijah Brown qui est quand même l'indic d'un des joueurs pourra leur dire qu'il a vendu cette arme le jour même à un type qu'il décrira comme étant Roy Postrovitch. Son compte est bon. Quand ils arrivent chez lui pour l'appréhender, Roy Postrovitch est au bord du suicide, il s'apprête à se pendre. Le convaincre de ne pas commettre l'irréparable va demander de la patience. Il ne cesse de répéter "Il a tué Stella, ma petite fille, mon amour, l'étoile de ma vie, ma raison de vivre". (N.B. au choix du meneur, Roy Postrovitch peut s'être suicidé si les COPS mettent longtemps à arriver chez lui.)

Les COPS se retrouvent face à un dilemme moral : arrêter Roy Postrovitch est normalement la seule chose qu'ils peuvent faire, ce qui conduira ce dernier tout droit à la chaise électrique ou à la perpétuité s'il a de la chance. Ils peuvent aussi essayer de le "sortir de là"... Ce n'est guère aisé : les preuves sont lourdes contre lui. En plus, un voisin a vu et reconnu Postrovitch, on a des cheveux de celui-ci, etc. Ce ne sont pas les indices accablants qui manquent. Les COPS en agents de propreté ? Vont-ils appliquer la loi, dura led sed lex ? Ou faire preuve de compassion et de magnanimité ?

Nouvelles internationales en bref sur California Bay FM. Le gouvernement californien a décidé de rappeler son ambassadeur en poste à Téhéran. Après avoir constaté que la Californie n'avait plus d'ambassadeur là-bas depuis ... longtemps, il a été décidé de rappeler l'ambassadeur le plus proche de la capitale iranienne. On attend dans le courant de la journée le retour de Philip Montaneo, ambassadeur à Moscou. Le gouvernement russe s'est déclaré étonné de cette décision mais compte maintenir ses exportations de caviar et de vodka à destination de notre nation.

2.6.6. Le piège

Si les PJ ont oublié les ripoux qui sévissent toujours chez la NADIV, le SAD pas. Andrea Dickinson va convoquer les COPS durant la journée et les encourager à monter un piège pour coincer définitivement ces flics pourris. Ils n'ont que trop tardé, il serait temps de se magner les c... Le piège pourra peut-être se monter le lendemain.

Laissez à vos joueurs le soin de monter le traquenard. S'ils manquent d'imagination, Andrea leur proposera plusieurs pistes. Prendre un taulard pour monter un traquenard avec les pilules de TSP récupérées auprès des babouins est une des pistes envisageables, utiliser un de leurs indics...

2.6.7. Les babouins vous saluent bien

La veille, les COPS ont donc trouvé un ancien laboratoire servant à créer du TSP. Une trentaine de babouins érotomanes squattent l'endroit, trop nombreux pour être délogés par des COPS sous-armés et pris au débotté. La meilleure solution : les joueurs peuvent opter pour

une surveillance le temps que la brigade canine et la Société protectrice des animaux puissent s'organiser.

Il leur faut une bonne journée pour cela, pendant laquelle l'endroit devra être surveillé par les COPS afin de s'assurer que les babouins ne s'enfuient pas. Ils vont alors tenter de les capturer samedi, éventuellement avec l'aide des joueurs. Ils ont des moyens assez étendus pour cela, seringues hypodermiques s'ils le veulent, tireurs d'élite, gaz incapacitants (bien que cela ne soit pas du goût de la Société protectrice des animaux)...

Mais au terme de l'intervention de capture des singes, ils se rendent compte qu'ils n'ont dans la camionnette qu'une vingtaine de babouins. Il semblerait en manquer une dizaine (par rapport à l'estimation initiale). En inspectant les lieux, ils finissent par remarquer un étroit conduit d'aération non bouché. Le conduit est trop étroit pour y faire passer un COPS mais pas un babouin. Ils peuvent avoir l'idée d'y faire passer un robot téléguidé afin de voir où il se termine. Il sort à la surface plusieurs centaines de mètres plus loin, non loin d'un quartier plus habité. Mais aucune trace des animaux.

Alternativement, pour la capture des babouins, les joueurs peuvent avoir eu envie de tout régler eux-mêmes sans attendre la division animalière. Le meneur doit les laisser faire. Ils ne vont pas tarder à se rendre compte que les babouins sont beaucoup plus intelligents qu'eux... façon de parler, bien sûr. Dans ce cas de figure, une bonne vingtaine de babouins s'enfuient.

2.7. Dimanche

2.7.1. Briefing

Selon que les PJ auront ou pas tué la maire, le Capitaine des COPS annoncera sa satisfaction... ou sa démission. Il transmet également, le cas échéant, les remerciements de la maire (qui est à l'hôpital). Tous les COPS qui auront contribué à sa libération auront droit à ses félicitations et à une citation. Il est question de décoration, aussi. Mais les choses continuent. Il n'est pas question de se reposer sur ses lauriers. Il y a des affaires en cours à résoudre. Les habitants de L.A. comptent sur eux. Au travail, messieurs, le monde nous regarde !

2.7.2. Autopsie d'un violeur

Alors que les PJ sortent du briefing, ils sont appelés par le légiste qui a réalisé l'autopsie de Sheffield. Il a découvert un taux anormalement élevé d'hormones dans son système sanguin. Intrigué, il a poursuivi ses analyses et a découvert que le patch de camisole chimique de Sheffield a été trafiqué : le produit qui était diffusé dans son organisme exacerbait ses pulsions plutôt que de les faire disparaître. S'ils se renseignent, si ce n'est déjà fait, pour savoir qui s'occupait du renouvellement du patch et du suivi psychologique de Sheffield, ils obtiennent le nom de Mark Van Pelters. Médecin de renom, c'est lui qui a été désigné par le tribunal pour assurer le suivi médical de Duncan Sheffield.

Interrogé, Mark Van Pelters prétendra que le patch qu'il a utilisé lui a été fourni par Biochem, comme tous les autres, c'est sa parole contre celle de Biochem. Placer un patch, c'est une opération qu'il effectue souvent. Duncan Sheffield n'est pas le seul patient qu'il essaie de "remettre sur le droit chemin". Il ment comme un arracheur de dents. C'est un orateur habile, il aime les joutes verbales. Il est difficile à désarçonner. Chez Biochem, on est formel, il ne peut y avoir de malfaçon. C'est eux qui le disent. Peut-on les falsifier ? Evidemment, c'est toujours possible. Qui ? Mark Van Pelters en a les capacités. Mais pourquoi l'aurait-il fait ?

Il faut que les joueurs puissent monter un dossier en béton pour être autorisés à perquisitionner dans la clinique privée du Docteur Van Pelters. Ou qu'ils s'arrangent avec un de leurs indic ou avec un taulard. Mais là, on commence à se trouver bien en marge de la loi... Les COPS découvrent dans la clinique de Van Pelters tout le matériel nécessaire pour modifier les patchs. Van Pelters dispose également d'un petit stock de l'hormone qui a été retrouvée dans l'organisme de Sheffield. C'est somme toute assez attendu. Après tout, il s'agit d'un médecin et d'une clinique. C'est un bon début, ce n'est pas une vraie preuve de sa culpabilité, mais cela le rend louche. Le faire craquer ne sera pas évident.

Il est 8 heures 10 minutes sur WKCR2 Radio. Merci, Ann pour ces infos. Ici Soothia Leyton pour animer votre dimanche matin tout en douceur sur WKCR2 Radio. Faites la grasse matinée, vous avez bien raison. Demain à la même heure vous serez avec John Sandrew, frais et dispos, tout pimpant. Il vous dira à quel point vos témoignages de soutien l'ont aidé. Bon retour parmi nous, John. Nous te dédions *Always look at the bright Side of Life*, interprété par Ben Stiller et Teri Polo sur la B.O. de *Mon Beau-Père* et moi en short sur l'autoroute.

Ils peuvent aussi fouiller dans le passé de Mark Van Pelters. Il a eu une fille, mais on n'en trouve plus aucune trace maintenant. L'histoire est la suivante : la fille de Mark Van Pelters a été abusée par un pédophile voici dix ans. Tourmentée, elle s'est suicidée peu de temps après. Cela a mis un terme au ménage des Van Pelters. Ils sont encore ensemble, mais font chambre à part. Ce genre d'info n'est pas très complexe à obtenir auprès de la bonne, ou même de Nancy Van Pelters elle-même. Lui s'est lancé à corps perdu dans le travail, et elle dans la boisson. Il en a conçu une rancœur, une sombre détermination à l'encontre des meurtriers

d'enfants et des abuseurs. Ce drame familial était inconnu du tribunal lorsqu'il a été désigné comme expert pour le suivi de Sheffield. Là, il y a bien faute de la part de Mark Van Pelters qui a caché ce fait, sinon il n'aurait pas été éligible. Mais de nouveau, ce n'est pas suffisant pour l'inculper, juste pour une sanction disciplinaire de l'ordre des médecins et le faire rayer de la liste des médecins agréés pour les crimes sexuels auprès des tribunaux. Ce genre de sanction lui portera un grave coup au moral. Plus question de venger sa fille dans ces conditions.

Le plus paradoxal est évidemment que, cherchant à nuire à Duncan Sheffield et aveuglé par sa folie froide, il n'a pas mesuré à quel point il allait faire revivre à d'autres familles le drame qu'il a lui-même subi. Il voulait que Sheffield se fasse "prendre la main dans le sac", pas qu'il s'en tire. Les Postrovitch vivent de fait le même drame que Van Pelters dix ans plus tôt.

C'est sur base de tous ces arguments que les joueurs peuvent espérer instiller le doute dans l'esprit de Mark Van Pelters. Il ne craquera pas directement, mais son édifice se fissurera petit à petit. Les COPS auront avec le médecin d'étranges conversations où il parlera de lui à la troisième personne comme si c'était un autre. Quelque chose du style : "considérons un individu qui aurait développé une phobie pour le meurtre d'enfants...", ou "prenons le cas hypothétique d'un médecin se servant de son art pour débarrasser la société de dangereux chancres humains...", "comment définiriez-vous le mal ? En quoi corriger un mal pour la société peut-il être mal ?". Autant de questions assez banales pour Mark Van Pelters. Si les COPS ont fait le forcing sur les questions éthiques, sur les aspects moraux des agissements supposés de Mark Van Pelters et se sont montrés convaincants, ils apprendront au bout de quelques jours que ce dernier a décidé de prendre sa retraite, de tout vendre, de divorcer et de quitter la Californie. Une victoire à la Pyrrhus.

2.7.3. Comme c'est coquet chez vous !

Où sont passés les babouins échappés lors de la rafle ? Ils ont trouvé refuge chez les Morrisson à quelques pâtés de la sortie de la bouche d'aération.

Les Morrisson, père, mère et deux filles, sont retranchés dans le cagibi à balais depuis la veille. Ils n'arrivent pas à sortir pour alerter les voisins. Les maisons ne se touchent pas, ce sont de grandes villas espacées et séparées par de hautes haies d'ifs. Les voisins entendent du bruit mais n'osent pas trop se plaindre. Finalement, excédé, un voisin se décide et se fait agresser par un babouin. Là, il court appeler les COPS. Si ceux-ci se sont rendus compte qu'il manquait des babouins et qu'ils savent où se termine la bouche d'aération, ils ne devraient de toute façon pas être trop loin.

Ce coup-ci, c'est la bonne. Si ce n'est déjà fait, les COPS peuvent en finir avec les primates aux proéminentes turgescences.

2.7.4. Rien ne finit jamais

Alors que les COPS voient arriver le bout de la semaine, qu'ils doivent essayer de piéger les ripoux avec les pilules de TSP, que l'orage s'est terminé et que le temps s'est remis au beau fixe, le meneur de jeu ne doit pas hésiter à leur refiler encore un gros dossier qu'ils ne

Hey L.A., il semble que tout soit redevenu normal... Mais qu'est-ce qui est normal à L.A., la Cité des Anges... Non, mais vous imaginez ça, Brothas and Sistas... Que pensait-il le type qui a dit qu'il y avait des anges ici ? Ou alors, ça fait longtemps qu'ils sont partis. C'est ça que vous vous dites, hein mes frères ? Je vais vous dire, les anges, ici, ce sont tous les gens qui font leur boulot par tous les temps. Qu'il pleuve, qu'il vente, que le soleil tape à rôtir un boeuf... il y a des anges qui font leur boulot. Juste leur boulot, rien que leur boulot, mais il le font bien et c'est ça qui importe. Ici, Malcolm 'no more sex power' Powell qui vous parle. Il est 13 heures et 56 minutes sur WKCR2 Radio. Il est bientôt temps de céder la place.

parviendront pas à terminer avant la fin de la semaine. Le boulot des COPS ne se termine jamais...

Servir et protéger.

3. Événements intemporels

Tous les petits dossiers et les petites interventions qui vont suivre peuvent être distillées dans l'aventure au moment où le meneur de jeu le souhaite, pour agrémenter l'histoire. Ce sont des exemples, le meneur de jeu est par ailleurs encouragé à en créer d'autres, à les personnaliser, afin de tenir compte de l'avancement de ses joueurs dans les intrigues, principale et secondaires.

3.1. Petites enquêtes

Ces petites enquêtes sont en réalité des plaintes introduites par des citoyens de Los Angeles pour des crimes multiples et variés. Elles devraient pouvoir être résolues assez rapidement par les COPS qui s'y intéressent un minimum (cf. les indications dans l'Introduction).

3.1.1. Usual suspect

Danny Kincaid a tout du coupable idéal : il est sans emploi fixe, un peu alcoolique, grand et fort, et surtout il est noir. C'est un habitué des commissariats, mais pas forcément du mauvais côté des barreaux.

Cette attitude, il la doit à une erreur de jeunesse (son meilleur ami est tombé d'un pont d'autoroute suite à un pari qu'ils avaient fait). Compte tenu de son éducation catholique, il se sent toujours responsable de cet accident qui s'est déroulé il y a plus de 25 ans. Depuis, il arpente les rues et les commissariats poussant devant lui un landau surchargé de bibelots hétéroclites.

Chaque fois qu'un crime est perpétré, qu'une disparition est signalée, qu'un vol est réalisé, qu'un chien se fait écraser..., il débarque au poste pour tout avouer ! Il est le seul responsable de tous les crimes qui ont été perpétrés dans les parages ou même ailleurs depuis Caïn. Cependant, dans tous ses délires paranos et masochistes, il y a souvent une part de vérité, il brode, devine, et tombe dans le vrai, ce qui rend ses aveux encore plus crédibles. En effet, il laisse traîner ses oreilles derrière lui et il n'est pas inhabituel qu'il soit le témoin de crimes ou de délits. Son imagination fait le reste. C'est une source d'information importante si l'on parvient à distinguer la vérité de ses élucubrations.

Il devrait intervenir plusieurs fois dans le scénario ("oui, c'est moi qui ai organisé ce trafic de drogue mais avec la complicité d'un de vos gars qui bosse pour moi - un flic ripoux" ; "oui j'ai un van rouge et j'ai commis un délit de fuite après l'accident" ; "oui c'est moi qui ai enlevé la maire" ; "oui je l'ai emmenée ailleurs chez un ami à moi"...).

Il faudrait amener les COPS à ne plus savoir à quel saint se vouer avec lui. Ainsi, au final, il avoue avoir aidé à transférer la maire dans une autre cache et il donne la marque et la plaque minéralogique de la tire de Pedro Sanchez qui a ramené la maire chez lui (en disant qu'il s'agit de son pick-up). Par la division d'immatriculation des véhicules, ils peuvent avoir l'adresse et le nom du propriétaire du véhicule. Quand ils reçoivent le 1018 pour une dispute conjugale, les COPS peuvent alors faire le lien. A condition d'avoir cru Danny Kincaid une fois dans sa vie.

3.1.2. Le problème, c'est le choix

Felicity Courtel est une jeune femme de 28 ans qui est courtisée par deux ratés qui l'aiment du fond de leur cœur, Sam et Steve. Elle a un problème, un seul, devoir choisir entre les deux amants. Un matin, elle porte plainte pour harcèlement contre Sam qui ne supporte pas sa remise en ménage avec Steve, et qui crève les pneus de la voiture qu'il a contribué à acheter.

Le lendemain, elle reporte plainte, mais cette fois-ci elle est en ménage avec Sam et c'est contre Steve qu'elle porte plainte pour avoir peint un immense "Slut" à la bombe sur la façade de la maison. Le surlendemain, elle reporte plainte contre Sam parce qu'elle est de nouveau avec Steve qui lui a offert des fleurs... et ainsi de suite jusqu'à ce que les PJ trouvent une solution ou qu'un des deux amants ne finissent par buter l'autre (au choix du meneur).

3.1.3. Je suis inondée

Mary O'Sullivan est une vieille dame qui vit dans une ancienne maison de maître située dans un quartier qui a connu des jours meilleurs. Ce sont de vieilles demeures "à l'Européenne", le rez-de-chaussée est situé plus bas que le niveau de la rue. On y accède par des escaliers. L'appartement de Mary est donc situé en contrebas de la rue. Et suite à l'ouverture de certaines vannes d'incendie par les "voyous" du quartier qui veulent se rafraîchir, elle est inondée. Quand cela arrive, elle a 15 cm d'eau chez elle.

Elle a essayé de se plaindre mais s'est faite rembarrer. Elle est donc allée à la police. Bien sûr, fermer les vannes ne servira pas à grand-chose, elles seront rouvertes assez vite...

3.2. "Appel à toutes les voitures"

3.2.1. Le suicidaire

John Doodley a tout pour être heureux : à 35 ans, il a un boulot de comptable super bien payé, une femme belle et sexy (Pamela), et une petite fille de 8 ans (Jenny) qui adore son papa.

Seulement voilà, tout n'est pas aussi rose dans sa vie. Sa femme s'est lassée de lui et depuis peu trompe son ennui en s'envoyant en l'air avec un collègue de son mari, Marco Bellini. John est au courant de cette liaison et a tout fait pour la supporter. Mais aujourd'hui tout cela va finir. Il a décidé de mettre un terme à sa vie, et dans la foulée, il s'est mis en tête de se débarrasser de sa femme et de son amant. Il revient donc à la maison à l'improviste et surprend le couple illégitime dans son lit conjugal. Il les asperge d'essence et tente sous la menace de son briquet de comprendre comment il en est arrivé là. Des voisins bien intentionnés l'ont vu revenir plus tôt alors que son épouse "a de la visite" et se sont montrés un peu curieux. Ils l'ont alors vu prendre dans le garage un bidon d'essence bien rempli. Craignant le pire, ils ont averti les COPS (non sans avoir jeté une petite tête par la fenêtre et, pourquoi pas, avoir appelé les journalistes).

Dès leur arrivée sur les lieux (un quartier bon chic bon genre où la plupart des villas se ressemblent) les COPS peuvent apercevoir par la fenêtre de la chambre à coucher qui donne sur la rue, John avec son briquet se tenant devant la fenêtre. Entre lui et l'entrée de la pièce par laquelle les COPS arrivent, il y a le lit sur lequel sont allongés Marco et Pamela. Sur un coin de table de chevet, une photo de John et de sa petite fille toute souriante.

John n'est pas un mauvais bougre et pourra se laisser amadouer, par exemple si on lui fait comprendre que sa fille risque de se retrouver toute seule s'il commet l'irréparable. Un des COPS pourrait même se jeter sur John et passer avec lui par la fenêtre...

3.2.2. Tentative de viol

Alors que les COPS sont en route pour l'une ou l'autre destination, ils remarquent une jeune femme qui est entraînée de force par deux hommes (membres d'un des plus dangereux gang de L.A.) dans une ruelle. Leurs intentions sont claires : il ne s'agit pas de lui conter fleurette ! Si les COPS interviennent, ils pourront faire la connaissance d'Emilie Prescott, une jeune

journaliste free lance qui commence à se faire une belle réputation suite aux divers reportages qu'elle a déjà réalisés (article sur la corruptibilité des flics, sur les violences policières...).

Leur attitude dans l'arrestation des agresseurs pourrait dès lors ne pas passer inaperçue dans la presse du lendemain, pour la joie ou le désespoir du capitaine Skripnick. De plus, le climat entre les COPS et le gang en question risque fort de se détériorer.

3.2.3. Jim Cana

Une effraction a été signalée au 3ème étage d'un immeuble de South Central. Le propriétaire de cet appartement est un paraplégique âgé. Alors que les COPS envahissent l'immeuble et grimpent quatre à quatre les escaliers (l'ascenseur comme toujours dans ces moments-là ne fonctionne pas - en réalité il a été bloqué par le voleur au 3ème étage), ils surprennent l'acrobate (c'est son surnom) en train de grimper sur le toit de l'immeuble (qui compte quand même 5 étages). Une fois sur le toit, l'acrobate prend son élan et se lance sur un toit voisin de près de 6 mètres! Amateurs de frissons et de sensations fortes... à vos marques. Les COPS auront-ils le courage de faire de même? Utiliseront-ils leurs armes pour stopper ce "dangereux criminel multirécidiviste" ?

3.2.4. Prise d'otage

Joe Mac Namara est un junkie comme on n'en fait plus. Accro depuis son plus jeune âge, il a goûté à tout ce qui se fait en matière de drogue : ce qui se fume comme ce qui s'injecte dans les veines, se bourre dans les narines, se patche sur la peau... Récemment, il a goûté à une toute nouvelle drogue de synthèse qui vient à peine d'être mise sur le marché. Le problème, même pour lui, c'est qu'on en est dépendant quasi à la première dose et qu'elle n'est pas bon marché.

En manque depuis près de 6 heures, et n'ayant plus un dollar en poche, il décide, dans un accès de "lucidité" de s'attaquer à un magasin. Armé d'un revolver, il débarque dans une supérette, menace le gérant et est obligé de tenir les clients en otage (son plan ne se déroulant pas comme "prévu"). C'est à ce moment que les COPS sont avertis d'une attaque à main armée (ou décident simplement de faire une halte pour s'acheter des clopes ou de quoi grignoter). Toujours est-il qu'ils voient le gérant au sol, une balle dans le ventre (simple accident selon Joe), deux clients (un couple de jeunes) dans un coin, et Joe tient dans ses bras une femme complètement paniquée (son revolver sur la tempe). Joe ne sait plus vraiment ce qu'il fait, tout ce qu'il souhaite c'est avoir sa dose et faire cesser ses souffrances, et que "tout le monde rentre tranquillement chez lui comme s'il ne s'était rien passé".

3.2.5. Embouteillage monstre

La chaleur et le trafic aidant, un accident de la route impliquant au minimum une camionnette de travailleurs mexicains et une berline conduite par un couple mixte (homme blanc et accompagnatrice, escort girl ?, noire) dégénère en rixe à caractère racial. Les COPS sont en chemin lorsqu'ils reçoivent l'appel. Sur place, on n'est pas loin de l'émeute. Il y a des blessés, mais est-ce dû à l'accident ou à des coups portés ensuite? Comment recomposer le déroulement des faits? Qui croire?

Au moment où ils arrivent, les COPS sont confrontés à deux camps d'environ dix-douze protagonistes qui restent sourds aux injonctions de la police. La file de voitures bloquées par l'accident ne cesse de s'allonger et de plus en plus de personnes risquent de venir voir ce qui se passe et de prendre parti pour l'un ou l'autre camp.

Au bout d'un temps indéterminé, si les COPS n'arrivent pas à mettre fin au problème, des boulettes de bitume fondu vont commencer à voler. Les travailleurs latinos peuvent alors sortir des barres à mine de leur camionnette. L'homme blanc finira par prendre un revolver dans sa boîte à gants et malheur à celui ou celle qui l'énerve...

4. PNJ

4.1. PNJ principaux

Voici quelques mots sur la plupart des PNJ, par ordre alphabétique :

Brasca Tomaso – Intrigue principale – 60 ans – forte corpulence – grande taille – honnête patron d'une casse de voitures – toujours jovial, témoigne d'une très bonne nature – respectueux des lois et des institutions – reconnaissant à la Californie de lui avoir donné le droit de travailler et la chance de montrer qu'il est un bon citoyen – vêtu de costumes sombres, toujours avec cravate car "ce sont les habits des vrais Californiens" (du moins le croit-il)

Cao Chang – Intrigue principale – 34 ans – maquereau – protecteur de **Précieuse Orchidée**. Schneider était un de ses clients – ne sait rien de l'enlèvement de la maire, mais a fourni à Schneider des jeunes prostituées pour organiser des soirées.

Cooke Sam – Intrigue secondaire *Meurtre au Parc Cornell* – 47 ans – ancien militaire – blessé et amoindri mentalement et physiquement lors des campagnes irakiennes et iraniennes – a souvent bu mais pas au point d'être ivre, bien que les gens le croient alcoolique – raconte en fait partout qu'il a été enlevé par des extra-terrestres, mais ce n'était qu'une ambulance.

Cynthia – Intrigue principale – 25 ans – beauté de type scandinave (Islandaise) – grande, blonde, le teint tanné par des heures de planche à voile et le corps sculpté par des heures de beach volley (cf. **Deborah**) – joue le rôle de pense-bête d'**Herman Schneider** et d'agenda vivant – son vrai nom est **Sigrid Olheimsdottir** – agrégée de sociologie de l'Université de Harvard, thèse de doctorat en Paternalisme constructiviste appliqué aux structures de décisions dans l'Allemagne réunifiée – parle 4 langues couramment – niveau grand maître international d'échecs.

Deborah – Intrigue principale – 26 ans – beauté de type germanique (Tchèque) – grande, blonde, le teint tanné par des heures de planche à voile et le corps sculpté par des heures de beach volley (cf. **Cynthia**) – sert de secrétaire personnelle à **Herman Schneider** au même titre que **Cynthia** – son vrai nom est **Jeannette Finzermann** – agrégée de philosophie de l'Université d'Heidelberg, M.B.A. de l'Université de San Diego en Finance internationale et Fiscalité off-shore – prépare une thèse en Gestion internationale intégrée de Sociétés de portefeuille en contexte multinational – parle 5 langues couramment.

Dickinson Andrea – Intrigue secondaire *Les Ripoux et la dope* – 37 ans – métisse – moitié asiatique – passe pour une très jolie fille – porte de très hauts talons pour compenser une taille assez petite – toujours tirée à quatre épingles – tailleurs pantalons de couleur sombre, parfois à fines rayures, chemisiers classiques unis de couleur claire – rompt la monotonie de ses vêtements par une broche, une pince, une épingle à chignon plus travaillée – réserve sa fantaisie pour les soirées karaoké entre copines – cheveux mi-longs ramenés en chignon – maquillage discret – membre du SAD – se comporte toujours avec beaucoup de froideur et de distance – préoccupée par son travail, son efficacité et le rendement – fait l'objet de nombreuses plaisanteries sur sa vie privée, son jardin secret, car n'a jamais été vue en compagnie d'hommes – n' imagine pas pouvoir attirer un regard d'homme – analyse systématiquement la moindre phrase d'une conversation pour en tirer des conclusions, souvent les plus mauvaises possibles dans une recherche constante de la vérité mélangée à la peur de mal faire.

Dougherty Connell – Intrigue principale – 34 ans – témoin principal dans une affaire de trafic d'armes impliquant la mafia irlandaise – s'apprête à témoigner contre un parrain de la mafia.

Forest Carl – Intrigue secondaire *Les Ripoux et la dope* – 60 ans – détective influent de la NADIV – proche de la retraite – termine son dernier gros coup avant de raccrocher – énorme capital de sympathie auprès de ses collègues – connaît plus ou moins tout le monde – pas mal de personnes lui "doivent" quelque chose – le reste le déteste – a deux comparses dans l'histoire qui le couvrent, **Kevin Masterson** et **Gus Van Zant**.

Gallagher Rita – petite amie irlandaise d'un des types ayant participé à l'enlèvement de la maire – est en possession d'un pendentif indien appartenant à la maire et que son petit ami lui a offert – 30 ans – mignonne, rousse et coquette – ne sait rien de particulier mais pourra parler des lieux de rencontres, des clubs, des fréquentations de son petit ami.

Jenz Hughes – Intrigue secondaire *Les Ripoux et la dope* – 21 ans – jeune recrue – la proie rêvée, car on croira assez rapidement à une fouille mal faite due à un manque d'expérience.

Jimmy Boy – 10 ans – sous alimenté, en retard de croissance et de développement – sévèrement atteint par le gob.

Jon et Ponch – Intrigue principale – motards de la patrouille des autoroutes – affectés au service de la maire lorsqu'il s'agit de faire des déplacements sur longue distance ou exigeant une surveillance renforcée – forme un duo assez efficace et bien rodé – la rumeur veut qu'on ne puisse jamais voir l'un sans l'autre.

Maître Kobayashi – Intrigue secondaire *Les Ripoux et la dope* – 65 ans – grand, sec, très raide – avocat de la mafia japonaise – il sait pour qui il travaille et il l'a parfaitement assimilé – très dur en affaires et en négociation, c'est une véritable huître qui sait se refermer très vite – n'hésite pas à menacer les clients qu'il doit défendre en leur montrant que leur intérêt est de se laisser faire.

Labcatat Tatanka – Intrigue principale – détective chez les COPS – est l'époux de la maire depuis quelques semaines (cf. Kristin Lane) – voir également le livre de règles.

Lane Kristin – Intrigue principale – maire de Los Angeles et victime n°1 – après avoir flirté un temps avec Tatanka Labcatat, détective chez les COPS, elle l'a finalement épousé dans la plus grande discrétion (personne ne le sait, en fait) et sur un coup de tête lors d'une virée à Las Vegas, un mois avant son enlèvement – cf. aussi livre de règles.

Li Pang – Intrigue secondaire *Les Ripoux et la dope* – jeune trafiquant de drogue – 17 ans – sec, nerveux – en décrochage scolaire.

Lloyd Jennifer – Intrigue principale – 26 ans – jolie vendeuse dans une parfumerie – teste les nouveaux produits, dont les parfums – d'ordinaire toujours tirée à quatre épingles – était propriétaire d'un joli bichon maltais – très choquée par l'agression des babouins.

O'Riordan Joy – Intrigue principale – tireuse d'élite – engagée par **Monsieur Riley** pour éliminer les hommes qui ont pris part avec **Finnegan O'Shea** à l'enlèvement de la maire – 32 ans, auburn, taille moyenne, corpulence mince, athlétique – ancienne des forces spéciales anti-terroristes irlandaises – possède le matériel haut de gamme parfaitement adapté à son job de "nettoyeuse".

O'Shea Finnegan – Intrigue principale – 48 ans – homme de main de **Monsieur Riley** – sert de portier/videur au Shamrock Club – a décidé de doubler **Monsieur Riley** lorsque celui-ci a refusé la proposition d'**Herman Schneider** concernant l'enlèvement de la maire – voulait épater **Monsieur Riley** en lui montrant qu'il était capable d'un "gros coup" lui aussi.

Perez Jorge – Intrigue principale – 54 ans – petit homme rieur et blagueur – moustache et cheveux gominés – sinon rasé de près – catholique fervent – sa Foi lui interdit de laisser sa fille **Conception** traîner avec le "premier venu" – affaires florissantes – "si posséder un fusil

de chasse sous son comptoir est légal, alors pourquoi est-il illégal de s'en servir?", voilà sa principale interrogation.

Ponch et Jon – Intrigue principale – cf. **Jon et Ponch**.

Postrovitch Irene – Intrigue secondaire *Meurtre au parc Cornell* – 35 ans – a dû être appétissante lorsque son mari l'a rencontrée – maintenant seuls ses cookies sont appétissants – ne peut plus avoir d'enfant – complètement déboussolée – envisage le pire et s'en veut parce que le pire est arrivé – culpabilise énormément – téléphonera régulièrement aux COPS pour savoir où ils en sont – viendra sur place s'ils ne répondent plus au téléphone.

Postrovitch Roy – Intrigue secondaire *Meurtre au parc Cornell* – 40 ans – mari effacé – vit dans l'ombre de sa femme – a rêvé d'une vie meilleure et a reporté son affection et ses ambitions sur sa fille unique – intériorise tout – ne parlera aux COPS que s'il est interrogé, après avoir essayé de les renvoyer à sa femme – perdre sa fille déclenche des pulsions meurtrières issue du ressentiment éprouvé pour sa femme devenue stérile qui lui refuse ses faveurs depuis des années.

Prescot Emilie – 24 ans – jeune journaliste free lance pour garder son indépendance – se fait une solide réputation de fouille-m... grâce à quelques reportages chauds sur la corruptibilité des flics, les violences policières – n'est donc pas trop bien vue de la police.

Rambling Oscar – Intrigue secondaire *Les Ripoux et la dope* – 22 ans – traîne déjà un ensemble de condamnations diverses malgré son jeune âge – devait un service et l'a rendu en surinant **Li Pang** – n'a rien de particulier à craindre de ce geste au vu des affaires qui lui pendent au nez.

Ray Chico – Intrigue principale – 23 ans – petite frappe – employé à la casse de **l'Oncle Tomaso** – voit régulièrement Conception, la fille de l'épicier du coin, lequel ne veut rien entendre – ancien membre des **Whistling Bulls** – sans histoire depuis qu'il a quitté le gang – a quelques interpellations anciennes, classées sans suite par le District Attorney ou ayant conduit à des travaux d'utilité collective – vrai nom **Chiquito Reyes**, mais a changé pour faire Américain.

Razetti Amos – Intrigue principale – 38 ans – d'origine latino-américaine – est naturalisé Californien – a adopté les attitudes, coutumes, musique, vêtements des Californiens typiques – a fait son service militaire dans la milice – très fier et précis.

Reyes Esperanza – Intrigue principale – 58 ans – mère de **Chico Ray** – veuve - désespérée d'avoir un fils qui n'en branle pas une et fait manœuvre dans une casse de voitures – n'aime pas la Police – pourra lâcher ce qu'elle a sur le cœur si elle est bien manipulée par un COPS lui parlant mexicain et/ou évoquant avec elle "le pays" – fait des ménages pour vivre.

Sanchez Pedro – Intrigue principale – 51 ans – d'origine colombienne – macho jusqu'au bout des ongles – aime le base-ball et le catch à la télévision – sa femme l'a quitté à cause de son comportement violent et de l'alcool – vit seul depuis plusieurs années – appartement très bordélique – a trouvé la maire et l'a amené chez lui pour qu'elle range, nettoie et fasse la cuisine.

Schneider Herman – Intrigue principale – 43 ans – taille moyenne – corpulence forte – illuminé, habité – fringué en jeune mais très classe – utilise des mots de très branchés aussi – connaît toutes les boîtes à la mode, les lieux où il faut être vus – apporte ses conseils sans compter aux PJ – doté du sens de l'humour, mais parce que c'est smart et payant – ne peut se promener en ville sans s'arrêter à tous les coins de rue pour discuter avec une star – joue sur les termes équivoques sexuellement laissant transparaître une ambiguïté sexuelle, c'est très vendeur – agenda toujours surbooké, prend toujours les PJ entre deux rendez-vous (avec des

stars à chaque fois, style come-back de Leonardo di Caprio, le nouvel album de Britney Spears...) – se promène en permanence avec deux bimbos blondes qu'il appelle **Deborah** et **Cynthia** (même si ce n'est pas leur vrai prénom).

Sheffield Duncan – Intrigue secondaire *Meurtre au parc Cornell* – 39 ans – ancien agresseur d'enfants sous camisole chimique depuis deux ans – va beaucoup moins bien depuis un mois, date à laquelle **Mark Van Pelters** a changé son patch pour un mélange moins calmant.

Skolnikov Andrei – Intrigue principale – 43 ans – chauffeur habituel de la maire – a été chloroformé et enfermé dans un placard à balais alors qu'il sortait des toilettes pour aller conduire la maire à un gala de charité – marié, 4 filles, bon père de famille – fait des heures supp' comme vigile dans une galerie d'art.

Skripnick Jason – Capitaine de la division COPS – cf. livre des règles p. 268.

Van Pelters Mark – Intrigue secondaire *Meurtre au parc Cornell* – 62 ans – médecin psychiatre – dirige une clinique privée et sert de consultant pour les tribunaux – méthodique, ordonné, très méticuleux, maniéré, parfois à la limite du TOC – analyse toutes les paroles, tous les gestes et toutes les attitudes – a pour habitude de commencer une "analyse" de ses interlocuteurs dès qu'il les rencontrent pour la première fois afin de prendre le contrôle des échanges – manipulateur de talent – orateur très soucieux des termes employés – possède une très bonne mémoire des entretiens (il les enregistre aussi) et n'hésitera pas à corriger les joueurs – très sûr de lui – divorcé – a perdu sa fille unique suite à une agression sexuelle – s'est arrangé pour faire disparaître ce fait de certains dossiers afin de se faire nommer expert auprès des tribunaux lors des procès pour agressions et de pouvoir agir ensuite comme médecin conseil pour le suivi des pédophiles en rémission ou sous camisole chimique – soucieux de son aspect extérieur – garde la forme dans un gymnase select.

Van Zant Gus – Intrigue secondaire *Les Ripoux et la dope* – 49 ans – flic ripou qui fait le trio avec **Kevin Masterson** et **Carl Forest**.

Yu Yang Shi – Intrigue secondaire *Les Ripoux et la dope* – trafiquant de drogue chinois – 60 ans mais son physique un peu enrobé rend impossible de lui donner un âge précis – ses petits yeux sont en mouvement perpétuel faisant mentir l'apparente sérénité de son visage – toujours très souriant – affable, poli et très soucieux des convenances et des commodités – très sensible sur le respect de l'étiquette et pardonnera moins vite un tutoiement inopportun qu'une arrestation polie.

4.2. Alliés et Informateurs

4.2.1. Alliés

Brady Steve – Haut fonctionnaire à la mairie – travaille en étroite collaboration avec **Kristin Lane** – gère tous les dossiers relatifs à l'urbanisme – ne sait rien de l'enlèvement de la maire, mais peut indiquer aux COPS qui investigueraient dans cette direction quelques uns des ennemis politiques de **Kristin Lane**.

Callahan Peter – Armurier irlandais – cf. supplément "Les affranchis", page 80 – affilié à la mafia irlandaise – n'a pas son pareil pour régler et améliorer les armes de poing.

Chase Charisma – Mannequin – belle, mais ne se tait certainement pas – vrai moulin à paroles - grande amie d'**Edmond Crane** qu'elle apprécie à bien des égards - vient régulièrement le chercher à la fin de sa journée, ce qui ne manque pas de faire jaser les collègues – lui arrive également de commettre de légères infractions au code de la route.

Christos Elisa – Syndicaliste – une amie du père de **Matthew O'Leary** – travaille pour les industries Monsanto et a pour l'instant de sérieux doutes sur la conformité des installations d'une unité de production avec les normes de sécurité et les normes environnementales.

Fan Zaitian – Haute finance – patron d'un très grand trust dont les activités sont centrées sur les quartiers chinois – a reçu de nombreuses menaces de la part des triades actives sur le territoire de L.A.

Forbes Ethan – Sénateur démocrate qui travaille dans la commission de la justice – a ses entrées au LAPD et a appuyé la candidature de **Sarah Wilcox** – n'a pas beaucoup d'informations intéressantes quant aux enquêtes développées dans ce scénario – connaît toutefois **Herman Schneider** qu'il qualifie de "dangereux original" – a fait appel une fois à ses services et a bien failli perdre son poste suite à "l'audacieuse stratégie" de ce dernier (au choix du meneur).

Marichev Anatoly – Médecin légiste d'origine russe naturalisé californien – interlocuteur des joueurs pour les autopsies relatives à leurs affaires.

Masterson Kevin* (NADIV) – Intrigue secondaire *Les Ripoux et la dope* – est mouillé jusqu'au cou dans le deal de TSP – ami d'**Edmond Crane** – tentera de prendre contact avec ce dernier pour lui soutirer des informations – si Crane commet l'erreur de le contacter avant l'intervention dans le restaurant chinois, Kevin tente de contacter les dealers mais échoue : il ne peut dès lors empêcher que l'échange commence – téléphone toutefois au restaurant pour avertir les dealers du guet-apens... et les PJ perdent l'effet de surprise.*

Quigley Ron – Journaliste sportif – a entendu dire qu'un match de boxe très important qui doit se dérouler samedi soir aurait été truqué.

Segers Eric – Intrigue principale – journaliste – travaille pour la chaîne de télévision nationale et va couvrir l'enlèvement de **Kristin Lane** – pourra renseigner son ami sur l'identité de la personne qui a prévenu la presse de l'endroit et de l'heure à laquelle la descente de police aura lieu.

Shimerman Armin – Intrigue secondaire *Les Ripoux et la dope* – une des personnalités montantes du SAD – son credo est de laisser les policiers faire leur travail tout en traquant les vrais criminels, et particulièrement les flics ripoux – pourrait venir en aide à un joueur qui aura eu tendance à sortir trop vite son arme dans une situation difficile – peut donner des informations aux joueurs sur ce que le SAD a découvert à propos de la NADIV.

Vaneda Emilio – Simple garagiste – travaille encore de façon "artisanale" – n'a pas son pareil pour régler les petits ennuis mécaniques pour une somme très modique.

Vaughn Carol – Avocate – a fait ses études avec **Edmond Crane** – est sortie avec lui pour le "consoler" de la mort de Mary – relation terminée après l'université – sont restés bons amis.

4.2.2. Informateurs

Black Solomon – Chef d'un gang d'afro-américains, les **Killin' Brothas** – activités centrées autour de la protection d'une petite communauté de prostituées qui opèrent sur le territoire du gang – ne touche pas trop aux drogues dures – pourrait cependant être utilisé pour tendre un piège aux ripoux de la NADIV.

Brown Elijah* – Intrigue secondaire *Meurtre au parc Cornell* – membre de gang – traîne souvent dans le parc où la fillette a disparu – n'a rien remarqué de suspect le jour de la disparition – a noté la présence d'un "type discutant beaucoup avec les enfants" dans les jours précédents – peut identifier **Duncan Sheffield** sur base de photos.

Cargas Antonio – Intrigue secondaire *Les Ripoux et la dope* – petit dealer – a entendu parler du TSP – n'en a jamais personnellement eu entre les mains – a entendu dire que les gars qui la distribuent sont protégés par un type des narcotiques – ignore l'identité de celui-ci.

Fong Sheng Ma – Receleur – échoppe remplie d'objets volés – que peut donc y faire Sheng Ma ? Il n'est pas censé vérifier l'origine de toute sa marchandises, n'est-ce pas ?

O'Connor Brian (IRA) – Intrigue principale – a beaucoup d'information sur les mafias irlandaises – peut fournir des informations aux COPS sur ces organisations criminelles – demandera une "importante compensation" si les PJ veulent qu'il leur parle du Shamrock Club.

Précieuse Orchidée* – Intrigue principale – prostituée – de son vrai nom Zhenlane (ce qui signifie précieuse orchidée en chinois) Qin – a été malmenée par **Herman Schneider** et s'en est plainte à son protecteur qui a envoyé quelques dockers pour lui donner une leçon.

* signale un indic des joueurs qu'il serait bon de garder dans l'éventualité où le meneur de jeu décide d'adapter le scénario à sa propre campagne. Les autres indics peuvent être soit ignorés soit remplacés par les indics habituels des joueurs.

5. Caractéristiques de quelques PNJ majeurs

Finnegan O'Shea

Origine ethnique: Irlandaise
Taille: 1m82
Poids: 87 kg
Age: 33 ans
Sexe : M
Cheveux : roux
Yeux : verts

CARRURE : 3
CHARME : 2
COORDINATION : 4
EDUCATION : 2
PERCEPTION : 3
RÉFLEXES : 3
SANG-FROID : 4

Points de vie : 24

Points d'adrénaline : 0

Points d'ancienneté : 0

COMPÉTENCES : Armes de contact 6+ (Poing américain 5+) ; Armes de poing 5+ ; Athlétisme 7+ ; Conduite 8+ (Voiture 7+) ; Connaissance [mafia irlandaise] 6+ ; Corps à corps 7+ (Coups 6+) ; Intimidation 6+ ; Jeu 8+ ; Mécanique 8+ ; Tir en rafales 7+ (Arme de poing 6+)

Armement : Poing américain, Ruger Falcon 041

Protections : 1d6 partout sauf à la tête (pantalon et sweat-shirt en kevlarbulletproof, cf. COPS p. 184)

Résistances aux interrogatoires : Agressif +2, Amical +1, Froid et détaché -2, Inquisiteur 0, Poli -1

Les ravisseurs

Origine ethnique: Irlandaise
Taille: 1m78, 1m69, 1m84, 1m91, 1m90, 1m73
Poids: 76kg, 56kg, 94 kg, 90 kg, 98 kg, 75 kg
Age: 25 ans, 27 ans, 31 ans, 33 ans, 29 ans, 37 ans
Sexe : M
Cheveux : bruns (2), blonds, roux (2), chauve
Yeux : verts, bleus, verts, gris, verts, bruns

CARRURE : 5
CHARME : 2
COORDINATION : 3
EDUCATION : 2
PERCEPTION : 3
RÉFLEXES : 3
SANG-FROID : 3

Points de vie : 25

Points d'adrénaline : 0

Points d'ancienneté : 0

COMPÉTENCES : Armes de contact 8+ ; Armes d'épaule 8+ ; Armes de poing 7+ ; Athlétisme 7+ ; Conduite 8+ ; Connaissance [mafia irlandaise] 9+ ; Corps à corps 7+ ; Intimidation 7+ ; Jeu 9+ ; Lancer 9+ ; Mécanique 9+ ; Tir en rafales 8+

Armement : Colt Terminator 031

Protections : 1d6 poitrine, abdomen et bras (sweat-shirt en kevlarbulletproof, cf. COPS p. 184)

Résistance aux interrogatoires : Agressif +1, Amical -1, Froid et détaché 0, Inquisiteur 0, Poli +1

Les revendeurs chinois (Li Pang, Chan Ping, Bruce Pong)

Origine ethnique: Chinoise
Taille: 1m71, 1m68, 1m65
Poids: 65 kg, 84 kg, 56 kg
Age: 22 ans, 24 ans, 30 ans
Sexe : M
Cheveux : Noirs
Yeux : Noirs

CARRURE : 3
CHARME : 2
COORDINATION : 4
EDUCATION : 2
PERCEPTION : 3 (4 pour Li Pang)
RÉFLEXES : 4
SANG-FROID : 3 (2 pour Li Pang)

Points de vie : 19

Points d'adrénaline : 0

Points d'ancienneté : 0

COMPÉTENCES : Armes de contact 8+ ; Armes de poing 7+ ; Athlétisme 6+ ; Conduite 9+ ; Connaissance [triades] 9+ ; Corps à corps 7+ (coups 5+, projections 6+) ; Discrétion 8+, Falsification 9+, intimidation 8+, Lancer 7+, tir en rafales 7+

Armement : Beretta Atrox 031 (Ground Zero n°1)

Résistances aux interrogatoires : Agressif +1, Amical +1, Froid et détaché -1, Inquisiteur -1, Poli -1 (diminuer toutes les résistances de 1 pour Li Pang)

Yang Shi Yu

Origine ethnique: Chinoise

Taille: 1m89

Poids: 76 kg

Age: 42 ans

Sexe : M

Cheveux : Noirs

Yeux : Noirs

CARRURE : 2

CHARME : 4

COORDINATION : 3

EDUCATION : 4

PERCEPTION : 3

RÉFLEXES : 2

SANG-FROID : 3

Points de vie : 21

Points d'adrénaline : 0

Points d'ancienneté : 0

COMPÉTENCES : Armes de poing 8+ ; Athlétisme 8+ ; Bureaucratie 7+ ; Connaissance [triades] 4+ ; Connaissance [droit] 5+ ; Connaissance [Economie] 7+ ; Corps à corps 8+ ; Eloquence 6+ ; Intimidation 7+ ; Jeu 7+ ; Psychologie 6+ ; Rhétorique 7+

Armement : S&W Defender d 021

Protections : 1d6 partout sauf à la tête (Vêtements en kevlarbulletproof cf. COPS p. 184)

Résistances aux interrogatoires : Agressif -1, Amical +2, Froid et détaché +1, Inquisiteur +2, Poli 0

Gardes du corps de Yang Shi Yu (Jet Ching, Yun Chang, Tien Chong)

Origine ethnique: Chinoise

Taille: 1m68, 1m75, 1m80

Poids: 65 kg, 78 kg, 89 kg

Age: 25 ans, 25 ans, 27 ans

Sexe : M

Cheveux : Noirs

Yeux : Noirs

CARRURE : 4

CHARME : 2

COORDINATION : 4

EDUCATION : 2

PERCEPTION : 2

RÉFLEXES : 3

SANG-FROID : 4

Points de vie : 22

Points d'adrénaline : 0

Points d'ancienneté : 0

COMPÉTENCES : Armes de contact 6+ ; Armes d'épaule 7+ ; Armes de poing 5+ ; Athlétisme 6+ ; Conduite 8+ ; Connaissance [triades] 8+ ; Corps à corps 7+ (Immobilisations 6+) ; Discrétion 8+ ; Intimidation 6+ ; Lancer 8+ ; Premiers secours 8+ ; tir en rafales 9+

Armement : Colt Terminator 031

Protections : 1d6+2 Poitrine et abdomen (gilet pare-balles), 1d6 bras et jambes (pantalon et sweat-shirt en kevlarbulletproof)

Résistances aux interrogatoires : Agressif +2, Amical -1, Froid et détaché 0, Inquisiteur -1, Poli -2

Les « cambrioleurs » chinois (Koon Wang, Mun Zhian, Keet Fung)

Origine ethnique: Chinoise

Taille: 1m90, 1m86, 2m01

Poids: 103 kg, 94 kg, 113 kg

Age: 21ans, 27 ans, 29 ans

Sexe : M

Cheveux : Noirs

Yeux : Noirs

CARRURE : 5

CHARME : 2

COORDINATION : 4

EDUCATION : 1

PERCEPTION : 2

RÉFLEXES : 3

SANG-FROID : 4

Points de vie : 25

Points d'adrénaline : 0

Points d'ancienneté : 0

COMPÉTENCES : Armes de contact 6+ (Couteau 5+) ; Armes de poing 8+ ; Athlétisme 5+ ; Corps à corps 7+ (Coups 5+) ; Intimidation 6+ ; Jeu 9+

Armement : Couteau, nerf de bœuf, poing américain

Résistances aux interrogatoires : Agressif -1, Amical 0, Froid et détaché +1, Inquisiteur -2, Poli 0

Carl Forest

Origine ethnique: WASP

Taille: 1m79

Poids: 71 kg

Age: 54 ans

Sexe : M

Cheveux : Bruns

Yeux : Bruns

CARRURE : 3

CHARME : 3

COORDINATION : 4

EDUCATION : 4

PERCEPTION : 3

RÉFLEXES : 3

SANG-FROID : 3

Points de vie : 24

Points d'adrénaline : 3

Points d'ancienneté : 1

COMPÉTENCES : Armes de contact 6+ (Matraque 5+); Armes d'épaule 6+; Armes de poing 5+; Athlétisme 6+; Bureaucratie 6+; Conduite 8+ (Voiture 6+); Connaissance [Médias] 8+; Connaissance [Drogues] 7+; Connaissance [Triades] 7+; Connaissance [Mafia italienne] 8+; Corps à corps 7+ (Immobilisations 5+); Discrétion 8+; Electronique 9+; Eloquence 7+; Falsification 8+; Instinct de flic 7+; Intimidation 8+; Premiers secours 8+; Psychologie 7+; Rhétorique 7+; Scène de crime 8+; Tir en rafales 7+ (Armes de poing 6+)

Armement : Calico Imperator 131 ; Tonfa

Protections : 1d6+3 poitrine et abdomen (gilet pare-balles)

Résistances aux interrogatoires : Agressif +2, Amical 0, Froid et détaché -1, Inquisiteur +1, Poli +1

Divers/Notes : Allié : Yang Shi Yu (2); Stage de technique d'interrogatoire (Eloquence) : peut relancer un dé de compétence qui a donné un échec.

Les deux collègues ripoux de Carl Forest (Gus Van Zant, Kevin Masterson)

Origine ethnique: WASP, WASP

Taille: 1m80, 1m72

Poids: 85 kg, 70 kg

Age: 49 ans, 53 ans

Sexe : M

Cheveux : Châtains, Noirs

Yeux : Bruns, Noirs

CARRURE : 3

CHARME : 2

COORDINATION : 3

EDUCATION : 2

PERCEPTION : 3

RÉFLEXES : 4

SANG-FROID : 4

Points de vie : 19

Points d'adrénaline : 1

Points d'ancienneté : 0

COMPÉTENCES : Armes de contact 7+; Armes d'épaule 7+; Armes de poing 6+; Athlétisme 7+; Bureaucratie 8+; Conduite 8+; Connaissance [Triades] 8+; Connaissance [Drogues] 7+; Corps à corps 7+; Immobilisations 6+; Eloquence 8+; Instinct de flic 8+; Intimidation 9+; Premiers secours 9+; Psychologie 8+; Rhétorique 8+; Scène de crime 8+

Armement : Calico Imperator 131 ; Tonfa

Résistances aux interrogatoires : Agressif -2, Amical +1, Froid et détaché 0, Inquisiteur -1, Poli +1

Roy Postrovitch, père de Stella

Origine ethnique: WASP

Taille: 1m78

Poids: 75 kg

Age: 40 ans

Sexe : M

Cheveux : Blancs

Yeux : Verts

CARRURE : 2

CHARME : 3

COORDINATION : 3

EDUCATION : 4

PERCEPTION : 4

RÉFLEXES : 2

SANG-FROID : 2

Points de vie : 16

Points d'adrénaline : 0

Points d'ancienneté : 0

COMPÉTENCES : Armes de poing 8+; Athlétisme 9+; Bureaucratie 6+; Conduite 9+; Connaissance [Droit] 8+; Connaissance [Politique] 7+; Electronique 8+; Informatique 6+; Mécanique 9+

Armement : Beretta Fink A 021

Résistances aux interrogatoires : Agressif +2, Amical -2, Froid et détaché 0, Inquisiteur -1, Poli -2

Duncan Sheffield, le pédophile

Origine ethnique: WASP

Taille: 1m69

Poids: 74 kg

Age: 45 ans

Sexe : M

Cheveux : Noirs

Yeux : Bruns

CARRURE : 3

CHARME : 3

COORDINATION : 2

EDUCATION : 2

PERCEPTION : 4

RÉFLEXES : 3

SANG-FROID : 4

Points de vie : 19

Points d'adrénaline : 0

Points d'ancienneté : 0

COMPÉTENCES : Armes de contact 7+ ; Armes de poing 9+ ; Athlétisme 7+ ; Conduite 8+ (Voiture 7+); Corps à corps 8+ ; Déguisement 9+ ; Discrétion 8+ ; Eloquence 8+ ; Intimidation 7+ ; Psychologie 6+ ; Rhétorique 7+

Armement : Couteau

Résistances aux interrogatoires : Agressif -1, Amical +2, Froid et détaché -1, Inquisiteur -1, Poli 0

Jim Cana, dit « l'acrobate »

Origine ethnique: WASP

Taille: 1m65

Poids: 59 kg

Age: 28 ans

Sexe : M

Cheveux : Noirs

Yeux : Bleus

CARRURE : 2

CHARME : 2

COORDINATION : 5

EDUCATION : 2

PERCEPTION : 4

RÉFLEXES : 4

SANG-FROID : 3

Points de vie : 16

Points d'adrénaline : 0

Points d'ancienneté : 0

COMPÉTENCES : Athlétisme 3+ ; Conduite 8+ ; Corps à corps 8+ ; Déguisement 7+ ; Discrétion 6+ ; Electronique 7+ ; Informatique 7+ ; Lancer 7+ ; Mécanique 7+

Résistances aux interrogatoires : Agressif -2, Amical 0, Froid et détaché -1, Inquisiteur +1, Poli 0

Mark van Pelters, le médecin du pédophile

Origine ethnique: WASP

Taille: 1m91

Poids: 82 kg

Age: 62 ans

Sexe : M

Cheveux : Blancs

Yeux : Bleus

CARRURE : 2

CHARME : 3

COORDINATION : 2

EDUCATION : 5

PERCEPTION : 4

RÉFLEXES : 2

SANG-FROID : 3

Points de vie : 16

Points d'adrénaline : 0

Points d'ancienneté : 0

COMPÉTENCES : Athlétisme 8+ ; Bureaucratie 8+ ; Conduite 9+ ; Connaissance [Anatomie] 4+ ; Falsification 8+ ; Médecine 6+ (Pharmacologie 4+) ; Premiers secours 3+ ; Psychologie 3+

Résistances aux interrogatoires : Agressif -1, Amical +1, Froid et détaché +2, Inquisiteur +2, Poli -1

John Doodley, le cocu suicidaire

Origine ethnique: WASP

Taille: 1m69

Poids: 83 kg

Age: 35 ans

Sexe : M

Cheveux : Bruns

Yeux : Bruns
CARRURE : 2
CHARME : 2
COORDINATION : 2

EDUCATION : 5
PERCEPTION : 3
RÉFLEXES : 2
SANG-FROID : 2

Points de vie : 16

Points d'adrénaline : 0

Points d'ancienneté : 0

COMPÉTENCES : Connaissances [Comptabilité] 5+ ; Connaissance [Finances] 5+ ; Informatique 6+

Armement : Torche allumée, Jerrican d'essence

Résistances aux interrogatoires : Agressif -2, Amical -2, Froid et détaché +1, Inquisiteur -1, Poli 0

Les deux violeurs (Steve Adams, Bryan Miller)

Origine ethnique: Afro-américaine
Taille: 1m88, 1m99
Poids: 86 kg, 108 kg
Age: 25 ans, 24 ans
Sexe : M
Cheveux : Noirs
Yeux : Noirs

CARRURE : 4
CHARME : 2
COORDINATION : 3
EDUCATION : 2
PERCEPTION : 3
RÉFLEXES : 3
SANG-FROID : 4

Points de vie : 22

Points d'adrénaline : 0

Points d'ancienneté : 0

COMPÉTENCES : Armes de contact 6+ ; Armes de poing 6+ ; Athlétisme 6+ ; Conduite 8+ (Voiture 7+) ; Connaissance [Crips] 7+ ; Connaissance [Bloods] 8+ ; Corps à corps 7+ (Coups 6+) ; Discrétion 9+ ; Electronique 8+ ; Informatique 8+ ; Intimidation 7+

Armement : Ruger Falcon 041

Protections : 1d6 poitrine et abdomen (tee-shirt en kevlarbulletproof)

Résistances aux interrogatoires : Agressif -1, Amical +1, Froid et détaché +1, Inquisiteur 0, Poli -1

Pedro Sanchez

Origine ethnique: Hispanique
Taille: 1m75
Poids: 89 kg
Age: 42 ans
Sexe : M
Cheveux : Noirs
Yeux : Noirs

CARRURE : 3
CHARME : 2
COORDINATION : 2
EDUCATION : 1
PERCEPTION : 3
RÉFLEXES : 3
SANG-FROID : 2

Points de vie : 19

Points d'adrénaline : 0

Points d'ancienneté : 0

COMPÉTENCES : Armes de poing 8+ ; Corps à corps 8+ ; Intimidation 7+

Armement : Fat bull

Résistances aux interrogatoires : Agressif +2, Amical -2, Froid et détaché 0, Inquisiteur 0, Poli 0

Gangstas du Smokin Rabbitz (Bill Thornton, Ed Hunt, John Beard, Jim Thatch, Mike Mole)

Origine ethnique: Afro-américaine
Taille: 1m79, 1m83, 1m92, 1m90, 1m99
Poids: 84 kg, 89 kg, 78 kg, 98 kg, 113 kg
Age: 22 ans, 27 ans, 19 ans, 35 ans, 24 ans
Sexe : M
Cheveux : Noirs
Yeux : Noirs

CARRURE : 3
CHARME : 2
COORDINATION : 3
EDUCATION : 1
PERCEPTION : 3
RÉFLEXES : 3
SANG-FROID : 2

Points de vie : 19

Points d'adrénaline : 0

Points d'ancienneté : 0

COMPÉTENCES : Armes de contact 8+ ; Armes de poing 6+ ; Athlétisme 8+ ; Corps à corps 7+ ;
Discrétion 9+ ; Intimidation 9+

Armement : Mini-Uzi

Protections : 1d6 poitrine et abdomen (tee-shirt en kevlarbulletproof)

Résistances aux interrogatoires : Agressif +2, Amical +2, Froid et détaché -2, Inquisiteur -1, Poli 0

Joe McNamara, le toxico en manque

Origine ethnique: WASP

Taille: 1m75

Poids: 64 kg

Age: 29 ans

Sexe : M

Cheveux : Châtains

Yeux : Bleus

CARRURE : 2

CHARME : 2

COORDINATION : 3

EDUCATION : 2

PERCEPTION : 3

RÉFLEXES : 3

SANG-FROID : 2

Points de vie : 16

Points d'adrénaline : 0

Points d'ancienneté : 0

COMPÉTENCES : Armes de poing 8+ ; Athlétisme 8+ ; Corps à corps 9+

Armement : Ruger Falcon 041

Résistances aux interrogatoires : Agressif -1, Amical -1, Froid et détaché +1, Inquisiteur+1, Poli 0

Joy O'Riordan, la tireuse d'élite de Riley

Origine ethnique: Irlandaise

Taille: 1m79

Poids: 71 kg

Age: 33 ans

Sexe : F

Cheveux : Blonds

Yeux : Verts

CARRURE : 2

CHARME : 4

COORDINATION : 4

EDUCATION : 2

PERCEPTION : 3

RÉFLEXES : 2

SANG-FROID : 4

Points de vie : 16

Points d'adrénaline : 0

Points d'ancienneté : 0

COMPÉTENCES : Armes d'épaules 5+ (Fusil à lunette 4+) ; Armes de poing 5+ ; Athlétisme 6+ ;
Discrétion 7+ ; Tir en rafales 7+ (Armes d'épaule 5+)

Armement : Sharp 251 LL, Beretta Enforcer 031

Résistances aux interrogatoires : Agressif -1, Amical +1, Froid et détaché -1, Inquisiteur 0, Poli +2

6. Comment former noms et prénoms chinois

Dans un nom chinois, le nom vient avant le ou les deux prénoms (il est rare de n'en avoir qu'un seul). Dans Zhu Xiao Mei, Xiao Mei est le prénom et signifie quelque chose comme "petite beauté". Pour l'anecdote, leur signification doit être bénéfique ; on ne rencontrera jamais de "vilaine bête" ! Jiang Zemin est Monsieur Jiang et non pas Monsieur Zemin.

Le nom de famille se propage de père en fils. Les femmes conservent leur nom de famille après le mariage. Comme il n'y a que quelques centaines de noms de famille chinois, beaucoup d'entre eux se retrouvent avec le même nom de famille. On compte environ 3050 noms de famille en Chine. Mais 87 % des Hans qui comptent pour 96 % de la population utilisent environ une centaine de noms de famille. Ainsi les Li, les Wang et les Zhang regroupent environ 250 millions de Chinois. Les noms désignent souvent un outil ou une plante.

Les parents choisiront un prénom original pour leur enfant plutôt que de s'en remettre à une liste de prénoms plus ou moins standard comme le font les occidentaux en général. En principe, tous les mots du dictionnaire peuvent servir de prénom. En pratique, on retrouvera souvent les mêmes prénoms quoique la liste soit plutôt longue.

Traditionnellement les prénoms féminins comportent un terme relatif à la composition, à l'expression, aux fleurs, aux oiseaux ou encore aux bijoux. On y retrouve les mots ting (gracieuse), mei (enchanteresse), hua (fleur), feng (phoenix), huan (anneau), yin (argent) et yan (magnifique).

De leur côté les prénoms masculins font référence à l'un des ancêtres, à une connotation militaire ou à la virilité. Par exemple, shaozu (faites honneur à nos ancêtres), zhenbang (rajeunir le pays), gang (acier), zhijiang (esprit ferme) et jinsong (pin droit). Mais les prénoms chinois peuvent aussi exprimer les souhaits et les espoirs de la famille du père par des noms comme Ren Youcheng (réussite). Cela entraîne que ce qui est un prénom pour une personne peut être le nom d'une autre : Li Peng et Peng Zhen...

Ces indications valent pour la Chine et les traditions au début du XXI^e siècle. Dans le L.A. de COPS, libre au meneur de s'accommoder comme il l'entend de ces préceptes. Une bonne solution consiste à s'en tenir à la tradition pour les personnes importantes, très en vue dans la communauté, et d'opter pour des noms et prénoms américanisés pour les gardes, mafieux de bas étage, petites frappes...

Néanmoins, voici quelques suggestions de noms chinois : Mao, Zhang, Wóu, Wang, Shen, Shao, Ruí, Bào, Gan, Guan, Kuàng, Lú, Níng, Lóng, Lài, Dòu, Liang, Wu, Tong, Guo...

Et quelques prénoms masculins avec leur sens : Kang (généreux, ardent), Guang (épais), Rui (affûté), Sheng (prospère), Tou (qui traverse), Rong (tolérant), Kun (féminin), Bao (précieux), Long (impérial), Dian (de la loi), Ning (serein), Ai (aimable), Tan (qui se maîtrise), Fa (les règles), Bing (autorité), Bin (cultivé)... Nota Bene, il n'est pas rare que deux prénoms soient réunis en un seul, ainsi on lira tout autant Tong Bin Rui que Tong Binrui.

Et pareil pour des prénoms féminins : Sheng (voix), yUe (musique), Li (manières courtoises), Ren (bénévole), Mei (agréable à la vue), Rou (gentille), Zan (digne d'éloge), Zhen (véritable), Mi (charmante), Shen (de l'esprit), An (accoutumée), Nu (opiniâtre), Ai (amour), Sha (maison), Sai (compétition), Mu (désir), Rong (apparence), Zhao (qui luit), Dan (aube), Mi (ensorceleuse), Shi (savoir), Nuan (chaleureuse)...

On note que certains prénoms sont identiques pour les hommes et les femmes. Le sens réel dépendra de la manière de le prononcer (il y a 5 accentuations en chinois).

7. Une proposition d'échéancier

Le tableau qui suit constitue une proposition de déroulement des divers événements et intrigues du scénario. Il fournit un échéancier que le meneur est bien entendu libre de suivre ou d'adapter.

Le meneur de jeu attentif ne manquera pas de remarquer que certains événements décrits en long et en large dans le scénario manquent dans cet échéancier. La raison est très simple : ce tableau ne reprend que les événements se produisant avec certitude, comme l'arrivée de la pluie ou le fait que Schneider poste la fausse demande de rançon. Il contient également des événements dont la probabilité de survenance est très forte ou dont la non-occurrence poserait des problèmes d'équilibre, c'est le cas de la mort d'Herman Schneider par exemple. Par contre il ne contient pas le rendez-vous avec Monsieur Riley qui dépend entièrement des joueurs (qu'il s'agisse du moment où cet entretien se produit ou même simplement du fait que ce rendez-vous ait lieu). Il en va de même pour l'arrestation de Duncan Sheffield et son meurtre par Roy Postrovitch, entre autres. Ce dernier ne peut tuer l'agresseur de sa fille que quand et s'il est relâché par les COPS.

Pour prendre un cas de figure, l'agression de Jennifer Lloyd par des babouins défoncés au TSP peut très bien être considérée par les joueurs comme un 'simple' 1018, et ne pas les conduire à la découverte de l'ancien laboratoire. C'est pour cela que l'agression est notée mais pas la découverte du labo et de la réserve de pilules.

Le meneur est donc encouragé à se servir de ce tableau avec une certaine distance en y notant les événements vécus et déclenchés par ses joueurs.

Jour		Intrigue		
	Habitudes	Enlèvement de la maire	Ripoux et la dope	Meurtre au parc Cornell
Lundi am	7h15 Briefing	7h30 – Schneider et ses deux secrétaires sont présentés aux COPS	7h45 - rendez-vous avec Andrea Dickinson	
Lundi pm		13h57 – enlèvement de la maire 17h59 – Nancy voit un rouquin laisser la voiture de la maire 18h15 – Chico Ray trouve la voiture de la maire 20h17 – Chico essaie de défoncer la vitrine de Jorge Perez 21h00 – van rouge vu par Amos Razetti 21h33 – Chico compresse la voiture puis se fait admettre à l’hôpital Saint Stevens	12h15 – intervention à la "Cité du Phénix" 19h30 – Oscar Rambling surine Li Pang dans sa cellule	
Mardi am	7h15 Briefing	7h00 – Tomaso Brasca signale que sa presse à voitures a été utilisée pendant la nuit 10h05 – Amos Razetti porte plainte pour délit de fuite du van 11h48 – Tatanka Labcatal reçoit une demande de rançon pour sa femme et un doigt	7h45 - rendez-vous avec Andrea Dickinson	
Mardi pm		15h57 – Schneider poste la demande de rançon bidon	16h50 – un gosse trouve des pilules de TSP dans un terrain vague où il joue, il en distribue	
Mercredi am	7h15 Briefing	7h25 – la fausse demande de rançon arrive		
Mercredi pm		12h50 – début de l’intervention des COPS dans l’appartement vide 14h55 – Schneider fixe rendez-vous aux joueurs à 20h00 à sa villa 16h30 – Finnegan O’Shea tue Schneider 19h30 – 3 Chinois arrivent chez Schneider pour lui donner une leçon		
Jeudi am	7h15 Briefing	7h20 – annonce du mariage de la maire avec Tatanka Labcatal 11h30 – opération coup de poing lors d’un deal d’armes		
Jeudi pm		14h20 – les joueurs croisent Précieuse Orchidée 20h06 – Pedro Sanchez promène son chien, découvre la maire et l’emmène		13h30 – Irene Postrovitch signale que sa fille n’est pas rentrée de l’école 18h16 – Sam Cooke retrouve le corps de Stella dans une benne à ordures

Jour	Intrigue			
	Habitudes	Enlèvement de la maire	Ripoux et la dope	Meurtre au parc Cornell
Vendredi am	7h15 Briefing		9h00 – cours d'éducation civique	
Vendredi pm			13h50 – Jennifer Lloyd erre sans but suite à son agression par des babouins	
Samedi am	7h15 Briefing			
Samedi pm	12h12 – arrivée de la pluie sous forme d'orage violent et dévastateur, des trombes d'eau s'abattent sur la ville	14h30 – dispute conjugale signalée au 1045 Desperado Drive	7h45 – Andrea Dickinson se rappelle aux bons souvenirs des joueurs	
Dimanche am	7h15 Briefing		11h20 – les babouins ont décidé de s'embourgeoiser un peu, ils arrivent chez les Morriison	
Dimanche pm				

8. Les PJ

8.1. Sarah Wilcox

Origine sociale : Fille à papa

Études : Lycée

Entrée dans les COPS : Piston

Caractéristiques :

Carrure : 2

Charme : 5

Coordination : 3

Éducation : 2

Perception : 3

Réflexes : 4

Sang-froid : 2

Caractéristiques secondaires :

Points de vie : 26

Points d'adrénaline : 0

Points d'ancienneté : 2

Stages / Capacités :

Criminalistique niveau 1

Technique d'interrogatoire niveau 1

Alliés :

Ethan Forbes (politicien) niveau 3

Eric Segers (journaliste) niveau 2

Anatoly Marichev (médecin légiste) niveau 2

Compétences :

Arme d'épaule : 8+

Arme de contact : 8+

Arme de poing : 5+

Athlétisme : 6+

Bureaucratie : 8+

Conduite (voiture) : 7+

Corps à corps (projections) : 5+

Discrétion : 6+

Informatique : 7+

Instinct de flic : 7+

Premiers secours : 8+

Scène de crime : 6+

Éloquence : 6+

Rhétorique : 8+

Possessions particulières :

Appartement dans un quartier aisé

Histoire :

Le père de Sarah était son héros. Et il était policier. Un jour, lors d'une intervention, il a reçu une balle qui a définitivement mis un terme à sa carrière en causant des dommages irréversibles à la colonne vertébrale. Après quelques mois de déprime profonde, John Wilcox s'est reconverti en écrivain, produisant une série de romans policiers dont chaque volume lui rapporta plus que ce qu'il avait touché au LAPD pendant toute sa carrière. Quoiqu'il en soit, Sarah voulait absolument marcher dans les traces de son père et a tout fait pour être admise dans la police... Après quelques échecs aux examens d'entrée, elle a fait les démarches nécessaires auprès d'un ami politicien, qui a fait pression sur le LAPD pour la faire admettre. Elle est assez mal considérée par la majorité de ses collègues, qui la considèrent comme une pistonnée. Afin de changer ça, Sarah fait de son mieux pour prouver qu'elle mérite la place qu'elle a obtenue, en travaillant plus que nécessaire sans déclarer ses heures, par exemple. Célibataire, proche de la trentaine, Sarah envisage davantage l'avenir dans une immersion inconditionnelle dans le travail que dans une vie de famille rangée avec mari et enfant. Son incapacité pathologique à s'engager provient d'une image paternelle très forte.

8.2. Francisco Sarayana

Origine sociale : Fils d'ouvrier

Études : Éducation minimale

Entrée dans les COPS : Recrutement de terrain

Caractéristiques :

Carrure : 4

Charme : 2

Coordination : 4

Éducation : 2

Perception : 3

Réflexes : 3

Sang-froid : 3

Caractéristiques secondaires :

Points de vie : 32

Points d'adrénaline : 1

Points d'ancienneté : 1

Stages / Capacités :

Frappe niveau 1

Conduite niveau 1

Allié :

Emilio Vaneda (garagiste) niveau 3

Informateurs :

Précieuse Orchidée (prostituée) niveau 3

Antonio Cargas (dealer) niveau 1

Compétences :

Arme d'épaule : 6+

Arme de contact : 8+

Arme de poing : 6+

Athlétisme : 6+

Bureaucratie : 8+

Conduite (voiture) : 5+

Corps à corps (coups) : 6+

Discrétion : 6+

Informatique : 7+

Instinct de flic : 9+

Premiers secours : 8+

Scène de crime : 7+

Intimidation : 6+

Connaissance : 9+

Tir en Rafales : 8+

Équipement spécial :

Yes Card

Histoire :

Francisco est le fils d'un immigré clandestin mexicain. Il a vécu une enfance assez perturbée par des allers et retours fréquents entre le Mexique et la Californie, jusqu'à ce que son père obtienne le droit de s'installer sur le territoire californien. A quinze ans, Francisco arrêta l'école et commença à vivre d'expédients et de petits boulots qu'il trouvait à gauche et à droite. Habitant un quartier défavorisé, il fut très rapidement témoin d'un certain nombre de crimes dont il informa discrètement la police. De fil en aiguille, il en vint à passer un concours de recrutement pour devenir officier en uniforme. Il intégra le corps de la police de la route où il resta quelques années avant de demander sa mutation au COPS. Il est fier d'appartenir aux COPS. Ce n'est jamais sans penser à son père, aux siens restés au Mexique, qu'il endosse l'uniforme ou se saisit de son insigne.

Ayant à peine dépassé la trentaine, Francisco envisage de fonder un foyer sous peu. Il voit la vie entouré d'une épouse fidèle et de beaucoup d'enfants. Il voit d'ailleurs régulièrement une secrétaire de direction d'une agence de courtiers en assurance. Très attaché à la famille, il passe rarement une semaine sans rendre visite à ses parents, ses trois frères et ses deux sœurs. A défaut, il leur téléphone pour prendre de leur nouvelles, sinon il devient angoissé.

8.3. Edmond Crane

Origine sociale : Gosse de riche

Études : Hautes études

Entrée dans les COPS : Équivalence fédérale (DEA)

Caractéristiques :

Carrure : 2

Charme : 3

Coordination : 3

Éducation : 5

Perception : 2

Réflexes : 2

Sang-froid : 4

Caractéristiques secondaires :

Points de vie : 29

Points d'adrénaline : 1

Points d'ancienneté : 1

Stages / Capacités :

Géopolitique globale niveau 1

Sportif niveau 1

Alliés :

Charisma Chase (mannequin) niveau 2

Carol Vaughn (avocate) niveau 1

Kevin Masterson (NADIV) niveau 2

Informateur :

Fong Sheng (receleur) niveau 2

Compétences :

Arme d'épaule : 8+

Arme de contact : 8+

Arme de poing : 7+

Athlétisme : 7+

Bureaucratie : 8+

Conduite (voiture) : 7+

Corps à corps (immobilisations) : 7+

Discrétion : 6+

Informatique : 7+

Instinct de flic : 7+

Premiers secours : 7+

Scène de crime : 6+

Intimidation : 8+

Rhétorique : 7+

Jeu : 9+

Médecine : 8+

Psychologie : 8+

Équipement particulier :

Lamborghini

Histoire :

Le père d'Edmond Crane ne destinait pas ce dernier à la police. De hautes études, un doctorat en gestion et marketing, puis un poste dans un conseil d'administration d'une multinationale, voilà plutôt ce qu'il avait en tête. Et tout se serait effectivement passé de cette façon s'il n'y avait pas eu Mary, le premier amour d'Edmond, connue à l'Université de Californie. Mary qui serait toujours en vie si elle n'avait pas fréquenté un cercle de jeunes gens "smart" qui se droguaient à la cocaïne. A la fin de ses études en économie, Edmond n'eut aucun problème pour se faire admettre à la DEA en souvenir de Mary. Après l'indépendance de la Californie, il intégra le rang des COPS. Des rêves de son père, il ne reste donc pas grand-chose pour Edmond Crane, si ce n'est une volonté de perfection dans tout ce qu'il entreprend. Meticuleux, méthodique, il possède l'esprit analytique et inquisiteur de son père, même s'il s'en défend. Assez brouillé avec son père, ils se voient peu et lors de relations très tendues. Il a trouvé auprès de sa mère un soutien important. Célibataire indépendant malgré ses 33 ans, coureur, aime qu'on lui résiste un peu mais pas trop, se lassant vite, il est néanmoins fidèle lorsqu'il aime. En ce moment, vit seul.

8.4. Matthew O'Leary

Origine sociale : Fils d'ouvrier

Études : Lycée

Entrée dans les COPS : Académie de Police

Caractéristiques :

Carrure : 3

Charme : 2

Coordination : 4

Éducation : 4

Perception : 2

Réflexes : 3

Sang-froid : 3

Caractéristiques secondaires :

Points de vie : 32

Points d'adrénaline : 0

Points d'ancienneté : 2

Stages / Capacités :

Tir niveau 1

Sportif niveau 1

Alliés :

Elisa Christos (syndicaliste) niveau 2

Steve Brady (mairie) niveau 3

Informateur :

Brian O'Connor (IRA) niveau 2

Compétences :

Arme d'épaule : 8+

Arme de contact : 8+

Arme de poing : 6+

Athlétisme : 6+

Bureaucratie : 6+

Conduite (voiture) : 6+

Corps à corps (immobilisations) : 6+

Discrétion : 7+

Informatique : 7+

Instinct de flic : 8+

Premiers secours : 8+

Scène de crime : 7+

Intimidation : 8+

Rhétorique : 7+

Pilotage : 8+

Tir en rafales : 9+

Équipement particulier :

Oldsmobile 440 "deluxe" bricolée

Histoire :

Matthew O'Leary a reçu de son père une éducation ultra-catholique. De ce fait, Matthew croit fermement en Dieu, dans le diable et dans les démons de l'Enfer. Prie régulièrement et suit l'office religieux dès qu'il le peut. Il a même tendance à se montrer assez superstitieux. Le père de Matthew a trimé dur pendant toute sa vie pour offrir à son fils les études de son choix. Ayant vécu toute sa jeunesse dans les quartiers pauvres de la ville, Matthew se sent très proches des victimes et des pauvres gens. Bien qu'il ne s'en ouvre pas à ses collègues par peur de leurs réactions, par crainte des racontars, des réputations, des comportements mal perçus, il se voit comme une espèce de chevalier des temps modernes. Dur dans ses choix, il fait souvent preuve d'une intransigeance que lui envieraient les inquisiteurs de la Renaissance. En effet, s'il comprend les nécessités, il est sans pitié pour ceux qui dépassent le cadre strict de la Loi.

Marié, 44 ans, deux fils (3 et 7 ans) et une fille (5 ans). Il est intransigent avec ceux qu'il aime, leur imposant souvent les mêmes contraintes de vie qu'à lui, ce qui ne va pas sans poser des problèmes. Sa femme a repris des études universitaires et occupe un job mi-temps à la bibliothèque de la fac. Pas toujours facile pour concilier la vie professionnelle et les activités des gosses.

8.5. Chen Lun Zou

Origine sociale : Gosse de riche

Études : Éducation minimale

Entrée dans les COPS : Armée

Caractéristiques :

Carrure : 3

Charme : 3

Coordination : 4

Éducation : 3

Perception : 3

Réflexes : 3

Sang-froid : 2

Caractéristiques secondaires :

Points de vie : 29

Points d'adrénaline : 1

Points d'ancienneté : 1

Stages / Capacités :

Conduite niveau 1

Tonfa niveau 1

Alliés :

Zaitian Fan (haute finance) niveau 3

Armin Shimerman (SAD) niveau 2

Informateurs :

Solomon Black (membre de gang) niveau 2

Compétences :

Arme d'épaule : 8+

Arme de contact (matraque) : 6+

Arme de poing : 6+

Athlétisme : 6+

Bureaucratie : 8+

Conduite (voiture) : 6+

Corps à corps (coups) : 7+

Discrétion : 6+

Informatique : 6+

Instinct de flic : 9+

Premiers secours : 8+

Scène de crime : 7+

Éloquence : 7+

Intimidation : 9+

Rhétorique : 8+

Électronique : 8+

Avantage divers :

10.000\$ de revenus supplémentaires

Histoire :

La famille Zou est parvenue, après septante années d'effort, à se bâtir un empire financier non négligeable dont l'influence dépasse largement les frontières de la communauté chinoise.

Chen Lun, 38 ans, aurait dû reprendre la tête de l'affaire familiale en tant qu'aîné mais il a connu une adolescence difficile et a fini par laisser tomber ses études, puis par s'engager dans l'armée. Il y a brillé et décroché plusieurs citations pour bravoure et faits d'armes.

Après sa démobilisation, il intégra le LAPD malgré l'avis paternel contraire. Son père ne lui a d'ailleurs toujours pas pardonné ce "deshonneur" et refuse de lui parler depuis lors. Chen Lun voit encore le reste de sa famille, plus ou moins en cachette de l'effrayant patriarche, surtout ses trois sœurs qui l'ont pris sous leur protection.

Fiancé à une Californienne (Sandy, eurasienne, 33 ans) qui a pas mal réussi en tant qu'agent dans une société de placeurs en bourse, le mariage prévu pour la fin de l'année lui permet d'espérer renouer avec son père. Possède déjà un fils de cette union, et le mariage n'est qu'une régularisation destinée à plaire aux siens. Du moins le croit-il.

8.6. Allan Hollywood

Origine sociale : Enfant du ghetto

Études : La rue

Entrée dans les COPS : Sportif

Caractéristiques :

Carrure : 4

Charme : 4

Coordination : 2

Éducation : 3

Perception : 4

Réflexes : 2

Sang-froid : 2

Caractéristiques secondaires :

Points de vie : 32

Points d'adrénaline : 2

Points d'ancienneté : 0

Stages / Capacités :

Frappe niveau 1

Tir niveau 1

Alliés :

Peter Callahan (armurier irlandais) niveau 3

Ron Quigley (journaliste sportif) niveau 2

Informateur :

Elijah Brown (membre de gang) niveau 2

Compétences :

Arme d'épaule : 8+

Arme de contact : 8+

Arme de poing : 6+

Athlétisme : 7+

Bureaucratie : 8+

Conduite (voiture) : 7+

Corps à corps (coups) : 5+

Discrétion : 5+

Informatique : 7+

Instinct de flic : 8+

Premiers secours : 8+

Scène de crime : 7+

Éloquence : 7+

Connaissance : 8+

Mécanique : 8+

Équipement particulier :

Ruger Falcon 041 dont le numéro de série a été effacé

Histoire :

Alan tire son nom de l'endroit où on l'a trouvé : Hollywood Boulevard. Orphelin dépendant de l'assistance publique, Alan n'a jamais eu la chance de trouver une famille d'accueil, fuyant dès que possible. Il a donc grandi dans la rue où il a appris à se battre. Plus tard, il est devenu boxeur. Après avoir brillé sur le ring pendant quelques années, Alan a senti le vent tourner. Il est alors devenu agent de sécurité pendant un temps, puis a rejoint les forces de police. Il a maintenant 46 ans. Il n'en a pas moins gardé le goût de la bagarre, et celui moins glorieux encore pour la dive bouteille (bourbon et rye le plus souvent). Il n'est pas du genre à se laisser marcher sur les pieds, COPS ou pas COPS. Ses colères sont connues au QG et beaucoup le craignent. Dans la rue, idem. Tout le monde connaît son passé et, parfois, certains le cherchent afin de pouvoir se mesurer à lui. Rares sont ceux qui tiennent le coup assez longtemps pour s'en vanter. Mais cela ne durera plus longtemps, même s'il ne veut pas y penser.

Marié et divorcé, il est dépassé par la vie que mènent ses deux jumelles de 16 ans dont il a la garde tous les mercredis et samedis. Instable et peu organisé, il subit la vie plus qu'il ne la régit.