

www.central-cops.NET

les COPS... qui ne sont pas des COPS...

Sujet : organisation et fonctionnement du C.O.P.S., présentation du personnel administratif.

Auteur : M. Sautriot
Illustrations : Warp
Mise en page : BouCH

Date de création : 12.2008

» Donner votre avis : [ici]



Document à utiliser dans le cadre du jeu de rôle COPS (Asmodée Editions)



A l'attention des MJ :
Cette aide de jeu s'adresse aussi bien aux joueurs qu'au MJ. Cependant, les données techniques et le descriptif des PNJ étant réservés à ce dernier, nous les isolerons du texte descriptif en les faisant apparaître dans des encadrés comme celui-ci qui n'existent que dans la version MJ de l'aide de jeu. La version pour joueurs ne contient donc pas ces encadrés. Vous trouverez à la fin de ce document les PNJ en version « fiches », que vous pourrez ajouter à l'aide de jeu « Section A groupe Alpha ».

Le C.O.P.S., vous le savez maintenant, c'est 1 Capitaine, 10 lieutenants et 200 détectives d'exception qui ont pour charge d'enquêter sur les affaires les plus difficiles et les plus pourries de la ville de Los Angeles.
Ce que l'on sait moins, c'est que derrière ces hommes et femmes d'exception se cachent d'autres hommes et femmes, policiers ou civils, non moins exceptionnels, grâce auxquels le service peut fonctionner et grâce auxquels les détectives peuvent accomplir leur tâche : protéger et servir !

Rapprochez-vous donc, vous qui arrivez dans la boutique, que je vous présente un à un chacun de ces valeureux membres du C.O.P.S. qui n'ont pas le statut de « cops » mais qui n'en sont pas moins importants pour autant. A la lumière de ce nouvel éclairage, j'en profiterai pour refaire le point sur l'organisation générale et le fonctionnement de notre unité.

Rappel

Commençons par le commencement : à la tête du C.O.P.S., il y a bien sûr le Capitaine Jason Skripnick, qui dirige le service, comme tous les autres chefs de service, depuis son bureau situé au 30ème étage du Parker Building. Mais le Capitaine ne parviendrait pas à grand-chose sans sa précieuse assistante, le Sergent Nancy Cunningham, dont le rôle n'est pas simplement de lui frapper son courrier (chose qu'il fait bien souvent directement sur son propre PC) ou de tenir son agenda (bien qu'il s'agisse là d'un rôle clé de « Grand'ma » !) ; Nancy assure également le lien entre le Capitaine et les lieutenants du service, en transmettant instructions et informations. Vous vous rendrez peut-être compte que le Capitaine et notre armurier, Muhammad Rewhan, ont des liens particuliers, ce qui n'empêche pas Nancy d'être également souvent en contact avec lui. Enfin, elle travaille régulièrement avec les médecins qui assurent le suivi des cops, ainsi qu'avec le Sergent McClure, qui est responsable du pôle administratif de notre unité.
Comme vous pouvez le constater, la simple présentation du secrétariat du Capitaine Skripnick permet d'avoir une bonne vue d'ensemble du C.O.P.S. Schématiquement, on peut donc découper ce service en cinq « pôles » :

- le pôle de commandement
- le pôle investigation
- le pôle administratif
- le pôle logistique
- le pôle médical

le pôle de commandement

Composé du Capitaine Skripnick et du Sergent Cunningham, le commandement est par essence un service administratif. Bien entendu, le Capitaine ne perd jamais de vue les investigations, mais son rôle prioritaire est de permettre à ses investigateurs de mener à bien leurs enquêtes. Les tâches administratives et budgétaires sont donc son train-train quotidien, sans parler des luttes d'influence au sein du LAPD et au niveau de la municipalité. Le Sergent Cunningham le décharge grandement des démarches administratives et comptables, ce qui lui permet de se consacrer à la partie plus politique de son boulot. Elle filtre également les coups de fil et les demandes de rendez-vous ; même les lieutenants ne sont pas épargnés et ne peuvent voir le Capitaine quand ils le souhaitent. La plupart du temps, ils doivent se contenter de laisser les infos à « Grand'ma » qui fait le tri entre les affaires urgentes et le reste.
Le Capitaine peut ainsi avoir un œil « en temps réel » sur les affaires d'importance tout en gérant une crise à la mairie ou en se bagarrant avec le Chef-adjoint Delos pour ne pas voir les crédits du C.O.P.S. réduits encore plus qu'à l'habitude. Et deux fois par jour, le matin en arrivant et le soir avant de partir, il a droit à un compte-rendu de toutes les affaires en cours. Grâce à ce système, le Capitaine est en capacité de réagir et de se déplacer sur le terrain lorsque cela s'avère nécessaire, pour soutenir ses détectives ou pour parler à la presse…
En terme de présence horaire, le Capitaine est sensé être là aux horaires « administratifs », c'est-à-dire entre 8h et 12h, et entre 13h et 17h. En réalité, vous aurez du mal à le trouver à son bureau, même à ces heures là, et il pourra vous arriver de le croiser dans les couloirs bien avant ou bien après. En revanche, si vous avez

Le personnel



• **Nancy « Grand'ma » Cunningham**
Sergent II (cf. Pilote p263)
Secrétaire du capitaine Skripnick, cette afro-américaine avenante d'environ 45 ans est toujours disponible pour les cops qui en ont besoin. Certains remarqueront peut-être qu'à leur arrivée, Grand'ma a l'air un peu sombre, perdue dans ses pensées ou bien est en train de regarder la photo de son mari ou celle de son fils, sur son bureau. Mais à chaque fois, elle se ressaisit immédiatement et dit toujours que tout va bien si on lui pose la question… D'un point de vue administratif, Nancy est sous les ordres directs de Jason Skripnick et n'a aucun rapport hiérarchique avec les autres cops, qu'ils soient détectives ou lieutenants. En revanche, en tant que secrétaire du capitaine, il arrive qu'elle agisse en son nom et à ce titre donne des ordres à tous les agents du C.O.P.S., policiers ou civils, gradés ou pas. Elle n'est cependant pas du genre « autoritaire », et la plupart du temps, elle fait passer les ordres « en douceur ». Cependant, si c'est nécessaire, elle sait rappeler qu'elle a tout de même été formée à être sergent, et qu'elle a la poigne qui va avec !

• **Caractéristiques :**
Carrure 2, Coordination 3, Perception 3, Réflexes 3, Charme 3, Education 3, Sang-froid 3

• **Compétences :**
Arme d'épaule 7+, Arme de contact 7+, Arme de poing 5+, Athlétisme [course] 8+, Conduite [voiture] 6+, Connaissance [droit] 6+, Corps à corps [immobilisations] 7+, Eloquence 6+, Informatique 7+, Intimidation 6+

• **Attitude :**
Agressif -1, Inquisiteur 0, Froid +2, Poli +1, Amical 0

• **Informations disponibles :**
L.A.P.D. -2

besoin de contacter le Capitaine, c'est dans ces plages horaires que vous pourrez aller trouver le Sergent Cunningham. J'ajouterai simplement qu'il n'est pas rare que le Sergent reste un peu (beaucoup) après 17h, que ce soit à son bureau du 30e étage, dans l'une des salles de repos du 35e, à la machine à café ou encore au Cabanon, pour « discuter » avec l'un d'entre nous. Comme vous vous en rendrez-compte, Grand'ma est devenue en quelque sorte la confidente de bon nombre des détectives du COPS, lorsqu'ils craquent, se sentent seul, ou ont tout simplement besoin d'être écoutés avec une oreille… disons… maternelle !

le pôle investigation

Bon, là, je ne vous refais pas la totale, je pense que vous avez tous eu une présentation de votre lieutenant et que vous avez pu faire connaissance avec vos différents collègues. Bon, c'est sûr que le découpage de l'unité en 10 groupes, ceux-ci étant eux-mêmes répartis en 3 sections, ça ne facilite pas les liens entre cops d'un groupe à l'autre. Mais la réalité, c'est que le découpage administratif de notre unité n'existe pas tant que ça…
Allez, OK, je vais quand même vous dire 2-3 trucs… ça reste entre nous, hein !
Votre lieutenant vous a parlé des tranches horaires, du port de l'uniforme, tout ça ? OK ! La réalité, c'est qu'une bonne moitié d'entre nous ne respecte ni l'un ni l'autre ! Si si, je vous jure. Et le plus beau, c'est que Skripnick et les lieutenants sont d'accord. Enfin, ils le tolèrent dans la mesure où on assure au niveau du boulot et où les obligations sont assurées par une partie des effectifs.
En gros, sa signifie qu'on peut s'arranger entre nous pour l'uniforme et pour les horaires qui ne nous arrangeraient pas… Pour l'uniforme, on est sensés le porter la moitié du temps, d'une part lorsqu'on est en patrouille et d'autre part dès lors que la discrétion n'est pas de mise. Le truc, c'est que les patrouilles, ça en gave un certain nombre, dont moi ! Il y en a d'autres que ça ne dérange pas. Du coup, on échange nos tours. Un vomi pour un rendu, quoi !!!
Pour les horaires, c'est un peu pareil. Par exemple, les horaires de nuit, c'est carrément la merde pour mener une enquête. Du coup, on est autorisés à laisser tomber l'histoire des tranches horaires pour les besoins d'une investigation dès lors qu'il y a au moins deux ou trois binômes en tenue sur le terrain ou au 35e. Et évidemment, on reste d'astreinte en cas de besoin. Pour le week-end, c'est pareil : la théorie, c'est qu'on bosse le week-end. Mais bon, allez mener une enquête le week-end, c'est pas toujours évident. Et puis si c'est calme, pourquoi se faire chier au Central ? Du coup, on a une autorisation tacite de faire la grasse matinée, de faire un BBQ avec les voisins, ou d'aller faire du shopping avec notre moitié, tant qu'on reste à L.A. En gros, on est d'astreinte et on doit rappliquer fissa si on se fait appeler. Mais comme on a, dans le service, notre lot d'asociaux, de divorcés et de drogués au crime, qui passent leur vie au Central, ça se passe plutôt bien. Donc voilà, si un samedi matin, ça vous saoule de vous lever pour venir bosser, ou si vous

en clair

Les rotations horaires des cops peuvent poser des problèmes. D'une part parce que certaines tranches horaires ne sont pas pratiques pour enquêter (la nuit notamment), et d'autre part parce que la transition entre deux rotations horaires, du dimanche au lundi, se traduit en réalité par un service double, puisque les cops doivent alors enchaîner 16h d'affilée.
En pratique, la présence des cops n'est pas aussi nette que ce qui est affiché sur le papier.
Tout d'abord, le problème des enquêtes est probablement la première limite qui est apparue à l'organisation du C.O.P.S., et la réponse donnée par le capitaine a été immédiate : lorsqu'une enquête nécessite des investigations urgentes (voire immédiates), les cops sont détachés de leur tranche horaire et peuvent prendre un service plus adapté à leurs besoins. Ainsi, un détective affecté au service de nuit et enquêtant sur la mort d'un banquier pourra reprendre un service de jour ; inversement, un détective voulant enquêter sur les milieux des night-clubs alors qu'il est de service de jour sera détaché sans problème, dès lors qu'il y a « urgence ». Si l'enquête peut attendre une semaine ou deux, le détective doit rester sur son affectation normale. Ceci dit, la plupart des enquêtes refourguées aux cops sont des enquêtes « urgentes » !

En conséquence, pour la tranche horaire la plus problématique, à savoir 23h-7h, il faut considérer que seuls les cops qui sont de patrouille en uniforme sont tenus de la respecter, et du coup, le 35ème étage est souvent désert la nuit (il ne reste bien souvent qu'un ou deux binômes de permanence, qui comatent la moitié du temps dans la salle de repos).

En ce qui concerne la question de la transition du dimanche au lundi, le service double n'est certes pas confortable, mais il est plus ou moins inévitable. Le fait que les cops changent de tranche horaire chaque semaine induit inévitablement un changement inconfortable entre le dimanche et le lundi. Dans le meilleur des cas, les cops rentreraient chez eux pour 8h et devraient ensuite revenir au Central. Entre cette solution et celle du service double, c'est finalement cette solution qui a été retenue au regard des biorythmes : il est généralement plus facile de supporter une période de travail longue plutôt que de séparer 2 périodes de travail de 8h par une inactivité de 8h qui n'est pas propice à un véritable repos ni à quoi que ce soit d'autre. Donc pour les cops qui respectent leurs horaires théoriques, le passage du dimanche au lundi entraîne effectivement une permanence de 16h d'affilée, qu'ils encaissent en général grâce à leur résistance hors norme. Néanmoins, s'il leur arrivait d'avoir un coup de mou, la salle de repos leur est toujours ouverte ; et surtout, ils peuvent se faire délivrer par l'un des médecins du L.A.P.D., en particulier Michael Jamison, des pilules d'Awake, une drogue déjà utilisée par les forces de police de la Fédération Europa et que le L.A.P.D. teste sur ses hommes, en particulier sur le C.O.P.S., depuis la fin de l'année 2030.

avez invité une fille à aller au ciné le samedi soir… bein vous pouvez ! N'en abusez pas et soyez prêts à vous ramener en vitesse, parce que bon, cops, c'est pas une vie de tout repos ! Mais comme justement, vous pouvez finalement être appelés n'importe quand, le Capitaine ferme les yeux sur le week-end. Du moment que vous vous serez arrangés avec vos collègues…
Bon, ensuite, nous avons…

fatigue

On considère qu'un personnage peut rester éveillé durant (Carrure x 4) + 8 heures sans que cela n'ait de conséquence sur ses actions. Au-delà, il a du mal à maintenir son attention, éprouve de la difficulté à se concentrer, perçoit plus difficilement son environnement…

- **Fatigue – stade 1 :** S'il décide de ne pas aller se reposer au bout de (Carrure x 4) + 8 heures, le personnage passe au stade 1 de la Fatigue ; la difficulté de ses jets impliquant la Perception, les Réflexes et la Coordination augmente de 1.
- **Fatigue – stade 2 :** Au bout de 8h supplémentaires, il doit réussir un jet de 6+/Sang-froid ou Carrure (2) pour ne pas s'endormir debout sans s'en rendre compte (et risquer les conséquences que cela peut engendrer). Si le personnage parvient alors à rester éveillé et souhaite continuer à rester en activité, en plus de l'effet précédent, le personnage subit un malus de 1 à toutes ses caractéristiques.
- **Fatigue – stade 3 :** Au bout de 8h supplémentaires, il doit réussir un jet de 6+/Sang-froid ou Carrure (3). Si le personnage parvient à rester éveillé et ne souhaite pas se reposer alors qu'il a atteint le stade 3 de Fatigue, la difficulté de tous les jets de dés du personnage est augmentée de 2 par rapport à la normale et il doit réussir un jet de 6+/Sang-froid ou Carrure toutes les 2 heures pour se maintenir éveillé. Un échec signifie qu'il s'endort sans s'en rendre compte.

Si le personnage est en pleine action lorsqu'arrive le moment de faire le jet de dé pour tester son éventuel endormissement, on considère que l'adrénaline le maintient éveillé, et ce n'est qu'après l'action, avec la descente de l'adrénaline, que l'on vérifiera s'il s'endort à la première occasion. Inversement, lorsque le personnage doit veiller en situation ennuyeuse (surveillance, rapport à établir…), le test peut éventuellement survenir plus tôt, ou la difficulté du test peut être augmentée de 1.
La durée de sommeil minimum nécessaire pour récupérer d'une fatigue normale est de (9-Carrure) heures. Elle augmente de 2h pour la première période de « prolongation », puis d'1h pour les « prolongations » suivantes.

nouvelle droque

- **Nom :** Awake
- **Provenance :** Fédération Europa, laboratoires Rupens
- **Complexité de fabrication :** extrême
- **Présentation du produit :** pilule blanche conditionnée en boîtes rondes (type « boîte à bonbons »)
- **Mode d'administration :** ingestion
- **Prix :** non encore commercialisée en Californie ; distribuée gratuitement aux policiers par un médecin du L.A.P.D.
- **Public ciblé :** les policiers, pompiers, médecins et autres profession nécessitant de repousser le besoin de sommeil tout en maintenant une attention, une concentration et une forme physique normales.
- **Durée des effets :** 8 heures
- **Effets :** Repousse le besoin de sommeil, et les effets de ce besoin ; lorsque les effets s'estompent, le sujet doit récupérer par une période de sommeil de (13-Carrure) heures + 1 heure/cachet consommé d'affilée.
  Si le sujet ne se repose pas dans l'heure qui suit la fin des effets, la fatigue l'envahit et il subit directement les effets de Fatigue – Stade X (cf. ci-dessus, avec X=nombre de cachets absorbés d'affilée) jusqu'à ce qu'il ait eu son compte de sommeil.
  Il est possible d'ingérer plusieurs pilules à la suite les unes des autres, lorsque les effets s'estompent, afin de rester éveiller pour une nouvelle période 8h. Les médecins affirment qu'on peut ainsi absorber jusqu'à 3 cachets d'affilée sans risque.
- **Degré d'addiction :** 0 tant que la consommation reste ponctuelle. Si le sujet consomme au-moins 3 cachets d'affilée : 6+/Carrure ou Sang-froid (1) pour chaque cachet consommé à partir du 3ème.
- **Addiction :** 1 dose par jour (+1 dose par période de 30 jours d'addiction)
- **Contrecoup :** Fatigue – Stade X (cf. ci-dessus, avec X=nombre de cachets absorbés d'affilée), tendance à la somnolence lorsque le sujet a besoin de se concentrer, mais insomnies lorsqu'il souhaite se reposer.
- **Overdose :** 1

le pôle administratif

Aaaaah, le pôle administratif et son responsable, notre cher Sergent McClure !!!

Oui, je sais, vous vous dites : « Qu'est-ce qu'on en a à foutre du pôle administratif ! La paperasse, tout ça, c'est pas pour nous. Laissons ce brave Sergent se démerder avec, et avec le public ! ». Et je vous comprends, car je suis le premier à dire que le Sergent McClure nous les brise sévèrement… Mais pour compenser, il y a aussi des filles sympas et plutôt bien gaulées comme Lise et Crystal !!! Bon, plus sérieusement, l'administration, c'est pas notre tasse de thé, c'est clair, mais ça peut nous servir ! Pour commencer, il faut bien qu'on ait quelqu'un assis derrière le desk d'accueil pour recevoir le public, non ?

Ensuite, le pôle administratif, c'est également notre standard téléphonique à nous. A chaque fois que vous avez besoin de contacter quelqu'un au C.O.P.S. par téléphone, c'est là que votre appel aboutit. Si vous avez besoin d'appeler votre lieutenant, ça passe par le bureau de McClure ou de l'un de ses assistants. Si vous avez besoin d'un renseignement, c'est à McClure ou l'un de ses assistants que vous vous adressez. Si vous êtes malade ou que vous ne pouvez pas prendre votre poste pour une raison particulière, c'est McClure qu'il faut prévenir. En bref, le numéro de téléphone de McClure est un numéro que vous apprendrez à ne pas oublier, car il est super utile.

Bon, c'est clair que McClure… il n'est pas dans le coin ? Non ? Bon… McClure, comme vous vous en êtes sûrement déjà rendu compte, c'est une putain de peau de vache, une vraie raclure qui se fait un malin plaisir d'appliquer le moindre alinéa du règlement à la lettre si vous le faites chier ou si votre tête ne lui revient pas. A mon avis, il a encore en travers de la gorge la décision du Capitaine de ne pas être chien avec les horaires, comme je vous disais. Mais bon, en pratique, c'est lui qui vous assigne vos patrouilles hebdomadaires, se charge de vérifier que vous respectez votre quota de port de tenue et qui se fait un plaisir de faire un rapport au Capitaine sur le moindre manquement ; ce qu'il ne sait pas, c'est que le Capitaine se contrefout de ce dernier point, du moment qu'il voit suffisamment d'uniformes lorsqu'il passe au 35e. Bref…

Quoi qu'il en soit, McClure est le *dispatcher* spécifique du C.O.P.S. C'est-à-dire qu'il a le pouvoir de vous appeler pour vous confier les affaires urgentes qui tombent sur son bureau. Pour que vous compreniez bien, en gros, il y a deux types d'affaires : celles qui arrivent par la voie hiérarchique, à savoir qui sont confiées au Capitaine, qui les affecte à un lieutenant, qui vous les refourgue ; et celles qui arrivent « dans l'urgence », généralement en provenance des Anges, et qui sont spécifiquement confiées au C.O.P.S. en la personne du Sergent McClure. C'est alors ce dernier qui décide des cops qui doivent traiter l'affaire, avant d'en avertir leur lieutenant. En fait, la différence entre les deux types d'affaire, c'est que tout ce qui n'est pas urgent passe par la voie hiérarchique. De même pour toutes les affaires « sensibles ». En revanche, lorsqu'on a besoin de cops IMMEDIATEMENT, on sonne McClure qui vous sonne.

Mais je vous rassure, ça ne vous tombera pas sur le coin du nez comme ça, par surprise. McClure est vicieux, mais il est organisé. A chaque roulement, il affecte une astreinte à un binôme dans chaque section. Lorsqu'une affaire urgente tombe, il la refourgue à l'un de ces binômes. Autant dire que lorsque vous êtes d'astreinte, il faut être en uniforme et présent (ou alors avoir réussi à refourguer votre astreinte à un collègue, mais en sachant que ça peut énerver McClure !!!).

Ce qui est génial dans tout ça, c'est qu'on est pris en sandwich entre le lieutenant et le sergent, et que parfois, il faut composer avec le caractère des deux, surtout quand les deux veulent qu'on traite une affaire pour avant-hier !!!

Ceci dit, le pôle administratif ne vous apporte pas que des emmerdes. Je vous parlais il y a quelques instants des charmantes assistantes de McClure. Venez, je vais vous les présentez, vous constaterez par vous-même… Par ici s'il vous plait… Voilà. Donc, derrière notre magnifique desk d'accueil placé sous la responsabilité du Sergent McClure…

Bonjour Sergent ! Tenez, je vous ai apporté un donut que m'a fait ma maman ce matin ! De rien ... !
Où en étais-je ? Ah oui… Derrière ce desk se cachent de charmantes demoiselles toujours prêtes à rendre service ! N'est-ce pas Crystal !!! Messieurs, je vous présente Crystal Jennings, l'une de nos auxiliaires civiles qui accueillent le public, répondent au téléphone, et accessoirement, nous aident à lutter contre le crime ! Crystal et ses collègues… vous pouvez apercevoir là-bas Rosa Marrero, qui est justement occupée au téléphone… sont toujours prêtes à rendre service. Par exemple, si vous êtes à l'extérieur, disons en voiture, et que vous avez besoin rapidement d'un renseignement, vous appelez les Anges si c'est pour identifier le propriétaire d'une voiture, mais pour autre chose de moins « officiel », vous appelez ici, et l'une de ces charmantes personnes pourront peut-être vous dépanner. Par exemple, si vous avez besoin de connaître une adresse, un numéro de téléphone, quelque chose dans ce genre là. Ou bien, si vous avez besoin qu'on vous renvoie un e-mail directement sur votre téléphone portable. Des choses comme ça.
Pour les deux demoiselles du fond, je vous rassure tout de suite, parmi nos officiers et auxiliaires civils se trouvent également de beaux spécimens de la gente masculine, même si l'un d'entre eux ne sera très probablement pas sensible à vos charmes. Je vous laisse découvrir lequel…

Revenons à nos moutons. Depuis quelques semaines, nous avons la chance d'avoir parmi nous l'officier Lise Harris, qui seconde le Sergent, mais qui aspire surtout à devenir détective. Et en attendant qu'à notre grand regret, elle ne décroche le concours, et qui sait, rejoigne nos rangs, il faut savoir que Lise apprécie énormément de nous épauler directement dans nos investigations. Bien sûr, elle ne peut pas sortir de son bureau pour cela, mais Lise est une très bonne analyste, et elle maîtrise les moteurs de recherches et autres outils informatiques. Lorsqu'elle est disponible (ses horaires ne sont pas extensibles, elle doit assurer le boulot au desk en priorité, et nous sommes quand même 200 cops !), elle se fera un plaisir d'effectuer des recherches pour vous !
Voila… Ah ! J'allais oublier un point non négligeable concernant le Sergent et son équipe : les geôles ! Le C.O.P.S. est un service exceptionnel du LAPD par bien des aspects ; le bloc de cellules en fait partie. En effet, alors que les autres services utilisent tous le bloc de cellules central du Parker Building, situé au premier niveau du bâtiment, le C.O.P.S. dispose de son propre bloc de détention. Ainsi, nous pouvons garder sous le coude nos suspects le temps de les faire mariner entre deux interrogatoires. Ca nous donne aussi la possibilité d'avoir une certaine

en clair

• Le pôle administratif est composé de :
6 officiers de police (dont un sergent)
7 auxiliaires civils sous contrat
Tous son affectés à plein temps au C.O.P.S., et les officiers de police portent un uniforme ressemblant à celui des cops (mais qui n'a cependant pas ses propriétés ; il ne s'agit en aucun cas d'une protection !).

3 roulements par jour durant la semaine :
8h-17h : 2 officiers* et 3 auxiliaires.
16h-1h : 1 officier et 1 auxiliaire.
Minuit-9h : 1 officier et 1 auxiliaire.
* : dont un officier de commandement, à savoir soit le sergent McClure, soit l'officier Harris

2 roulements par jour le samedi et le dimanche :
Minuit-Midi : 1 officier et 1 auxiliaire.
Midi-Minuit : 1 officier et 1 auxiliaire.

Durant chaque roulement, les officiers et auxiliaires ont droit à 1h de pause, qu'ils peuvent prendre au moment qu'ils souhaitent dans la mesure où il y a toujours 50% des effectifs en poste. Durant le week-end, les équipes ont droit à 1h30 de pause réparties sur les 12h de leur garde ; cette pause doit impérativement être prise dans les locaux du C.O.P.S. afin que l'agent puisse être rappelé par son collègue si nécessaire.
En cas d'absence ou de congé, l'équipe de jour peut être réduite à 1 officier et 2 (voire 1) auxiliaires pour permettre aux différents roulements de se poursuivre. Cependant, si cette mesure ne suffisait pas, les remplacements seraient assurés soit en faisant appel à d'autres officiers et auxiliaires en poste au Central, soit en recrutant des auxiliaires intérimaires. Mais le capitaine Skripnick préfère éviter de faire appel à d'autres officiers de police, qui sont nombreux à ne pas avoir de bons rapports avec le C.O.P.S. C'est pourquoi il demande au sergent et à ses hommes de s'arranger entre eux au maximum pour les congés.

• Soutien aux cops :
Les officiers et auxiliaires sont joignables à tout moment durant leur service, et peuvent servir d'appui logistique aux cops, qu'ils soient au Central ou à l'extérieur. Pour ce faire, les PJ doivent soit développer des affinités particulière (Allié) avec chaque employé du pôle administratif, soit réussir un jet de Bureaucratie/Education en opposition à Attitude/Education du PNJ, ou encore un jet d'interrogatoire si le PJ souhaite utiliser une autre technique comme la drague (ou le baratin), l'intimidation ou encore la rhétorique pour convaincre le PNJ de l'aider bien qu'il ait autre chose à faire à ce moment là. Lorsqu'un PJ a déjà eu l'occasion de travailler avec un PNJ à plusieurs reprises, ou s'est accroché avec lui, la difficulté des jets peut recevoir un modificateur de 1 ou 2 (Exemple : le PJ s'est foutu McClure à dos, mais a besoin de lui : malus de 2 au jet de Bureaucratie ; le PJ a bossé à plusieurs reprises avec Octium et ça s'est toujours bien passé : bonus de 1 au jet de bureaucratie ou d'interrogatoire).
Si le PJ parvient à convaincre le PNJ de l'aider, ce dernier peut effectuer une tâche relevant de ses compétences. Bien entendu, si le PNJ n'est pas un Allié, il ne fera rien d'illégal ou qui puisse le compromettre. Il ne s'agira que de tâches qui seront susceptibles de faire gagner du temps aux cops pendant que ceux-ci font autre chose. Pour les Alliés en revanche, on applique la règle habituelle dépendant du niveau de la Relation.

discrétion sur nos détenus. Je ne dis pas que je me méfie des autres services du LAPD… Quoi que, y'en a… Bref ! Mais bon, dans certains cas, c'est appréciable d'avoir des cellules à proximité de nos bureaux et de nos salles d'interrogatoire. Le problème, c'est qu'il faut également assurer la surveillance des détenus, et la sécurité dans le bloc.

Heureusement, notre bloc de détention est hyper high-tech, avec ouverture des cellules assistée électroniquement à distance, vidéosurveillance sans le moindre angle mort, détecteur de chaleur avec analyse des variations de température en temps réel au dixième de degré… J'en passe et des meilleures. Ce qui fait que nous n'avons pas besoin de personnel supplémentaire pour assurer la surveillance. Personnel que nous n'obtiendrions d'ailleurs pas, pour de bêtes problèmes budgétaires. Du coup, c'est le pôle administratif qui a le bloc de cellules en charge. Ou plus exactement, c'est l'officier de commandement ou l'officier de quart, selon le roulement, qui a en charge la surveillance des prisonniers, et qui doit assurer l'intendance des cellules. Toute la vidéosurveillance et les capteurs sont relayés sur le poste de l'officier chargé de la surveillance ; c'est également lui qui contrôle le circuit d'ouverture des cellules.

Pour ceux qui s'inquièteraient de la sécurité, je précise que ces deux systèmes sont internes, totalement indépendants de tout système global, et ne disposent que d'un seul terminal. Pour accéder à une cellule, un cops (ou un officier affecté au C.O.P.S.) doit se présenter à l'entrée de l'une des cellules, appeler l'officier de quart au moyen de l'interphone situé devant chaque cellule, et lui demander de déverrouiller la cellule concernée. Une fois que la cellule est déverrouillée, le cops (ou l'officier) dispose de 10 secondes pour appuyer sur le système d'ouverture. Autant dire que pour arriver à libérer un prisonnier par la force, il faudrait parvenir au 35e, prendre le contrôle de l'ordinateur dédié au bloc, en forcer le code de sécurité ou l'obtenir par la force, puis envoyer un complice de l'autre côté de l'immeuble après avoir préalablement passé l'une des salles pleine de cops, puis pénétrer dans le bloc pour activer l'ouverture des portes… Tout ça sans déclencher d'alarme. Bonne chance !

Ceci dit, ce système reste lourd pour le pôle administratif, et le principe général reste qu'un prisonnier est tout d'abord sous la responsabilité des cops qui l'ont arrêté. L'officier de garde doit juste s'assurer que tout se passe bien dans les cellules ; en cas d'alerte (bagarre, tentative de suicide…), l'officier déclenche l'alerte et a autorité pour réquisitionner les cops disponibles à l'étage pour régler le problème. En aucun cas le bureau d'accueil ne doit être vidé dans ces cas là. Donc même si vous ne pouvez pas sentir le Sergent McClure, le jour où il débarque et vous hurle de le suivre aux geôles, vous le suivez sans discuter et vous obéissez à ses ordres. Bon, le cas ne s'est jamais présenté, et c'est la raison pour laquelle on évite de charger nos geôles. La plupart du temps, elles sont vides. En fait, nos cellules ne nous servent vraiment que temporairement, le temps de mettre un suspect au frais pour l'interroger. Dès qu'on a obtenu ce qu'on voulait, on le fait transférer au dépôt central.

Durant le temps de présence des prisonniers dans nos geôles, il faut veiller à les alimenter convenablement. Comme le prisonnier est sous notre responsabilité, c'est à nous autres cops de décider quand il convient de leur faire servir à manger. En effet, il peut être stratégique, dans le cadre des interrogatoires, de choisir le moment des repas. C'est donc aux cops de commander les repas. En général, il suffit de s'adresser à l'équipe de McClure, qui commandera un plateau repas à la cantine du L.A.P.D. Cependant, la cantine ne sert pas à toute heure ; en dehors des heures de repas, les cops doivent se débrouiller seuls. La plupart du temps, nous faisons alors appel à Isaac, un ado muet que vous avez déjà dû croiser. Demandez-lui ce que vous voulez (pour un prisonnier ou pour vous-même d'ailleurs !), il se démerdera pour vous le trouver, et rapidement en plus ! Dans ce cas, pensez-bien à garder les factures pour vous faire rembourser…

Voilà, je crois que je vous ai tout dit à ce sujet. Pour terminer, quelques infos pratiques : le Sergent McClure n'étant pas mobilisable 24h/24 et 7j/7, le pôle administratif effectue comme nous des rotations horaires. Cependant, ses missions ne revêtant pas toutes un caractère obligatoire en permanence, les rotations s'effectuent de manière différente des nôtres. Les différents services du LAPD, dont le C.O.P.S., ne sont en effet accessibles au public que durant les horaires « administratifs », soit entre 8h et 17h. C'est durant cette période que le pôle connaît le gros de son activité. Néanmoins, le C.O.P.S. doit continuer à disposer d'un *dispatcher* ainsi que d'un accès téléphonique et d'un accueil d'urgence durant les horaires de fermeture au public. De ce fait, le pôle administratif tourne « à plein régime » entre 8h et 17h et dispose d'un service minimum de 17h à 8h. Concrètement, le personnel administratif tourne sur 3 tranches horaires : Minuit-9h, 8h-17h et 16h-1h. Chaque rotation dure donc 9h, mais le personnel a droit à une heure de break au cours de sa permanence pour manger, se reposer… A l'intérieur de chaque rotation, le personnel présent doit s'arranger pour qu'il y ait toujours 50% des effectifs présents au moment du break. D'où les périodes de recouvrement entre les différentes rotations, qui permettent à certains de partir un peu plus tôt. De plus, cette période de recouvrement permet le passage d'informations.

En termes de présence, durant les rotations du soir (16h-1h) et de la nuit, l'équipe administrative n'est constituée que d'un officier de police (ou Sergent !) et d'un auxiliaire civil, alors qu'en journée, l'équipe est constituée d'un officier et de trois auxiliaires.

Un point particulier : le week-end, où le Central est fermé au public. Là, nous mettons en place un système de 2x12 avec deux équipes spéciales (1 officier et 1 auxiliaire) qui récupèrent la semaine qui suit. Ce qui fait qu'en définitive, on a 5 équipes qui se relaient tout au long de la semaine. Et théoriquement, la semaine suivante, on effectue des changements dans les équipes, pour que ce ne soient pas toujours les mêmes qui se bourrent les nuits. Mais bon, il y en a toujours qui préfèrent bosser la nuit, ne serait-ce que parce que ça rapporte plus, du fait des majorations horaires ; et d'autres qui préfèrent être de journée, par exemple certaines mamans qui aiment pouvoir voir leurs mômes en rentrant le soir. Et il y a ceux qui sont contents de ne bosser que le week-end et qui ont ensuite la semaine pour eux… Mais bon, là, tout ça, c'est du ressort du Sergent, et à la limite, on s'en fout.

Voilà, je crois que je vous ai tout dis, nous pouvons passer au pôle suivant, que vous devriez apprécier à sa juste valeur : la logistique !

Le personnel



• **Humphrey « Mètre Cube » McClure**
Sergent III (cf. Pilote p253)
Responsable du « desk » d'accueil du C.O.P.S., il encadre l'équipe chargée de l'organisation administrative et de l'accueil du public du 35e étage. Le sergent est une grande gueule, à cheval sur les procédures, mais en s'y prenant bien, on peut arriver à sympathiser, ce qui permet de découvrir qu'au fond, McClure est un bon gars. A noter qu'avant d'assurer des tâches administratives, Mètre Cube a été un flic de terrain ; il a battu le pavé de South Central et acquis une certaine connaissance des gangs locaux. Jusqu'au jour où il s'est retrouvé dans une baston et s'en est tiré avec quelques jours d'ITT. C'est à cette époque qu'il a demandé à être retiré de la rue. A 47 ans, après plus de 10 ans d'administration, son idéal est désormais de faire régner l'ordre dans SON service. Car à la création du C.O.P.S., McClure a bénéficié d'une promotion en étant nommé « chef » du service administratif. Depuis, il s'est identifié au C.O.P.S., et il a à cœur de le servir au mieux. Ce qui explique qu'il peut être particulièrement pénible avec certains éléments de l'unité. Mais il sera toujours disponible s'il estime que c'est pour le bien du C.O.P.S. et pour celui des citoyens.

• **Caractéristiques :**
Carrure 3, Coordination 3, Perception 3, Réflexes 2, Charme 2, Education 2, Sang-froid 4

• **Compétences :**
Arme d'épaule 7+, Arme de contact 6+, Arme de poing 6+, Bureaucratie 5+, Conduite [voiture] 7+, Corps-à-corps [coups] 6+, Informatique 7+, Instinct de flic 7+, Intimidation 6+

• **Attitude :**
Agressif 0, Inquisiteur -1, Froid 0, Poli -2, Amical +1

• **Informations disponibles :**
Administration LAPD (-1), gangs [South Central] (-2)



• **Lise « Octium » Harris**
Officier I (cf. Pilote p.259)
Après avoir réussi le concours d'officier de police, Lise Harris a souhaité être affectée à un service qui l'éloignerait le plus possible de son ancien chef de service ; parmi les postes disponibles, c'est celui d'adjointe au chef de poste du C.O.P.S. qu'elle a préféré, même si elle sait que pour la suite de sa carrière, ce ne sera pas forcément un point positif. Mais après tout, une fois qu'on a décroché le concours de détective, on obtient forcément un poste…
Adjointe du Sgt McClure donc, Lise est notamment chargée du ➲

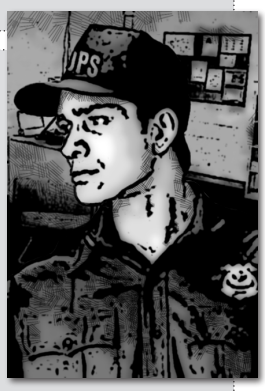
• **Caractéristiques :**
Carrure 2, Coordination 3, Perception 3, Réflexes 2, Charme 4, Education 3, Sang-froid 2

• **Compétences :**
Arme d'épaule 8+, Arme de contact 7+, Arme de poing 7+, Athlétisme [course] 6+, Bureaucratie 5+, Conduite [voiture] 7+, Corps-à-corps [coups] 7+, Discrétion 8+, Eloquence 6+, Informatique 6+, Instinct de flic 8+

• **Attitude :**
Agressif +1, Inquisiteur -2, Froid +1, Poli -1, Amical 0

• **Informations disponibles :**
Administration LAPD (-1), administration judiciaire (-2)

➲ du dispatch. Particulièrement studieuse, elle a aussi eu à cœur de rendre service à plusieurs reprises à des détectives du C.O.P.S. en effectuant des recherches pour eux. Peu à peu, elle s'est ainsi forgée une nouvelle mission, qui n'a jamais été officialisée, mais qui est maintenant connue de tous et tacitement validée par le capitaine : Lise Harris est devenue l'officier de liaison des C.O.P.S. en termes de ressources et d'appui tactique. Ainsi, lorsque sa mission principale le lui permet, elle peut effectuer un certain nombre de recherches et de tâches « administratives » pour les cops, comme la recherche d'informations sur une personne, sur un lieu… Lise pourrait même guider des cops à distance dans des locaux qu'ils ne connaissent pas, en s'appuyant sur les relevés GPS de leurs combinés radio-caméra ou de leurs téléphones perso ! Elle est cependant seule à effectuer cette tâche pour les 200 cops. Autant dire qu'elle n'est pas toujours disponible !!!



• **Robert Bradley**

Officier I

A 32 ans, Robert a connu plusieurs « vies » avant d'arriver, il y a un an, au C.O.P.S. Grand et très athlétique, c'est un ancien nageur de haut niveau qui a raccroché à 25 ans après avoir mené une carrière sportive honorable sans cependant parvenir à briller au niveau international. Désireux de rendre service à son prochain et de renvoyer l'ascenseur à la société qui l'a aidé financièrement pour mener sa carrière, il a profité du programme de réinsertion des sportifs de haut niveau pour intégrer le L.A.P.D. où il pensait pouvoir « servir et protéger ».

Affecté à sa demande à la J.U.V., il espérait pouvoir utiliser son image de sportif pour tirer les jeunes vers le haut, les sortir de la drogue et de la violence. D'origine métisse latino-anglo, issu d'un quartier pauvre, Robert pensait pouvoir jouer au grand frère. Mais le mécanisme des gangs constituait une entrave importante à son action. Loin de se décourager, il aurait persévéré pendant de longues années, persuadé que ce procédé porterait ses fruits à long terme, si son homosexualité n'avait pas été révélée aux jeunes des quartiers où il travaillait. Il n'a jamais su qui avait divulgué ses préférences sexuelles ; Robert est persuadé qu'il doit ce coup bas à certains de ses collègues homophobes.

Il avait toujours bien séparé sa vie professionnelle et sa vie sentimentale et sexuelle, jusqu'au jour où il a croisé des collègues alors qu'il se baladait avec son amant du moment. Dans les jours suivants, il avait bien remarqué que les regards sur lui avaient changé, au commissariat. Quelques mesquineries avaient suivi, sans qu'il ne puisse les attribuer à qui que ce soit. Et puis les jeunes avaient appris… A partir de là, impossible de les approcher sans subir des propos agressifs. Son boulot était ruiné. Il a alors demandé une mutation. Il lui fallait sortir de la rue, et intégrer un service « différent ». Lorsqu'il a vu que le C.O.P.S. recrutait un officier pour un poste administratif, il s'est dit que c'était peut-être l'occasion qu'il lui fallait. Depuis, il n'a pas regretté son choix, même si la rue lui manque. Il a rapidement sympathisé avec Lise Harris, et comme elle, il aimerait passer le concours de détective. Il apprécie la plupart des cops, et est fier de pouvoir leur rendre service lorsqu'ils viennent lui demander son aide.

• **Caractéristiques :**

Carrure 5, Coordination 3, Perception 2, Réflexes 3, Charme 2, Education 2, Sang-froid 3

• **Compétences :**

Arme d'épaule 7+, Arme de contact 6+ [tonfa], Arme de poing 6+, Athlétisme [course] 5+, Athlétisme [natation] 3+, Bureaucratie 6+, Conduite [voiture] 7+, Corps-à-corps [projections] 7+, Informatique 7+, Instinct de flic 8+, Premiers secours 7+

• **Attitude :**

Agressif -2, Inquisiteur -1, Froid 0, Poli +2, Amical +1

• **Informations disponibles :**

Clubs sportifs (0), Administration L.A.P.D. (-1), Milieux homosexuels (-2)



• **Brad Fullerton**
Officier II
A 42 ans, Brad Fullerton est un « ancien » du L.A.P.D., qu'il a intégré à l'âge de 21 ans, et un membre du C.O.P.S. de la première heure, puisqu'il a été recruté en même temps que les 50 premiers détectives de l'unité et le sergent McClure. Pour autant, ce n'est pas un ardent défenseur du C.O.P.S. ; s'il a demandé à y être affecté, c'est parce qu'il voyait là l'occasion d'une belle promotion en étant associé à un nouveau service bénéficiant des faveurs des politiques. Depuis, il a eu le temps de déchanter, d'autant plus qu'en tant qu'administratif, il n'a jamais bénéficié de l'image positive des cops auprès de la population, et en particulier des jeunes femmes qu'il aurait bien aimé mettre dans son lit. Putain, pourquoi il a préféré le C.O.P.S. au S.W.A.T., en 2027 !!! Cela fait maintenant une paire d'années qu'il cherche à se faire muter, mais pour l'instant, il n'a pas obtenu satisfaction ; et pour le S.W.A.T, il est définitivement grillé. Putain !!!!
Oui, Brad Fullerton est un aigri de la vie ! Ce n'en est pas un enfoiré pour autant, et il n'a jamais pensé à aider le S.A.D. dans ses tentatives de couler le service. Pourtant, il a déjà été approché. Mais plutôt crever que de donner des collègues à ces raclures !!! Enfin… si l'occasion se présente, il n'hésitera pas à filer un tuyau à des gars du S.W.A.T. par exemple. Si ça peut aider sa carrière à redémarrer…
Quoi qu'il en soit, au boulot, c'est un gars plutôt taciturne, poli mais sec et peu aimable. Faut-il préciser que si un cops lui demande de l'aide, il va falloir être très convainquant pour l'obtenir (il bénéficie d'une réussite supplémentaire gratuite à son jet d'opposition à l'interrogatoire lorsqu'un cops fait appel à lui) ?…

• **Caractéristiques :**
Carrure 3, Coordination 3, Perception 3, Réflexes 2, Charme 2, Education 3, Sang-froid 3

• **Compétences :**
Arme d'épaule 7+, Arme de contact 6+ [tonfa], Arme de poing 5+, Athlétisme [course] 7+, Bureaucratie 6+, Conduite [voiture] 7+, Corps-à-corps [coups] 7+, Informatique 8+, Instinct de flic 8+

• **Attitude :**
Agressif +1, Inquisiteur -2, Froid +2, Poli 0, Amical -1

• **Informations disponibles :**
Administration LAPD (-3)



• **Lynda Roshan**
Officier I
Jeune femme d'origine indienne, Lynda est sortie de l'académie de police il y a deux ans et a été directement affectée au C.O.P.S. Elle n'a pas réellement choisi son affectation, ayant été l'une des dernières du classement, mais elle se plaît dans son travail et s'entend bien avec ses collègues. Elle s'efforce d'être agréable et de rendre service, aussi bien avec le public qu'elle reçoit qu'avec les cops.
Agée de 24 ans, Lynda est encore une petite jeune, assez naïve, insouciante et qui croque la vie à pleines dents. Elle est encore célibataire, collectionnant les aventures d'un soir ou de quelques jours, la plupart du temps des hommes qui abusent de sa naïveté pour l'entraîner au lit.
Son esprit étant souvent ailleurs, elle n'est pas toujours super impliquée dans son boulot. Elle refuse rarement de rendre service, mais il lui arrive souvent d'oublier, ou d'accepter plusieurs tâches à la fois et de n'en accomplir aucune vraiment bien. Lorsque l'heure de la fin de son service approche, elle devient d'autant plus distraite, pensant à ce qu'elle va faire ensuite. Bien entendu, inutile de lui demander quoi que ce soit à ce ➲

• **Caractéristiques :**
Carrure 3, Coordination 3, Perception 3, Réflexes 2, Charme 2, Education 3, Sang-froid 3

• **Compétences :**
Arme d'épaule 7+, Arme de contact 6+ [tonfa], Arme de poing 5+, Athlétisme [course] 7+, Bureaucratie 6+, Conduite [voiture] 7+, Corps-à-corps [coups] 7+, Informatique 8+, Instinct de flic 8+

• **Attitude :**
Agressif +1, Inquisiteur -2, Froid +2, Poli 0, Amical -1

• **Informations disponibles :**
Administration LAPD (-3)

moment là, à moins de lui promettre une sortie sympa ensuite, ou de lui offrir une entrée au gala organisé à l'occasion de la sortie du dernier film des époux Gasquez ! Lynda habite toujours chez ses parents, au sein de la communauté indo-pakistanaise de L.A. ; et sans le savoir, elle est en contact avec des membres des Mouches. Grand-daddy a en effet chargé quelques gamins de lui tourner autour de la manière la plus naturelle possible. Il est persuadé qu'il pourra ainsi obtenir de nombreuses informations sur le C.O.P.S.
Au boulot, si elle est encore relativement inexpérimentée, elle est appréciée pour ses compétences en relation avec l'informatique, milieu dans lequel elle baigne depuis toute petite, son père étant chef d'une entreprise informatique…



• **Hector Rivero**
Officier II
A 49 ans, Hector est un flic fini. Ou presque. Policier chevronné du Bike squad, il a sillonné les rues de Los Angeles pendant près de 20 ans aux commandes des motos les plus prestigieuses qui soient, faisant régner l'ordre. Cinquième enfant d'une famille salvadorienne pauvre, il a appris à se débrouiller très tôt, mais grâce à ses parents, il a eu un minimum d'éducation, fréquentant l'école de son quartier. Ce qui lui a évité de tomber dans un gang du MS13. Alors qu'il allait de petits boulots en petits boulots, il a croisé le chemin d'officiers recruteurs du L.A.P.D. Se voyant déjà dans un bel uniforme, des Ray-Ban sur le nez, au guidon d'une moto de grosse cylindrée, il a aussitôt signé et intégré l'académie de police. Malheureusement, ses résultats ne furent pas suffisants et il fut affecté à la circulation. Une fois encore, ses parents l'aidèrent à surmonter son aigreur, et il travailla dur pour obtenir le niveau suffisant pour être affecté au Bike squad. Il obtint sa mutation un an plus tard, et devint rapidement l'un des meilleurs éléments de ce département.
Seulement voilà, même les meilleurs peuvent se planter ; Hector échappa aux blessures graves durant de nombreuses années, malgré des cascades parfois impressionnantes, pour finalement être renversé connement par une bagnole en voulant intervenir sur un vol à l'arraché, alors qu'il faisait tranquillement le marché avec sa femme. Après une semaine de coma et cinq mois d'hôpital, il est finalement sorti plutôt en forme, vu l'état dans lequel il est arrivé aux urgences. Mais sa hanche et son genou ➲

• **Caractéristiques :**
Carrure 3, Coordination 3, Perception 2, Réflexes 2, Charme 2, Education 2, Sang-froid 4

• **Compétences :**
Arme d'épaule 7+, Arme de contact 7+ [tonfa], Arme de poing 6+, Athlétisme [course] 6+, Bureaucratie 6+, Conduite [voiture] 7+, Corps-à-corps [immobilisation] 8+, Informatique 8+

• **Attitude :**
Agressif 0, Inquisiteur -1, Froid 0, Poli -2, Amical +1

➲ droits sont fragilisés (il n'a pas eu les moyens de se payer les prothèses de dernière génération qui lui auraient permis de revenir au meilleur de sa forme !), et il boite en permanence.
Bilan : il a été jeté du Bike Squad comme un malpropre, lui, l'un de ses meilleurs éléments !!! Et où les RH du L.A.P.D. l'ont-ils affecté ? Au C.O.P.S., ce service qu'il n'a jamais pu encadrer ! Sa mission ? Etre le sous-fifre de ces pseudo-flics d'élite !!! Clairement, Hector a les boules. Que va-t-il faire ? Ca fait un an qu'il meurt à petit feu, privé de moto et obligé de supporter quotidiennement la honte du L.A.P.D…
Avec sa femme, c'était devenu difficile dans les mois qui précédaient l'accident. Cette épreuve les avait momentanément rassemblés, mais très vite, la tension s'est réinstallée et Cheryl n'en peut plus d'avoir un mari dépressif et imbu de soit. Après tout, il a un boulot plus peinard, et il est entouré de flics formidables. Elle a rencontré quelques détectives très sympathiques, en allant le voir au boulot. Plein d'humour, et sexy en plus…
Hector a franchement les boules, il est plus irascible que jamais ; et il pourrait faire une connerie prochainement…



• **Ruby Ashley**
auxiliaire civile (cf. GZ4.4/3, GZ5.5/2)
« Ruby, ahhhh… Ruby ! ». C'est la réponse que pourront faire un certain nombre de cops, y compris le lieutenant Hawkins, si on leur demande ce qu'ils pensent de Ruby Ashley. Il faut dire que Ruby est LE canon du service administratif, et probablement l'une des femmes les plus séduisantes travaillant au C.O.P.S. Non seulement son corps est une vraie bombe, mais en plus, son jeune visage (elle a 22 ans) exprime l'innocence même ! Du coup, nombre de cops pervers fantasment sur cette « blonde à forte poitrine », persuadés que sa gentillesse et sa douceur habituelles cachent en réalité une prédatrice sexuelle qui s'exprime pleinement à la tombée de la nuit, en sortant du bureau.
Eh bien pas du tout !!! Ruby est une femme « normale ». Bien sûr, elle aime plaire, mais elle n'est pas très branchée « sexe », en fait. Et pour tout dire, si elle devait avoir une aventure, ce serait peut-être plus avec une femme… Mais c'est avant tout une jeune femme qui n'a pas une très forte opinion d'elle-même, et qui, malgré les approches nombreuses qu'elle doit subir, craint de décevoir la personne avec qui elle se lancera.
Tout d'abord, elle complexe énormément sur sa forte poitrine, qui fait tant fantasmer. Et elle a peur (à juste titre) qu'on n'ait envie d'elle que pour son physique. Enfin, même si elle apprécie les rapports sexuels, cela reste de manière ponctuelle, et ce qu'elle attend d'une relation, c'est avant tout du romantisme, et d'avoir des sujets de conversation, des goûts communs, des choses à faire (en dehors du sexe !!!)… Tout cela conjugué fait qu'elle a peur qu'on se méprenne sur elle, et du coup, elle préfère ne pas se lancer.
Et pourtant, dans le cadre du boulot, elle est très à l'aise avec ses collègues et rend volontiers service, ce qui déstabilise ses nombreux prétendant qui n'arrivent pas à la comprendre… ➲

• **Caractéristiques :**
Carrure 1, Coordination 3, Perception 3, Réflexes 2, Charme 4, Education 3, Sang-froid 2

• **Compétences :**
Athlétisme [course d'endurance] 7+, Bureaucratie 6+, Conduite [voiture] 8+, Déguisement 7+, Eloquence 8+, Informatique [graphisme] 5+

• **Attitude :**
Agressif -2, Inquisiteur -1, Froid +1, Poli 0, Amical 0

• **Informations disponibles :**
Milieu artistique de LA (-1)

➲ En fait, c'est une personne relativement timide qui s'exprime notamment par le dessin, la photo et, de manière générale, les arts graphiques. Elle manipule très bien l'outil informatique dans ce cadre précis, et les logiciels de peinture et de retouche d'image n'ont plus de secret pour elle. Un collègue cherche un moyen de faire une belle carte d'invitation pour le baptême de sa fille ? Ruby est tout de suite partante pour la lui réaliser. On cherche un nouveau logo pour Ground Zero ? Ruby participe au concours rien que pour le plaisir. Un cops vient de récupérer une photo en mauvais état et espère malgré tout en tirer quelque chose. Si le SID est surchargé, Ruby se fera un plaisir d'essayer de faire réapparaître le maximum de détail du document.



• **Crystal Jennings**
auxiliaire civile (cf. Pilote p.270)
A bientôt 38 ans, Crystal Jennings est probablement l'une des plus belles femmes présentes au 35ème étage du Parker Building. Grâce à l'utilisation intensive de nombreuses crèmes et laits et à l'absence totale d'intervention de chirurgie esthétique, Crystal est aussi jolie qu'à 20 ans… Elle est même encore plus belle ; son regard, plus sûr, a gagné en charme, tout comme son sourire. La pratique intensive de l'aérobic et du step le midi, associée à de nombreux régimes alimentaires, a permis à Crystal de conserver sa taille de guêpe, ce qui lui permet de mettre en valeur les courbes avantageuses de ses hanches et de sa poitrine.
Bref, Crystal Jennings est une superbe femme qui attire encore et toujours le regard des hommes. Pourtant, elle craint le vieillissement et les jeunes femmes, surtout lorsqu'elles ont un minimum de charme. Aigrie suite à la trahison de sa meilleure amie, elle est devenue parano et se méfie des femmes qui l'entourent. D'autant plus qu'elle est une vraie concierge qui connaît toutes les histoires de fesses de ses collègues et de ses voisins. Sans parler du fait que plusieurs femmes détectives du C.O.P.S. sont très attirantes et plus jeunes qu'elle, et attirent le regard de certains de leurs collègues (hommes comme femmes d'ailleurs !). Sans parler de Lise Harris, de Ruby Ashley et de Rose Marrero, également plus jeunes qu'elle, et pas forcément moins séduisantes…
Heureusement, Crystal est une grande professionnelle, et son organisation particulièrement minutieuse, et sa rigueur, en font l'une des personnes les plus appréciées du service. A n'en pas douter, si un cops venait à s'intéresser à elle, elle serait prête à beaucoup pour l'aider. Mais attention, la jalousie serait alors l'un de ses principaux défauts, et si elle venait à être trahie, ou même simplement déçue, elle pourrait devenir particulièrement aigrie et méchante…

• **Caractéristiques :**
Carrure 2, Coordination 3, Perception 3, Réflexes 2, Charme 4, Education 3, Sang-froid 2

• **Compétences :**
Athlétisme [aérobic] 6+, Bureaucratie 5+, Conduite [voiture] 7+, Déguisement 7+, Eloquence 7+, Informatique 7+, Psychologie 8+

• **Attitude :**
Agressif -2, Inquisiteur -1, Froid +1, Poli 0, Amical 0

• **Informations disponibles :**
Potins C.O.P.S. (+1), potins de son immeuble (0), potins L.A.P.D (-1)

• **Rose Marrero**
auxiliaire civile
Comme on l'a vu ci-dessus, Crystal Jennings déteste trois de ses collègues qui lui font de l'ombre par leur beauté et surtout par leur jeunesse. Rose Marrero est l'une de ces trois « concurrentes » involontaires. Jolie, elle l'est sans aucun doute. Son accent sud-américain la rend craquante au regard de certains ➲



➲ hommes. Et elle est la plus jeune des employés du C.O.P.S., avec à peine 22 ans. Définitivement, Rose est l'ennemie suprême de Crystal.
Ce que Crystal ne sait pas, malgré ses talents de concierge, et qui la ferait peut-être ricaner, c'est que Rose est une transgenre… Née au Venezuela et baptisée José Marrero, équipée d'un pénis (petit certes, mais quand même…), Rose a toujours eu un visage très féminin, et à l'adolescence, sa voix n'a pas vraiment mué. Sans parler de sa poitrine qui a tout de même poussé un peu. Se sentant plus fille que garçon, José a beaucoup souffert durant son enfance, et ses parents se sont décidés à l'aider. Son père s'est renseigné sur les solutions qui existaient, et finalement, tous ensemble, ils ont conclu que José devait devenir une femme.
Dès lors, il fut décidé de l'inscrire à un programme médical adéquat en Californie. Nombreuses sont les cliniques qui auraient pu procéder aux interventions nécessaires au Venezuela, ou ailleurs en Amérique du Sud. Mais le père de José, peu fortuné, craignait d'envoyer son fils-fille dans un établissement de mauvaise qualité ou de la confier à un charlatan. Grâce à des connaissances, il fut mis en relation avec un médecin américain qui lui proposa de s'occuper du traitement de José dans sa propre clinique à L.A. José dut cependant attendre quelques années, le temps que son corps soit prêt pour subir le traitement. Temps que ses parents mirent à profit pour réunir l'argent nécessaire au voyage en Californie et au versement de l'acompte au médecin.
Enfin, âgé de 21 ans, José arriva finalement à L.A. pour commencer un traitement hormonal préalable à l'ablation de son pénis et à la construction d'un vagin. Peu à peu, le traitement fit effet, la faible pilosité faciale de José disparut, et sa poitrine prit véritablement forme. Il put enfin devenir Rose.
Mais la poursuite du traitement et la future opération étaient conditionnées par l'argent. Rose travailla tout d'abord comme serveuse dans un bar, puis dans un restaurant, avant de faire femme de chambre dans un hôtel. C'est là qu'elle vit une affiche de la mairie faisant appel aux auxiliaires civils pour ses différents services. Elle se dit que ce serait plus intéressant que ses petits boulots instables et mal rémunérés. A sa grande joie, Rose Marrero fut finalement embauchée au L.A.P.D., qui l'affecta directement au C.O.P.S., il y a quelques mois.
Bien entendu, Rose n'a jamais parlé de son traitement à ses collègues. Même si elle se considère comme une femme, c'est un sujet qu'elle continue d'aborder difficilement avec des personnes autres que ses parents et le personnel de la clinique. Depuis que le traitement a fait effet au niveau hormonal, elle se sent mieux dans sa peau, et elle peut enfin vivre normalement. Ou presque !
En effet, si elle adore sortir avec des collègues ou des amis, elle refuse de s'attacher émotionnellement, et surtout de se lancer dans une relation sentimentale. Elle devrait alors parler de sa situation, ce qui est inacceptable pour elle. Elle attend donc avec impatience l'intervention chirurgicale qui fera d'elle enfin une femme pour pouvoir laisser libre cours à ses désirs. Car comme tous, Rose a des désirs, et tombe amoureuse. Le problème, c'est que le traitement hormonal qu'elle subit influe sur son caractère et sur ses envies et désirs, ce qui la met dans un état émotionnel instable. Un jour, elle va craquer sur le petit nouveau du groupe Epsilon, le lendemain, il va l'agacer profondément à cause de son romantisme, et trois jours plus tard, elle aura une soudaine bouffée de désir ➲

- **Caractéristiques :**
Carrure 2, Coordination 3, Perception 2, Réflexes 2, Charme 4, Education 2, Sang-froid 1

- **Compétences :**
Athlétisme 7+, Bureaucratie 8+, Conduite [voiture] 8+, Déguisement 7+, Discrétion 7+, Informatique 8+

- **Attitude :**
Agressif -2, Inquisiteur -1, Froid -1, Poli 0, Amical -2

- **Informations disponibles :**
Milieu médical L.A. (-3)

➲ purement sexuel pour la voisine d'en face, qu'elle apercevra à demi-nue dans son salon… Bref, elle sait depuis longtemps qu'elle est une femme, mais elle a encore un long chemin à parcourir avant de savoir qui elle est vraiment sur les plans émotionnels et sexuels.
Ce qui fait qu'au bureau, Rose va connaître régulièrement des sautes d'humeur : un jour, elle va être super agréable, acceptera de rendre service à un cops, avec qui elle partagera une certaine complicité, et le lendemain, elle enverra tout le monde péter, accusant même le cops en question de pervers si il a le malheur de vouloir lui proposer son aide… Comme l'opération est encore loin, il n'est pas dit qu'elle ne craque pas si un (ou une) collègue se montrait un peu pressant, surtout si elle a un peu trop bu avant (notamment pour oublier…). Le (ou la) prétendant(e) pourrait alors avoir une sacré surprise s'il essayait d'être un peu trop intime avec la demoiselle ; et Rose pourrait mal supporter qu'une main se glisse dans sa culotte…



• **Guillermo Andrès**
auxiliaire civil
Fils d'un fonctionnaire du Ministère des Transports et d'une secrétaire travaillant pour le Département de la Justice, Guillermo a grandi avec pour idéal professionnel un travail de bureau dans l'administration. Non pas que ça lui semble exaltant, mais d'une part il a suivi le modèle de ses parents, et d'autre part, il s'est dit que c'était un bon moyen de vivre « tranquillement », à défaut de faire quelque chose qu'il aime. Ce qu'il aime, c'est… c'est quoi au juste ? En fait, c'est ça, son problème à Guillermo : il ne sait pas vraiment ce qu'il aime. Il s'enthousiasme beaucoup pour plein de choses, mais il ne s'investit jamais à fond. Et il est vite distrait par autre chose. Quand il était gamin, il avait eu envie de devenir archéologue en voyant le dernier volet des aventures d'Indiana Jones. Mais peu de temps après, la finale des play-offs de NBA l'avait fait rêver à une carrière dans le basket-ball et il s'était inscrit dans le club de sa ville. Même s'il a continué d'y jouer durant toute sa jeunesse, dès le troisième mois, il pensait déjà à autre chose…
Vingt ans plus tard, Guillermo n'a pas changé. Quelque part, c'est toujours un grand enfant qui a avant tout envie de s'amuser. Après l'école, il a suivi les traces de ses parents et a visé une carrière dans l'administration. Assistant administratif, ça lui va très bien. Grâce à sa mère, il pu entrer au DoJ et a bossé pendant un temps pour les services du procureur. La création du C.O.P.S. l'a enthousiasmé, l'a fait rêver, et il a postulé pour y être auxiliaire civil, se voyant déjà en soutien stratégique de ces beaux détectives d'élite. Cela fait bientôt 3 ans maintenant qu'il y est et son enthousiasme est retombé depuis longtemps. Mais qui sait, la flamme peut se rallumer…

• **Caractéristiques :**
Carrure 2, Coordination 2, Perception 3, Réflexes 2, Charme 2, Education 3, Sang-froid 3

• **Compétences :**
Athlétisme [basket-ball] 6+, Bureaucratie 5+, Conduite [voiture] 7+, Connaissance (Droit) 8+, Informatique 7+

• **Attitude :**
Agressif -1, Inquisiteur -2, Froid -1, Poli +1, Amical 0

• **Informations disponibles :**
Département de la Justice (-1), Monde du cinéma (-3)

• **Sonia Canello**
auxiliaire civile
A côté de Sonia, « Mètre Cube » est un petit joueur. Cette auxiliaire civile, arrivée au C.O.P.S. il y a deux ans, est une véritable force de la nature : 1m78, 113 kg ! Son tour de poitrine est impressionnant, ➲



➲ son tour de taille encore plus ! Ajoutez à cela un visage disgracieux et une origine sociale latino des plus modestes (elle est originaire d'Inglewood) et vous obtenez une jeune femme qui a terriblement souffert des moqueries depuis son plus jeune âge. Mais elle se soigne ! Aidée durant son adolescence par des travailleurs sociaux, elle s'est aperçue en grandissant que se préoccuper de son prochain l'aidait à ne plus se préoccuper de sa petite personne. C'est ainsi qu'elle s'est investie dans la paroisse catholique de son quartier, tout en suivant des cours pour devenir à son tour travailleur social.
Mais ses lacunes scolaires ont vite eu raison de ses motivations pour essayer d'entrer à l'université, pour laquelle elle n'avait déjà pas de moyens financiers. Finalement, elle a revu ses ambitions sans se décourager, et s'est proposée comme aide à domicile. Appréciée des personnes âgées et des familles en difficulté, elle a eu l'occasion d'observer longuement les différents modes de vie de cette partie de South Central, s'occupant régulièrement de proches de caïds des gangs du Dieciocho, du MS13 ou autres groupes latinos. A cette époque, elle a parfois eu à s'imposer ou à négocier « à la gueule », et elle a même dû apprendre à en venir aux mains et à utiliser sa corpulence pour maîtriser un énervé…
Jugée inoffensive par les gangbangers du fait de son activité et de son apparence, Sonia a acquis des connaissances impressionnantes sur les différents groupes criminels de South Central. C'est à l'occasion de la mort accidentelle d'une petite fille et de sa grand-mère, dont elle s'occupait, qu'elle a coopéré pour la première fois avec le L.A.P.D. Elle a ensuite aidé à plusieurs reprises des détectives du C.R.A.S.H. notamment, en leur faisant part de son analyse sur certaines affaires, et parfois en leur transmettant quelques informations. Jusqu'à ce que sa position dans le quartier commence à être compromise. Ne voulant pas la mettre en danger plus longtemps, le responsable du C.R.A.S.H. au commissariat de South Central a fini par lui proposer un poste au Parker Building pour la remercier de son aide tout en l'éloignant des bangers. Elle a accepté avec joie, trop heureuse de décrocher enfin un vrai emploi. Malheureusement, elle a été affectée à un poste peu intéressant (l'intendance du S.W.A.T.), où elle s'est retrouvée exposée aux moqueries d'un certain nombre de cow-boys. Son moral s'est vite dégradé et le capitaine Rike s'est vite demandé ce qu'il allait bien « pouvoir foutre de cette grosse vache » comme il l'a lui-même confié avec sa délicatesse légendaire à un de ses hommes en passant devant elle, provoquant une nouvelle crise de larmes.
C'est en discutant avec l'un des quelques amis qui lui restent au S.W.A.T. que le capitaine Skripnick a eu connaissance de la situation de Sonia. Quelques temps plus tard, il la reçut dans son bureau et la convainquit de venir bosser au C.O.P.S. Bien que peu inspirée par l'idée d'assurer un autre emploi administratif, elle s'est vite aperçue qu'elle avait eu raison de faire confiance au capitaine : au C.O.P.S., en plus de sa mission générale d'accueil physique et téléphonique, elle fut chargée d'accueillir les familles éplorées et de les rassurer, tâche qu'elle apprécie énormément. Et pour renforcer ses talents naturels dans ce domaine, Skripnick la confia à Anna Swain pour un stage de psychologie durant un mois complet.
Certains cops n'étant pas plus fins que les swat, Sonia surprend toujours, de temps à autres, des remarques désagréables à son encontre. ➲

- **Caractéristiques :**
Carrure 3, Coordination 2, Perception 3, Réflexes 2, Charme 1, Education 2, Sang-froid 4

- **Compétences :**
Bureaucratie 6+, Conduite [voiture] 8+, Corps à corps [immobilisation] 7+, Eloquence 7+, Informatique 6+, Intimidation 6+, Psychologie 7+

- **Attitude :**
Agressif 0, Inquisiteur -1, Froid 0, Poli -1, Amical -2

- **Informations disponibles :**
Quartier [South Central] -1, Gangs [South Central] -1

➲ Mais c'est toujours fait sous le manteau, le sergent McClure se montrant particulièrement vindicatif envers les personnes désobligeantes. Quoi qu'il en soit, Sonia a maintenant l'habitude de ce genre de méchancetés gratuites, et elle les accepte d'autant mieux que de nombreux détectives sont sympathiques avec elle. Deux ou trois d'entre eux sont même allés jusqu'à nouer un lien fort avec elle après lui avoir demandé son aide concernant les gangs de South Central, l'associant véritablement à leur enquête. Bref, aujourd'hui, même si elle n'est pas super bien dans sa peau, Sonia est plutôt heureuse du tournant qu'a pris sa vie…



• **Ramona Tyler**
auxiliaire civile
Mère de trois enfants (Julian, 7 ans, Susie, 5 ans, et Andy, 2 ans), Ramona est une jeune femme dynamique très impliquée dans son boulot mais qui ne peut se permettre de faire des gardes de nuit ou de week-end. En effet, si elle reçoit l'aide de sa mère pour la garde d'Andy en journée, elle ne peut compter sur son mari, Steven, pour garder les enfants la nuit car lui-même, chauffeur de taxi, a des horaires variables et suit des cours du soir à l'Université de Californie du Sud dans l'espoir de monter sa propre entreprise. Ramona a donc bénéficié d'une mesure exceptionnelle en n'étant affectée qu'au service de jour.
Malgré cela, elle a des relations plutôt bonnes avec ses collègues, à qui elle essaie de rendre le plus de services possibles pour faire oublier qu'elle n'est pas autant disponible qu'eux. Elle ramène souvent des churros cuisinés par sa maman, ce qui est un élément non négligeable !!! Il lui arrive également de donner un coup de main aux cops sur certains dossiers impliquant de la comptabilité ou des finances : avant la naissance de son petit dernier, elle a suivi des cours du soir pour aider son mari dans son projet d'entreprise et a acquis un excellent niveau en finances et en comptabilité, ainsi qu'en droit des affaires et dans le domaine des assurances. Cependant, ses connaissances restent avant tout académiques et elle n'a encore jamais eu affaire à la réalité du monde des affaires, qu'elle ne connaît que par sa lecture du Financial Times et de Forbes.
Si des cops sympathisaient avec Ramona, ils apprendraient probablement que son mari Steven, avant d'être chauffeur de taxi, a été étudiant à CalTech où il a acquis un doctorat en physique des particules. Il essaie aujourd'hui de réunir des fonds pour créer une entreprise dont il ne parle pas trop, mais qui aura visiblement un lien avec les ordinateurs quantiques, l'astrophysique et tout un tas de truc qui pourraient bien faire l'objet d'un boom économique dans la décennie à venir. En attendant, il fait le taxi pour faire vivre sa famille, car il refuse de recevoir des financements d'entreprises comme Sentry, qui l'ont repéré lorsqu'il a obtenu son doctorat. Sur demande de sa femme, il acceptera toujours de donner des tuyaux dans son domaine de connaissance, ou bien de mettre les cops en relation avec des gens de Pasadena…

• **Caractéristiques :**
Carrure 2, Coordination 3, Perception 3, Réflexes 2, Charme 2, Education 3, Sang-froid 2

• **Compétences :**
Bureaucratie 5+, Conduite [voiture] 8+, Connaissance (Droit des affaires) 6+, Connaissance (Assurances) 7+, Connaissance (Finances et comptabilité) 5+, Informatique 7+

• **Attitude :**
Agressif -2, Inquisiteur -2, Froid +1, Poli -1, Amical 0



• **James Cook**
auxiliaire civil
A 51 ans, James Cook est un auxiliaire de police expérimenté qui a exercé dans plusieurs commissariats de la ville. Celui de Hollywood est celui où sa carrière a pris un virage étonnant. Après une carrière exemplaire et un dossier rempli d'éloges, il a été surpris par le S.A.D. alors qu'il tentait de modifier le dossier de Kevin Morris, un prévenu dans une affaire de drogue.
Après investigation, il était apparu que Cook avait cédé à la corruption : le père de Kevin, l'acteur Dean Morris, avait supplié Cook de faire en sorte que son fils, récemment arrêté, ne puisse être condamné. En échange, l'acteur avait promis d'utiliser sa fortune et son influence pour aider les enfants de l'auxiliaire. Cook vit là l'occasion de donner à deux de ses enfants la possibilité de poursuivre les études qu'ils envisageaient, tandis que sa fille aînée, qui lorgnait justement du côté de Hollywood, avait là une porte d'entrée rêvée. Cook avait donc accepté de rendre le service que lui demandait Morris, et, ayant accès aux pièces à conviction, il fit disparaître les preuves qui reliaient Kevin au réseau qui était en train de tomber. Mais Cook fut repéré par le S.A.D. en effaçant les données informatiques.
Etonnamment, le détective Damask, du S.A.D. décida de ne pas arrêter Cook. Il avait d'autres projets pour ce dernier. Il alla le trouver et lui proposa un marché : le S.A.D. fermait les yeux sur la corruption et en échange, Cook demandait sa mutation pour le C.O.P.S., où l'on recherchait justement un auxiliaire. Une fois dans le service, il devrait observer les cops et communiquer à Damask toute information concernant les irrégularités qu'ils commettaient, notamment dans le cadre des interrogatoires (il serait aisé à Cook de les constater grâce au réseau de télésurveillance des cellules et des salles d'interrogatoires). De plus, il devrait systématiquement répondre aux demandes spécifiques émanant du S.A.D. Bien entendu, si Cook s'avisait de cesser sa collaboration, Damask pouvait toujours ressortir les archives le concernant…
N'ayant pas de sympathie particulière pour le C.O.P.S., Cook intégra donc l'unité sans remords, d'autant plus qu'au début, il ne nota rien de particulier, et n'eut pas affaire à Damask. Et puis il commença à avoir de bons rapports avec les uns et les autres. Mais il se rendit compte également que certains cops n'étaient pas toujours réglos sur la procédure. Il obéit donc aux ordres de Damask et commença à communiquer le moindre détail. Mais petit à petit, ces trahisons commencèrent à le bouffer.
Aujourd'hui, après deux ans, Cook est en train de sombrer dans la dépression. Il a dit à Damask qu'il voulait arrêter, mais ce dernier lui a rappelé ce qui lui pendait au nez s'il arrêtait. Le détective du S.A.D. se fout royalement de Cook et est bien décidé à tirer sur la corde jusqu'au bout. Il le maintient donc sous pression. Cook, de son côté, essaie de tenir le choc en attendant que ses enfants n'aient plus besoin de lui. Mais il pense aussi à sa femme, à ce qu'elle pensera de lui… Et ses amis cops, que penseront-ils ? Si Pit Bull savait tous les éléments qu'il a donné à Damask le concernant… Cook se dégoûte. Mais pour le moment, il s'accroche et continue de filer des éléments à Damask. Simplement, depuis quelques temps, il donne au S.A.D. les choses les moins graves, fermant les yeux sur ce qui pourrait vraiment enfoncer ses collègues. Sauf ceux avec qui il ne s'entend pas ! Là, il se lâche de bon cœur, ne se rendant pas compte qu'il créé du tort à son unité de manière générale.

• **Caractéristiques :**
Carrure 3, Coordination 3, Perception 2, Réflexes 2, Charme 2, Education 3, Sang-froid 3

• **Compétences :**
Bureaucratie 6+, Conduite [voiture] 8+, Informatique 6+

• **Attitude :**
Agressif -2, Inquisiteur -1, Froid -1, Poli 0, Amical -2

• **Informations disponibles :**
Administration L.A.P.D. (-1)

le pôle logistique

Un bien joli mot derrière lequel se cachent essentiellement les trois éléments distinctifs du C.O.P.S. : nos armes, nos masques et nos uniformes ! Chacun d'entre vous a déjà reçu son paquetage, je ne vous présente donc pas le responsable du pôle, Muhammad Rewhan. Juste un détail à son sujet : l'autre jour, j'ai entendu l'un d'entre vous s'étonner que Mo', comme on l'appelle ici, soit un cops. Eh bien oui, le responsable de l'armurerie est un cops ! C'est donc l'exception à la règle, puisque Mo' est effectivement un civil. Il est entré au C.O.P.S. parce que le capitaine de l'époque, Andy Noone, a estimé que ce serait bien d'avoir un homme de sa trempe à nos côtés alors que la société Avers Weapons, qui a fabriqué nos armes, venait de fermer.
En effet, Mo' est tout d'abord un excellent armurier, et il nous fallait quelqu'un de sa compétence pour s'occuper de nos armes avec la disparition d'Avers. Par ailleurs, s'il n'a pas passé le concours de la police pour entrer au L.A.P.D., et s'il n'a pas de passif dans une force de police quelconque, Mo' est tout de même un ancien militaire ; d'après ce que j'ai entendu, il était dans une unité spéciale en Colombie, et il a participé à la lutte contre les cartels. Bref, c'est pas un rigolo. Donc même s'il n'est pas flic a proprement parler, il mérite am-



Le personnel

• **Muhammad Rewhan**
(cf. Pilote p.254, Complots pages 23, 115 et 126)
Avant d'être Muhammad Rewhan, « Mo' » s'appelait Oliver Armet. Et avant d'être l'un des armuriers de Samuel Avers, Oliver Armet était un soldat d'élite appartenant à une unité de rangers de l'US Army. Après s'être fait financer des études de physique par l'armée, Oliver s'est passionné pour la balistique et l'armurerie. Il a alors dû rembourser sa dette à l'armée en servant durant la guerre de Colombie (la première) en tant qu'expert balistique de son unité. Déjà fin tireur depuis son adolescence, il a affiné ses compétences de combat au fil des affrontements avec les armées des barons de la drogue. Lorsqu'il fut libéré de ses obligations envers l'armée, Oliver était devenu un véritable expert des armes à feu, sachant aussi bien les fabriquer et les entretenir que les utiliser et analyser les trajectoires. De retour à la vie civile, il a cherché à mettre en valeur ses compétences auprès des autorités. C'est ainsi qu'il est entré au L.A.P.D. pour la première fois, en étant embauché par l'Académie de Police pour superviser l'armurerie et les cours de balistique.
C'est à cette époque qu'il a rencontré pour la première fois Andrew Noone. Quelques années plus tard, lorsque Noone a lancé Avers dans l'aventure du C.O.P.S. avec Avers Weapons, il lui a également présenté Oliver Armet, qui a alors quitté l'Academy pour participer à la fabrication des armes artisanales destinées à la nouvelle unité d'élite. A cette époque, donner des cours à des aspirants flics et entretenir les Defender de l'école l'ennuyaient profondément, et l'aventure Avers Weapons lui paraissait plaisante.
Puis il se retrouva entraîné dans la tourmente lorsque Samuel Avers fut assassiné, et il fit confiance à leur ami commun, Andy Noone. Oliver devint Muhammad Rewhan, que Palès calqua sur le parcours d'Oliver pour qu'il puisse rester crédible. Ainsi, Rewhan est un ancien d'une unité spéciale impliquée en Colombie, spécialiste en armement. Noone embaucha Rewhan au C.O.P.S. en ➲

• **Caractéristiques :**
Carrure 4, Coordination 4, Perception 3, Réflexes 3, Charme 2, Education 4, Sang-froid 3

• **Compétences :**
Arme d'épaule 5+, Arme de contact 7+, Arme de poing 6+, Arme lourde 6+, Athlétisme [escalade] 6+, Conduite [voiture] 7+, Connaissance [physique] 6+, Corps à corps [coups] 6+, Discrétion 6+, Electronique 7+, Informatique 8+, Intimidation 6+, Lancer 8+, Mécanique [armement] 2+, Tir en rafales [arme d'épaule] 6+

• **Attitude :**
Agressif +1, Inquisiteur +2, Froid 0, Poli +1, Amical -1

• **Informations disponibles :**
Armée [guerre de Colombie] -2, Industrie de l'armement -1

➲ tant que cops, c'est-à-dire qu'il lui a donné le rang de détective alors même que Muhammad est un civil et qu'il n'a pas été diplômé par l'Académie. Mais les compétences de Oliver/Muhammad en matière de combat, de lutte contre les cartels de la drogue et surtout, de balistique et d'armement permirent à Noone de justifier d'une certaine équivalence. Muhammad est donc le seul détective du cops qui soit un civil, disposant des mêmes compétences et pouvoirs que ses collègues cops mais bénéficiant d'un aménagement d'horaires en tant que responsable de l'armurerie.
En effet, officiellement, la mission de Muhammad est de gérer l'armurerie et le matériel spécifique du C.O.P.S. Il est chargé de l'entretien des armes, de la réparation des masques et des uniformes, et de l'accès au stand de tir. Logiquement, il est donc présent au 35ème étage uniquement aux heures de bureau, durant lesquelles il est en relation régulière avec son homologue chargé du reste du Parker Building : James O'Flaherty (cf. Pilote p.264).
Officiellement toujours, Muhammad est susceptible d'enquêter sur tout crime lié à une question d'armement, et à sa demande, il peut devenir Premier détective sur ce genre d'affaire. Inversement, les cops peuvent demander son expertise à Muhammad sur les affaires qu'ils gèrent. Cependant, étant donné qu'il est seul et qu'il n'est pas équipé pour des analyses de balistique, ce n'est pas nécessairement un gain de temps que de préférer faire appel à Muhammad plutôt qu'au SID.
Enfin, peu avant sa disparition, Andy Noone avait confié à Muhammad que le C.O.P.S. était au cœur d'un gigantesque complot qui se tramait au niveau de la Californie. Depuis, Muhammad mène discrètement son enquête et essaie de reconstituer toute l'affaire pour découvrir qui se cache derrière ce complot. Devenu quelque peu méfiant (pour ne pas dire paranoïaque !) suite à l'assassinat d'Avers, Muhammad aura du mal à partager ses informations et à travailler avec d'autres, fussent-ils des cops. Mais s'il est mis en confiance, il pourra devenir un allié de premier choix…

plement son matricule. Et si Mo' n'est pas détective, je sais également que le capitaine Noone, avant de partir, lui a confié quelques dossiers et une mission. Personne n'en sait plus à ce sujet, mais il mène bel et bien des enquêtes…
Bref, pour en revenir au pôle logistique, c'est donc Mo' qu'il faut aller voir dès que vous avez un problème avec votre arme, ou si votre uniforme a un accroc. Il est également le dépositaire des quelques armes et munitions qui sont à notre disposition ; outre les Uni et Afrikaneer, nous avons également des Benelli calibre .12 en dotation, et parfois, ça reste de l'outillage trop léger. Mais si on a besoin d'équipement plus « lourd », il faut descendre à l'armurerie du Central après avoir rempli de la paperasse en 15 exemplaires. Enfin, Mo' a en stock tout un tas de bricoles, comme des torches Maglite, des menottes en plastique etc.
Le problème, c'est que Mo' ne peut pas travailler 24/24 7/7. On ne peut donc le trouver, en théorie, que durant la semaine, entre 8h et 17h. Ceci dit, il n'est pas chien sur les heures, et si vous avez besoin du stand de tir ou de matos un peu après 17h, il ne refusera pas de faire un peu de rab'. Donc si vous êtes de permanence la nuit, prévoyez vos besoins en matos la semaine d'avant, ou passez le voir en dehors de vos heures. Car ce n'est pas avec les coupes budgétaires qu'on a eu ces derniers mois que le capitaine pourra recruter un assistant pour Mo'… Là où on a un problème, c'est lorsque Mo' est en vacances. Eh ouais, il a droit à des vacances, lui aussi. C'est con, mais c'est comme ça ! Eh bein dans ce cas, pas de pot, l'armurerie est fermée ! Alors comment qu'on fait si on a besoin de matos ? Il se trouve que Mo' s'entend très bien avec le sergent O'Flaherty, le responsable de l'armurerie du Parker Building, qui est également un ami d'enfance du capitaine. Et donc, lorsqu'on a besoin de matos en l'absence de Mo', on appelle le sergent O'Flaherty, qui rapplique illico (ou presque). Mo' consulte toujours l'Ours, comme on l'appelle, pour prendre ses congés, et il lui confie toujours les clés de son royaume. Il n'y a donc jamais de problème pour avoir du matos. Pour la réparation et l'entretien de nos flingues, O'Flaherty n'est pas aussi bon que Mo', mais vous pouvez quand même lui confier votre arme les yeux fermés.

Bien ! On a presque fini la présentation. Il ne reste plus qu'à vous présenter le dernier « pôle » du C.O.P.S., qui n'est d'ailleurs pas réellement un service de notre unité à proprement parler : le pôle médical.

le pôle **médical**

En effet, le médecin, la psychiatre et leurs secrétaires n'appartiennent pas à proprement parler au C.O.P.S. Ce sont des civils salariés du LAPD, tous services confondus, qui sont détachés auprès du C.O.P.S. pour y effectuer des consultations périodiques, et y tenir des permanences hebdomadaires. Ainsi, vous recevrez régulièrement des convocations du Docteur Jamison pour un check-up - en gros, une fois par semestre -, et vous pourrez également aller le trouver à la permanence qu'il tient une matinée tous les 15 jours, dans l'une des salles d'interrogatoire. De même, le Docteur Anna Swain tient une permanence hebdomadaire dans nos locaux pour que vous puissiez aller la consulter ou tout simplement lui parler de tout ce qui vous passe par la tête. Oui, je sais ce que vous allez me dire ; c'est une psy, une réductrice de tête… Mais elle a un bon fond, et

franchement, vu les tensions qu'on a à supporter, lorsque l'aide des collègues ou de Grand'ma Cunningham ne suffisent plus, il ne faut pas hésiter à aller la trouver, ou le Docteur Jamison, qui est vraiment cool. Sans eux, je crois que le taux de *burnout* du service exploserait carrément !
Donc le Dr Jamison, c'est le mercredi matin, de 9h à 12h, une semaine sur deux. Et le Dr. Swain, c'est tous les jeudis, de 14h à 18h. Et si ces horaires ne vous arrangent pas, ou si vous n'avez pas envie d'être vus en train d'aller consulter, vous pouvez passer à leur bureau, au 22e étage. Leurs secrétaires se feront un plaisir de vous donner un rendez-vous. Notez que la secrétaire du Dr. Jamison, la petite Sarah Neiertz, est tout à fait charmante !!!



• **Michael Jamison**
Médecin généraliste
Médecin généraliste de 46 ans, Michael Jamison est au service du L.A.P.D. depuis plusieurs années. Il y assure essentiellement les visites médicales professionnelles, mais il se tient également à disposition des policiers pour toute question médicale liée à la profession de policier et qui, bien sûr, ne relève pas des Urgences. Dans ce cadre, le Dr. Jamison assure une permanence au C.O.P.S., service dont il se méfiait au départ et qu'il a fini par apprécier malgré les caractères entiers de certains de ses éléments…
Bien qu'il soit plutôt partisan du repos en cas de fatigue, le Dr. Jamison acceptera de délivrer une boîte d'Awake si un cops le souhaite, mais il ne le fera qu'après une longue leçon de morale et une explication détaillée des effets secondaires et des risques que comporte la consommation de cette drogue.
Dans l'ensemble, c'est un médecin avec lequel il est aisé de sympathiser du fait de son caractère profondément humain.

• **Caractéristiques :**
Carrure 3, Coordination 4, Perception 3, Réflexes 3, Charme 2, Education 4, Sang-froid 3

• **Compétences :**
Bureaucratie 8+, Conduite [voiture] 8+, Connaissance [chimie] 5+, Eloquence 7+, Informatique 8+, Intimidation 6+, Médecine [médecine générale] 3+, Premiers secours 3+, Pyschologie 5+

• **Attitude :**
Agressif 0, Inquisiteur -1, Froid +2, Poli +1, Amical 0

• **Informations disponibles :**
Milieu médical -3



• **Sarah Neiertz**
Secrétaire médicale
L'un des attraits du Dr. Jamison est sa secrétaire ! Jeune (26 ans), fraîche, mignonne, elle a dû faire face aux remarques peu fines et aux invitations graveleuses des balourds du L.A.P.D. (et ils sont nombreux, notamment au C.O.P.S. !!!) qui venaient subir la visite médicale. Mais la patience et la fermeté sont des qualités que Sarah Neiertz a su développer durant sa formation de secrétaire médicale et ➲

• **Caractéristiques :**
Carrure 2, Coordination 2, Perception 3, Réflexes 2, Charme 3, Education 3, Sang-froid 3

• **Compétences :**
Athlétisme [aérobic] 7+, Bureaucratie 6+, Conduite [voiture] 8+, Eloquence 6+, Informatique 8+, Médecine 8+, Premiers secours 6+, Psychologie 6+

• **Attitude :**
Agressif 0, Inquisiteur -1, Froid +1, Poli +2, Amical -1

➲ différents stages professionnels, et elle a très rapidement mis fin à ces pratiques. Aujourd'hui, elle a de bonnes relations avec la plupart des flics, et ceux qui veulent un rendez-vous avec Jamison préfèrent parfois se déplacer physiquement plutôt que de passer un coup de téléphone rien que pour pouvoir discuter quelques instants avec sa sympathique secrétaire. Quant à ceux qui espèrent pouvoir la voir en dehors du travail, c'est sans espoir : elle est fiancée et follement amoureuse…



• **Anna Swain-Foster**
Psychiatre
Métis à dominante afro-américaine, âgée de 43 ans, Anna Swain-Foster est la Némésis d'un certain nombre de détectives du C.O.P.S. Pourtant, Anna est une femme généreuse, aimante et particulièrement dévouée, et le C.O.P.S. est le service du L.A.P.D. qu'elle préfère, probablement parce qu'on y trouve des personnalités attachantes et intéressantes. Elle prête donc une attention particulière aux détectives de cette unité, qui font partie des policiers les plus exposés au burn-out. Le problème, c'est que les cops ne perçoivent pas Anna Swain comme une alliée mais comme une empêcheuse de tourner en rond. Peu d'entre eux ont compris qu'elle est là pour les aider, et sa permanence au C.O.P.S. consiste la plupart du temps en un acte de présence durant lequel elle en profite pour mettre à jour ses dossiers en retard. Avec l'arrivée de l'Awake, elle a eu brusquement quelques demandes de rendez-vous, étant habilitée à en distribuer aux détectives. Mais comme le Dr. Jamison, elle ne voit pas cette drogue d'un très bon œil, et elle fait passer un véritable entretien d'évaluation avant de répondre éventuellement favorablement à la demande des policiers. Du coup, il est encore plus difficile d'obtenir de l'Awake auprès d'elle qu'auprès de Jamison, et sa hausse de patient a rapidement fait long feu ! Persuadée qu'être sur le dos des cops ne ferait que la rendre moins sympathique, elle se contente donc d'attendre qu'on vienne la voir et de saluer les détectives lorsqu'elle passe au 35ème ou lorsqu'elle en croise ailleurs dans le Parker Building. Anna Swain est ainsi la seule femme plutôt attirante présente à l'étage du C.O.P.S. qui ne se fasse pas draguer régulièrement par la gente masculine !

• **Caractéristiques :**
Carrure 2, Coordination 3, Perception 5, Réflexes 2, Charme 3, Education 4, Sang-froid 4

• **Compétences :**
Arme de poing 8+, Athlétisme [natation] 7+, Conduite [voiture] 7+, Eloquence 6+, Informatique 8+, Intimidation 5+, Médecine [psychiatrie] 3+, Premiers secours 4+, Psychologie 2+, Rhétorique 4+

• **Attitude :**
Agressif +1, Inquisiteur +2, Froid 0, Poli +1, Amical -1

• **Informations disponibles :**
Milieu médical -2



• **Simone Alonzo**
Secrétaire médicale
Latino trentenaire et bien portante, Simone Alonzo n'aide probablement pas à attirer les patients à Anna Swain, contrairement à Sarah Neiertz. Alors que cette dernière est presque toujours agréable, Simone est généralement peu avenante, accueillant les policiers d'un regard froid. Non pas que Simone se sente supérieure, ou déteste les flics. C'est juste qu'elle croit ainsi émettre une distanciation professionnelle incitant à la confiance ! Il faut dire que pour Simone, son job de secrétaire médicale n'est que temporaire car elle pense parvenir bientôt à devenir psychiatre. Ou psychologue. Ou psychanalyste, si elle n'arrive toujours pas à entrer en fac de médecine ou en fac ➲

• **Caractéristiques :**
Carrure 3, Coordination 2, Perception 3, Réflexes 2, Charme 2, Education 2, Sang-froid 2

• **Compétences :**
Bureaucratie 7+, Conduite [voiture] 8+, Informatique 8+, Intimidation 8+, Psychologie 7+

• **Attitude :**
Agressif -1, Inquisiteur -2, Froid +1, Poli 0, Amical +2

➲ de psycho. Cela fait pourtant plusieurs années qu'elle lit des ouvrages de psychologie et de psychiatrie, mais rien n'y fait. Pour autant, elle ne désespère pas, et dans l'attente, elle s'efforce d'être une bonne professionnelle en assistant Anna Swain, dont elle espère apprendre beaucoup. Cette dernière essaie d'être patiente avec sa secrétaire, mais elle commence à se dire qu'elle ferait mieux de lui dire clairement qu'elle n'a pas les capacités pour devenir psy.

Voilà, je crois que j'ai fais le tour du C.O.P.S. Si vous avez des questions, n'hésitez pas. Sinon, eh bien… les affaires reprennent !

M. Sautriot - aka Skripnick

Le personnel administratif

Horaires

- **pôle de commandement :**

jours ouvrés, de 8h à 12h et de 13h à 17h

- **pôle administratif :**

6 officiers de police (dont un sergent) + 7 auxiliaires civils sous contrat
• 3 roulements par jour durant la semaine :
8h-17h : 2 officiers* et 3 auxiliaires
16h-1h : 1 officier et 1 auxiliaire
Minuit-9h : 1 officier et 1 auxiliaire
* : dont un officier de commandement (Sergent McClure ou Officier Harris)
• 2 roulements par jour le samedi et le dimanche :
Minuit-Midi : 1 officier et 1 auxiliaire
Midi-Minuit : 1 officier et 1 auxiliaire

- **pôle logistique :**

armurerie du C.O.P.S. : jours ouvrés de 8h à 17h
hors ouverture : armurerie du Commissariat Central

- **pôle médical :**

Médecine générale : 1 mercredi matin tous les 15j, de 9h à 12h
Psychiatrie : tous les jeudis de 14h à 18h

CUNNINGHAM Nancy

aka Grand'ma

Pôle de commandement - Secrétaire du Capitaine Skripnick (sergent II)



- **Caractéristiques :**

Carrure 2
Coordination 3
Perception 3
Réflexes 3
Charme 3
Education 3
Sang-froid 3

- **Compétences :**

Arme d'épaule 7+
Arme de contact 7+
Arme de poing 5+
Athlétisme [course] 8+
Conduite [voiture] 6+
Connaissance [droit] 6+
Corps à corps [immobilisations] 7+
Eloquence 6+
Informatique 7+
Intimidation 6+

- **Attitude :**

Agressif -1
Inquisiteur 0
Froid +2
Poli +1
Amical 0

Background :

Afro-américaine avenante d'environ 45 ans, secrétaire du Capitaine Skripnick, toujours disponible. A parfois l'air perdue dans ses pensées. Fait passer les ordres « en douceur ». Cependant, si c'est nécessaire, elle sait rappeler qu'elle a tout de même été formée à être sergent, et qu'elle a la poigne qui va avec !

- **Informations disponibles :**

L.A.P.D. -2

- **Interactions**

Date	PJ	Détails

Date	PJ	Détails

PJ : _____ -5 0 +5

PJ : _____ -5 0 +5

PJ : _____ -5 0 +5

PJ : _____ -5 0 +5

PJ : _____ -5 0 +5

PJ : _____ -5 0 +5

PJ : _____ -5 0 +5

PJ : _____ -5 0 +5

Tensio-meter

McLURE Humphrey

aka Mètre-cube

PÔLE ADMINISTRATIF - Responsable du desk d'accueil (sergent III)



- **Caractéristiques :**

Carrure 3
Coordination 3
Perception 3
Réflexes 2
Charme 2
Education 2
Sang-froid 4

- **Compétences :**

Arme d'épaule 7+
Arme de contact 6+
Arme de poing 6+
Bureaucratie 5+
Conduite [voiture] 7+
Corps-à-corps [coups] 6+
Informatique 7+
Instinct de flic 7+
Intimidation 6+

- **Attitude :**

Agressif 0
Inquisiteur -1
Froid 0
Poli -2
Amical +1

BACKGROUND :

Ancien flic de terrrain, âgé de 47 ans, aussi haut que large. Considère le C.O.P.S. comme son service, dans lequel il essaie de faire rêgner une discipline exemplaire.

- **Informations disponibles :**

Administration LAPD (-1)
Gangs [South Central] (-2)

- **Interactions**

Date	PJ	Détails

Date	PJ	Détails

PJ : _____ -5 0 +5

PJ : _____ -5 0 +5

PJ : _____ -5 0 +5

PJ : _____ -5 0 +5

PJ : _____ -5 0 +5

PJ : _____ -5 0 +5

PJ : _____ -5 0 +5

PJ : _____ -5 0 +5

Tensio-meter

HARRIS Lise

aka Octium

Pôle administratif - Adjointe du Sergent McLure (officier I)



- **Caractéristiques :**

Carrure 2
Coordination 3
Perception 3
Réflexes 2
Charme 4
Education 3
Sang-froid 2

- **Compétences :**

Arme d'épaule 8+
Arme de contact 7+
Arme de poing 7+
Athlétisme [course] 6+
Bureaucratie 5+
Conduite [voiture] 7+
Corps-à-corps [coups] 7+
Discrétion 8+
Eloquence 6+
Informatique 6+
Instinct de flic 8+

- **Attitude :**

Agressif +1
Inquisiteur -2
Froid +1
Poli -1
Amical 0

Background :

28 ans, officier de liaison des C.O.P.S. en termes de ressources et d'appui tactique. Studieuse et toujours prête à donner un coup de main aux cops.

- **Informations disponibles :**

Administration LAPD (-1)
Administration judiciaire (-2)

- **Interactions**

Date	PJ	Détails

Date	PJ	Détails

PJ : -5 0 +5

PJ : -5 0 +5

PJ : -5 0 +5

PJ : -5 0 +5

PJ : -5 0 +5

PJ : -5 0 +5

PJ : -5 0 +5

PJ : -5 0 +5

Tensio-meter

BRADLEY Robert

Pôle administratif - Assistant du Sergent McLure (officier I)



- **Caractéristiques :**

Carrure 5
Coordination 3
Perception 2
Réflexes 3
Charme 2
Education 2
Sang-froid 3

- **Compétences :**

Arme d'épaule 7+
Arme de contact 6+ [tonfa]
Arme de poing 6+
Athlétisme [course] 5+
Athlétisme [natation] 3+
Bureaucratie 6+
Conduite [voiture] 7+
Corps-à-corps [projections] 7+
Informatique 7+
Instinct de flic 8+
Premiers secours 7+

- **Attitude :**

Agressif -2
Inquisiteur -1
Froid 0
Poli +2
Amical +1

Background :

32 ans, ancien nageur de haut niveau, tout d'abord affecté à la J.U.V., qu'il a quitté suite à la révélation de son homosexualité aux jeunes des quartiers où il travaillait par des collègues homophobes. Est content de son poste au C.O.P.S. et aiment rendre service à ses membres.

- **Informations disponibles :**

Clubs sportifs (0)
Administration L.A.P.D. (-1)
Milieux homosexuels (-2)

- **Interactions**

Date	PJ	Détails

Date	PJ	Détails

PJ : -5 0 +5

PJ : -5 0 +5

PJ : -5 0 +5

PJ : -5 0 +5

PJ : -5 0 +5

PJ : -5 0 +5

PJ : -5 0 +5

PJ : -5 0 +5

Tensio-meter

FULLERTON Brad

Pôle administratif - Assistant du Sergent McLure (officier II)



- **Caractéristiques :**

Carrure 3
Coordination 3
Perception 3
Réflexes 2
Charme 3
Education 3
Sang-froid 3

- **Compétences :**

Arme d'épaule 7+
Arme de contact 6+ [tonfa]
Arme de poing 5+
Athlétisme [course] 7+
Bureaucratie 6+
Conduite [voiture] 7+
Corps-à-corps [coups] 7+
Informatique 8+
Instinct de flic 8+

- **Attitude :**

Agressif +1
Inquisiteur -2
Froid +2
Poli 0
Amical -1

Background :

42 ans, membre du C.O.P.S. depuis le début. Regrette cette affectation et aimerait changer l'orientation de sa carrière.
Taciturne, peu aimable sans être impoli.

Bénéficie d'une réussite gratuite supplémentaire à son jet d'opposition à l'interrogatoire quand un cops fait appel lui.

- **Informations disponibles :**

Administration LAPD (-1)
Administration judiciaire (-2)

- **Interactions**

Date	PJ	Détails

Date	PJ	Détails

PJ : -5 0 +5

PJ : -5 0 +5

PJ : -5 0 +5

PJ : -5 0 +5

PJ : -5 0 +5

PJ : -5 0 +5

PJ : -5 0 +5

PJ : -5 0 +5

Tensio-meter

ROSHAN Lynda

Pôle administratif - Assistante du Sergent McLure (officier I)



- **Caractéristiques :**

Carrure 1
Coordination 3
Perception 2
Réflexes 2
Charme 2
Education 3
Sang-froid 3

- **Compétences :**

Arme d'épaule 8+
Arme de contact 8+ [tonfa]
Arme de poing 7+
Athlétisme [course] 7+
Bureaucratie 6+
Conduite [voiture] 7+
Corps-à-corps [coups] 8+
Electronique [informatique] 6+
Informatique 5+

- **Attitude :**

Agressif -2
Inquisiteur -1
Froid +1
Poli 0
Amical -1

Background :

24 ans, origine indienne, naïve, insouciante, serviable. A été approchée - sans le savoir - pas Grandaddy et ses Mouches pour lui soutirer des infos sur le C.O.P.S.

- **Informations disponibles :**

Communauté indo-pakistanaise (-2)

- **Interactions**

Date	PJ	Détails

Date	PJ	Détails

PJ : -5 0 +5

PJ : -5 0 +5

PJ : -5 0 +5

PJ : -5 0 +5

PJ : -5 0 +5

PJ : -5 0 +5

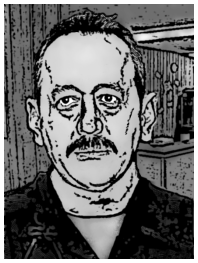
PJ : -5 0 +5

PJ : -5 0 +5

Tensio-meter

RIVERO Hector

Pôle administratif - Assistant du Sergent McLure (officier II)



- **Caractéristiques :**

Carrure 3
Coordination 3
Perception 2
Réflexes 2
Charme 2
Education 2
Sang-froid 4

- **Compétences :**

Arme d'épaule 7+
Arme de contact 7+ [tonfa]
Arme de poing 6+
Athlétisme [course] 6+
Bureaucratie 6+
Conduite [voiture] 7
Corps-à-corps [immobilisation] 8+
Informatique 8+

- **Attitude :**

Agressif 0
Inquisiteur -1
Froid 0
Poli -2
Amical +1

Background :

49 ans, ancien du Bike Squad, muté au C.O.P.S. suite à un accident, alors qu'il déteste ce service. Aigri et dépressif.

- **Informations disponibles :**

- **Interactions**

Date	PJ	Détails

Date	PJ	Détails

PJ : -5 0 +5

PJ : -5 0 +5

PJ : -5 0 +5

PJ : -5 0 +5

PJ : -5 0 +5

PJ : -5 0 +5

PJ : -5 0 +5

PJ : -5 0 +5

Tensio-meter

ASHLEY Ruby

Pôle administratif - Assistante du Sergent McLure (auxiliaire civile)



- **Caractéristiques :**

Carrure 1
Coordination 3
Perception 3
Réflexes 2
Charme 4
Education 3
Sang-froid 2

- **Compétences :**

Athlétisme [course d'endurance] 7+
Bureaucratie 6+
Conduite [voiture] 8+
Déguisement 7+
Eloquence 8+
Informatique [graphisme] 5+

- **Attitude :**

Agressif -2
Inquisiteur -1
Froid +1
Poli 0
Amical 0

Background :

22 ans, LE canon du service. Fait fantasmer bon nombre de cops, à tort car elle n'est pas très branchée sexe.
Rend volontier service, surtout pour tout ce qui touche les arts graphiques et l'infographie.

- **Informations disponibles :**

Milieu artistique de LA (-1)

- **Interactions**

Date	PJ	Détails

Date	PJ	Détails

PJ : -5 0 +5

PJ : -5 0 +5

PJ : -5 0 +5

PJ : -5 0 +5

PJ : -5 0 +5

PJ : -5 0 +5

PJ : -5 0 +5

PJ : -5 0 +5

Tensio-meter

Pôle administratif - Assistante du Sergent McLure (auxiliaire civile)



- **Caractéristiques :**

Carrure 3
Coordination 3
Perception 3
Réflexes 2
Charme 4
Education 3
Sang-froid 2

- **Compétences :**

Athlétisme [aérobic] 6+
Bureaucratie 5+
Conduite [voiture] 7+
Déguisement 7+
Eloquence 7+
Informatique 7+
Psychologie 8+

- **Attitude :**

Agressif -2
Inquisiteur -1
Froid +1
Poli 0
Amical 0

Background :

38 ans, sportive, attirante et sachant se mettre en valeur. Elle craint toutefois les femmes plus jeunes, qui pourraient lui faire de la concurrence.
Organisée, minutieuse, c'est une grande professionnelle appréciée de tout le service. C'est aussi une grande spécialiste des potins...

- **Informations disponibles :**

Potins C.O.P.S. (+1)
potins de son immeuble (0)
potins L.A.P.D (-1)

- **Interactions**

Date	PJ	Détails

Date	PJ	Détails

PJ : -5 0 +5

PJ : -5 0 +5

PJ : -5 0 +5

PJ : -5 0 +5

PJ : -5 0 +5

PJ : -5 0 +5

PJ : -5 0 +5

PJ : -5 0 +5

Tensio-meter

MARRERO Rose

Pôle administratif - Assistante du Sergent McLure (auxiliaire civile)



- **Caractéristiques :**

Carrure 2
Coordination 3
Perception 2
Réflexes 2
Charme 4
Education 2
Sang-froid 1

- **Compétences :**

Athlétisme 7+
Bureaucratie 8+
Conduite [voiture] 8+
Déguisement 7+
Discrétion 7+
Informatique 8+

- **Attitude :**

Agressif -2
Inquisiteur -1
Froid -1
Poli 0
Amical -2

Background :

Jolie sud-américaine de 22 ans, Rose s'appelait encore il y a quelques mois José. Elle suit un traitement hormonal et est dans l'attente de l'opération qui fera d'elle une véritable femme. L'emploi qu'elle a trouvé au C.O.P.S. lui permettra de mettre de coté l'argent nécessaire pour cette intervention. En attendant, elle essaie de dominer les effets secondaires de son traitement : des sautes d'humeur imprévisibles !

- **Informations disponibles :**

Milieu médical L.A. (-3)

- **Interactions**

Date	PJ	Détails

Date	PJ	Détails

PJ : -5 0 +5

PJ : -5 0 +5

PJ : -5 0 +5

PJ : -5 0 +5

PJ : -5 0 +5

PJ : -5 0 +5

PJ : -5 0 +5

PJ : -5 0 +5

Tensio-meter

ANDRES Guillermo

Pôle administratif - Assistant du Sergent McLure (auxiliaire civil)



- **Caractéristiques :**

Carrure 2
Coordination 2
Perception 3
Réflexes 2
Charme 2
Education 3
Sang-froid 3

- **Compétences :**

Athlétisme [basket-ball] 6+
Bureaucratie 5+
Conduite [voiture] 7+
Connaissance (Droit) 8+
Informatique 7+

- **Attitude :**

Agressif -1
Inquisiteur -2
Froid -1
Poli +1
Amical 0

Background :

S'enthousiasme beaucoup, mais ne s'investit jamais à fond. Depuis 3 ans au C.O.P.S., maintenant il s'ennuit.

- **Informations disponibles :**

Département de la Justice (-1)
Monde du cinéma (-3)

- **Interactions**

Date	PJ	Détails

Date	PJ	Détails

PJ : -5 0 +5

PJ : -5 0 +5

PJ : -5 0 +5

PJ : -5 0 +5

PJ : -5 0 +5

PJ : -5 0 +5

PJ : -5 0 +5

PJ : -5 0 +5

Tensio-meter

CANELLO Sonia

Pôle administratif - Assistante du Sergent McLure (auxiliaire civile)



- **Caractéristiques :**

Carrure 3
Coordination 2
Perception 3
Réflexes 2
Charme 1
Education 2
Sang-froid 4

- **Compétences :**

Bureaucratie 6+
Conduite [voiture] 8+
Corps à corps [immobilisation] 7+
Eloquence 7+
Informatique 6+
Intimidation 6+
Psychologie 7+

- **Attitude :**

Agressif 0
Inquisiteur -1
Froid 0
Poli -1
Amical -2

Background :

Origines latino, 1m78, 113 kg, un tour de poitrine et un tour de taille impressionnant. A été aide à domicile à South Central. Sa connaissance du quartier et l'aide qu'elle a pu apporter au L.A.P.D. lui ont permis d'obtenir un poste au SWAT. Elle y fut vite l'objet de moqueries mais su attier l'attention du Capitaine Skripnick qui la fit venir au CO.P.S., où elle est tomba sous la protection de Mc Lure. Elle aime son travail et sera toujours disponible pour venir soutenir une victime éplorée.

- **Informations disponibles :**

Quartier [South Central] -1
Gangs [South Central] -1

- **Interactions**

Date	PJ	Détails	Date	PJ	Détails

PJ : _____ -5 0 +5

PJ : _____ -5 0 +5

PJ : _____ -5 0 +5

PJ : _____ -5 0 +5

PJ : _____ -5 0 +5

PJ : _____ -5 0 +5

PJ : _____ -5 0 +5

PJ : _____ -5 0 +5

Tensio-meter

TYLER Ramona

Pôle administratif - Assistante du Sergent McLure (auxiliaire civile)



- **Caractéristiques :**

Carrure 2
Coordination 3
Perception 3
Réflexes 2
Charme 2
Education 3
Sang-froid 2

- **Compétences :**

Bureaucratie 5+
Conduite [voiture] 8+
Connaissance (Droit des affaires) 6+
Connaissance (Assurances) 7+
Connaissance (Finances et comptabilité) 5+
Informatique 7+

- **Attitude :**

Agressif -2
Inquisiteur -2
Froid +1
Poli -1
Amical 0

Background :

Mère de trois enfants, ses horaires sont aménagés en fonction. De bonnes connaissances en comptabilité et en finances, qu'elle n'hésite pas à partager. Son mari est chauffeur de taxi, le temps de récolter assez d'argent pour monter son entreprise dans le quantique.

- **Informations disponibles :**

- **Interactions**

Date	PJ	Détails

Date	PJ	Détails

PJ : -5 0 +5

PJ : -5 0 +5

PJ : -5 0 +5

PJ : -5 0 +5

PJ : -5 0 +5

PJ : -5 0 +5

PJ : -5 0 +5

PJ : -5 0 +5

Tensio-meter

COOK James

Pôle administratif - Assistant du Sergent McLure (auxiliaire civil)



- **Caractéristiques :**

Carrure 3
Coordination 3
Perception 2
Réflexes 2
Charme 2
Education 3
Sang-froid 3

- **Compétences :**

Bureaucratie 6+
Conduite [voiture] 8+
Informatique 6+

- **Attitude :**

Agressif -2
Inquisiteur -2
Froid -1
Poli 0
Amical -2

Background :

A 51 ans, et après deux ans au C.O.P.S., Cook est en train de sombrer dans la dépression. Démasqué par le SAD dans une affaire de corruption alors qu'il était au preccint d'Hollywood, il est depuis la marionnette de Damask qui l'obligea à demander sa mutation au C.O.P.S. pour espionner le service, ce qu'il fait en essayant de limiter les dégats.

- **Informations disponibles :**

Administration L.A.P.D. (-1)

- **Interactions**

Date	PJ	Détails

Date	PJ	Détails

PJ : -5 0 +5

PJ : -5 0 +5

PJ : -5 0 +5

PJ : -5 0 +5

PJ : -5 0 +5

PJ : -5 0 +5

PJ : -5 0 +5

PJ : -5 0 +5

Tensio-meter

REWHAN Muhammad

aka Mo'

Pôle Logstique - Responsable (Détective II)



- **Caractéristiques :**

Carrure 4	Education 4
Coordination 4	Sang-froid 3
Perception 3	
Réflexes 3	
Charme 2	

- **Compétences :**

Arme d'épaule 5+	Conduite [voiture] 7+	Informatique 8+
Arme de contact 7+	Connaissance [physique] 6+	Intimidation 6+
Arme de poing 6+	Corps à corps [coups] 6+	Lancer 8+
Arme lourde 6+	Discrétion 6+	Mécanique [armement] 2+
Athlétisme [escalade] 6+	Electronique 7+	Tir en rafales [arme d'épaule] 6+

- **Attitude :**

Agressif +1
Inquisiteur +2
Froid 0
Poli +1
Amical -1

Background :

Il y a quelques années, Mo' s'appelait Oliver Armet. Soldat d'élite de l'US Army, il fait des études de physique financées par l'armée qu'il rembourse en servant d'expert ballistique dans la première guerre colombienne. Il entre ensuite au L.A.P.D. pour superviser l'armurerie et les cours de ballistique de l'Ecole de Police. Il y renconre Andrew Noone qui l'embarque dans l'aventure C.O.P.S. et Arvers Weapons. Après l'assassinat d'Arvers, il change d'identité (mais garde le même parcours) et Noone le fait rentrer au C.O.P.S. en tant que responsable du pôle logistique.
Spécialiste de tout ce qui touche les armes à feu, il pourra renseigner les cops qui ont besoin d'aide. Paranoïaque depuis qu'il sait qu'un complot se trame au niveau de l'Etat, il n'accorde toutefois pas sa confiance très rapidement...

- **Informations disponibles :**

Armée [guerre de Colombie] -2
Industrie de l'armement -1

- **Interactions**

Date	PJ	Détails	Date	PJ	Détails

PJ : -5 0 +5

PJ : -5 0 +5

PJ : -5 0 +5

PJ : -5 0 +5

PJ : -5 0 +5

PJ : -5 0 +5

PJ : -5 0 +5

PJ : -5 0 +5

Tensio-meter

JAMISON Michael

PÔLE MÉDICAL - Médecin généraliste



- **Caractéristiques :**

Carrure 3
Coordination 4
Perception 3
Réflexes 3
Charme 2
Education 4
Sang-froid 3

- **Compétences :**

Bureaucratie 8+
Conduite [voiture] 8+
Connaissance [chimie] 5+
Eloquence 7+
Informatique 8+
Intimidation 6+
Médecine [médecine générale] 3+
Premiers secours 3+
Pyschologie 5+

- **Attitude :**

Agressif 0
Inquisiteur -1
Froid +2
Poli +1
Amical 0

BACKGROUND :

46 ans, médecin généraliste assurant également les visites médicales professionnelles. Profondément humain, il est à la disposition des cops pour toute question d'ordre médical.

- **Informations disponibles :**

Milieu médical -3

- **Interactions**

Date	PJ	Détails

Date	PJ	Détails

PJ : -5 0 +5

PJ : -5 0 +5

PJ : -5 0 +5

PJ : -5 0 +5

PJ : -5 0 +5

PJ : -5 0 +5

PJ : -5 0 +5

PJ : -5 0 +5

Tensio-meter

NEIERTZ Sarah

Pôle médical - Secrétaire médicale



- **Caractéristiques :**

Carrure 2
Coordination 2
Perception 3
Réflexes 2
Charme 2
Education 3
Sang-froid 3

- **Compétences :**

Athlétisme [aérobic] 7+
Bureaucratie 6+
Conduite [voiture] 8+
Eloquence 6+
Informatique 8+
Médecine 8+
Premiers secours 6+
Psychologie 6+

- **Attitude :**

Agressif 0
Inquisiteur -1
Froid +1
Poli +2
Amical -1

Background :

26 ans, mignonne et fiancée. Sait se faire respecter si un cops essaie d'aller trop loin dans ses tentatives d'approche.

- **Informations disponibles :**

- **Interactions**

Date	PJ	Détails

Date	PJ	Détails

PJ : -5 0 +5

PJ : -5 0 +5

PJ : -5 0 +5

PJ : -5 0 +5

PJ : -5 0 +5

PJ : -5 0 +5

PJ : -5 0 +5

PJ : -5 0 +5

Tensio-meter

SWAIN-FOSTER Anna

Pôle médical - Psychiatre



- **Caractéristiques :**

Carrure 2
Coordination 3
Perception 5
Réflexes 2
Charme 3
Education 4
Sang-froid 4

- **Compétences :**

Arme de poing 8+
Athlétisme [natation] 7+
Conduite [voiture] 7+
Eloquence 6+
Informatique 8+
Intimidation 5+
Médecine [psychiatrie] 3+
Premiers secours 4+
Psychologie 2+
Rhétorique 4+

- **Attitude :**

Agressif +1
Inquisiteur +2
Froid 0
Poli +1
Amical -1

Background :

Métis afro-américaine de 43 ans. Même si les cops ne voient en elle qu'une psy qui va leur casser les pieds, elle aime particulièrement le service et ne cherche donc pas à s'imposer par la force.

- **Informations disponibles :**

Milieu médical -2

- **Interactions**

Date	PJ	Détails

Date	PJ	Détails

PJ : -5 0 +5

PJ : -5 0 +5

PJ : -5 0 +5

PJ : -5 0 +5

PJ : -5 0 +5

PJ : -5 0 +5

PJ : -5 0 +5

PJ : -5 0 +5

Tensio-meter

ALONZO Simone

Pôle médical - Secrétaire médicale



- **Caractéristiques :**

Carrure 3
Coordination 2
Perception 3
Réflexes 2
Charme 2
Education 2
Sang-froid 2

- **Compétences :**

Bureaucratie 7+
Conduite [voiture] 8+
Informatique 8+
Intimidation 8+
Psychologie 7+

- **Attitude :**

Agressif -1
Inquisiteur -2
Froid +1
Poli 0
Amical +2

Background :

Latino trentenaire, bien portante, généralement peu avenante, accueillant les policiers d'un regard froid en pensant ainsi émettre une distanciation professionnelle incitant à la confiance... Aimerait devenir psychiatre ou psychologue, ou psychanalyste.

- **Informations disponibles :**

- **Interactions**

Date	PJ	Détails

Date	PJ	Détails

PJ : -5 0 +5

PJ : -5 0 +5

PJ : -5 0 +5

PJ : -5 0 +5

PJ : -5 0 +5

PJ : -5 0 +5

PJ : -5 0 +5

PJ : -5 0 +5

Tensio-meter