Circuler à L.A.

Aide de jeu

Sujet : calculez à la minute près le temps de parcours de vos COPS dans L.A.

Auteur : Cyrhill aka the Dude
Date de création : 02.2005

» Donner votre avis : [ici]

Traverser

Los Angeles County



Les temps indiqués dans les tableaux ci-dessous correspondent à la durée moyenne optimum d'un voyage entre deux points. En conduisant en respectant les limitations de vitesses (55 miles sur une freeway) lorsque la circulation est fluide, un automobiliste devrait mettre le temps indiqué pour faire son voyage. Malheureusement, les routes de L.A. sont rarement fluides. Les distances et le temps de circulation entre les centres villes de ce tableaux ont été calculé en choisissant l'itinéraire le plus rapide entre ces deux points. Parfois, aller d'un point X à un point Y peut mettre plus de temps que d'aller de Y à X, et ce même si le trajet est plus court. Le tableau ci-dessous en tient compte : les valeurs entre deux destinations peuvent être différentes, selon qu'on fasse le trajet dans un sens ou dans l'autre. Le centre ville de chaque cité a été choisi comme départ ou

distance en miles entre deux points de Los Angeles

(calculée en prenant le plus court et le plus rapide des itinéraires possibles)

Tableau I

(X)	Localisation (Y)	1A	1B	2	3	4	5	6	7	8	9A	9B	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22
1A	Bel Air	0	4.1	32.9	54	70	18.2	39.4	17.6	23.1	21.3	6.3	8.5	12.8	32.5	27	32	54.5	24.7	29.9	9.1	22.7	31.4	11.9	29.7
1B	Beverly Hills	4.3	0	31.2	51.9	65	10	29.8	16.9	21.6	11.5	2.8	5.2	12.1	34	19.5	26.4	47	24	19.6	6.6	18.9	23.9	15.6	28.9
2	Bellflower	32.3	31.1	0	27.7	48.1	18.1	23.1	22.6	13.1	24.7	25.6	24	22.1	13.7	19.7	3.7	38.3	23.5	26.5	30.7	12	22.3	36.4	51.3
3	Irvine	53.2	55	27.8	0	39.2	42.2	45.7	41.5	34.7	48.5	48.2	48.1	42.9	24.3	44.3	25.9	41.3	43.7	46.9	51.7	36.5	44.9	62.8	72.2
4	Riverside	76.2	66.9	47	41.6	0	56.6	44.2	66.5	58	69.4	64.1	62.5	66.1	54.6	50.9	43.9	20.1	68.4	54.7	69	55.9	49.1	73.2	95.2
5	**Downtown L.A. (LAPD)**	**17.8**	**12.5**	**17.7**	**42.5**	**55.7**	0	**21.6**	**19.5**	**14.5**	**9.6**	**8.2**	**6.6**	**18.7**	**24.5**	**8.8**	**15.5**	**36.7**	**26.8**	**13.7**	**16**	**8.8**	**13.7**	**16.9**	**36.5**
6	Duarte	38.7	29.8	22.8	46.2	40.7	21.4	0	41.9	33.8	17.2	27	25.4	40.3	35	15.6	20.6	24.6	45.8	10.7	38.1	28.2	6.3	29.7	58.2
7	El Segundo	17.3	16.6	21.7	41.7	67.6	19.7	38.7	0	8.2	27.2	19.9	22.3	3.8	20.4	30.1	21.4	54.6	9.7	31.3	15.8	12.3	35	25.5	36.4
8	Gardena	20.1	22.6	12.9	35.6	58.7	15.1	34	10.2	0	22.6	21.2	19.6	9.7	14.4	23.3	16.7	49.2	9.6	23.8	18.6	7.6	28.7	31.5	39.1
9A	Glendale	21.9	11.5	24	48.8	62.4	9.6	18.1	27.5	22.6	0	8.7	6.2	27.3	32.3	14.7	23.6	40.9	34.9	7.9	24	19.9	14.6	13.2	44.5
9B	West Hollywood	6.3	2.8	26.8	50	67.4	8	27	19.8	20.9	8.7	0	2.5	15	32.4	16.7	23	44.2	26.9	16.9	11.8	18.2	21.1	12.2	32.3
10	Hollywood	8.5	5.2	23.4	48.2	65.6	6.2	25.3	22.2	19.2	6.5	2.5	0	17.4	30.6	15	21.3	42.5	31.7	15.1	14.2	16.5	19.5	10.7	34.7
11	L.A.X.	13.4	12.3	21.6	42.3	66.6	17.8	37.8	2.9	8.9	26.3	12.1	14.5	0	21	27.5	20.5	53	10.3	30.4	11.5	11.4	34.1	21.2	32
12	Long Beach	32.6	31.9	13.7	24.3	55.3	24.6	35.1	22.8	14.2	31.1	32.1	30.5	22.3	0	26.2	17.3	49.6	14.5	33	31.1	16	31.6	40.8	51.7
13	Alhambra	26.4	19.3	19.8	44.6	54.4	9	12.6	28	23.5	15.8	16.5	14.9	27.5	26.9	0	17.7	31.2	35.5	4.1	24.4	19.6	4.3	26.5	45.4
14	Norwalk	31.4	27.3	3.7	26.3	44.9	15.6	20.6	21.7	16.6	21.8	23.1	21.5	21.3	17.2	17.7	0	35.8	27	20	29.9	11.1	19.8	31.7	50.4
15	Ontario	54.4	47.4	38.7	38.3	23.6	36.8	24.7	54.8	49.5	41.1	44.6	43	54.3	51	31.3	37.9	0	62.4	34.6	52.9	44	29.6	53.7	73.5
16	Palos Verdes	24.7	24	23.5	43.5	69.3	27.4	44.4	9.7	9.7	34.9	27.2	31.5	11.2	13.8	35.5	27.1	60.2	0	36.1	23.2	20.7	40.9	32.9	43.7
17	Pasadena	29.6	19.8	26.3	56	57.5	10.6	10.7	28.5	23.6	7.2	17	15.4	28	33.1	4.1	20	34.4	35.8	0	28.1	23	9.1	19.8	48.7
18	Santa Monica	9	6.5	31.1	52	72.4	16.5	37.8	15.8	18.6	24	11.9	14.4	11	31.1	25.2	30	53	22.9	28.1	0	20.9	29.6	17.2	20.8
19	South Central (Watts)	22.6	19	10.6	37.1	57.5	14.6	28.7	13	7.9	19.6	18.2	16.6	12.5	16.1	19.6	11.4	43.9	21.2	23.3	21.5	0	25	26.9	41.7
20	Temple City	30.9	23.9	21.6	45	51.3	13.6	6.3	33	28.1	15.1	21.1	19.5	32.5	31.2	4.3	19.5	29.5	40.1	8.9	29.5	24.1	0	27.7	50
21	Van Nuys	12.4	15.9	35.8	59.2	76.5	16.4	29.6	24.3	31.4	13	11.9	10.4	21.1	40.8	26.4	31.4	53.4	33	19.5	17.4	30.8	27.1	0	34.6
22	Malibu	29.5	28.8	51.6	72.5	96.7	37	58.3	36.3	39.1	44.5	32.4	34.9	31.5	51.2	45.7	50.5	73.2	43.4	48.6	20.8	41.4	50.1	34.9	0

destination par défaut, sauf pour Downtown, pour lequel ces distances sont calculées en partant du siège du COPS et du LAPD au 150 N Los Angeles St. Parfois, il peut y avoir plus de 10 miles, ou plus de 10 minutes d'écart pour un même trajet, selon qu'on le prenne dans un sens où un autre. Il ne s'agit pas d'erreurs de frappe, mais de bifurcations et de sens uniques, obligeant les automobilistes à prendre un autre trajet. Parfois, des distances assez courtes sont parcourues en plus de temps qu'une plus longue distance. Il y a en effet de grandes différences de vitesse entre celles autorisées sur une Freeway et celles possibles sur des routes secondaires, entrecoupées de stops et de feux de circulation.

• **Sens de lecture des tableaux :**
pour connaître la durée d'un trajet entre deux points de Los Angeles, cherchez le points de départ dans l'entrée verticale du tableau et sa destination dans son entrée horizontale. Ainsi, le temps de base pour aller de Van Nuys à Watts est de 37 minutes alors qu'il est de 40 minutes pour aller de Watts à Van Nuys.

durée de transport (mn) entre deux points de Los Angeles

(calculée en fonction du trajet du tableau 1 et des limitations de vitesses des routes empruntées)

Tableau 2

(X)	Localisation (Y)	1A	1B	2	3	4	5	6	7	8	9A	9B	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22
1A	Bel Air	0	10	41	58	78	24	48	25	30	28	15	19	20	40	35	43	59	41	38	14	29	43	18	51
1B	Beverly Hills	11	0	42	60	75	20	43	25	31	26	6	11	21	44	32	38	61	41	32	15	29	39	23	52
2	Bellflower	40	42	0	32	54	26	27	29	18	35	38	34	28	19	28	8	44	36	38	36	17	29	48	68
3	Irvine	54	58	31	0	45	49	49	48	39	58	60	57	48	32	51	29	46	55	59	51	40	51	68	85
4	Riverside	79	80	53	46	0	62	55	69	60	72	74	70	68	62	57	50	30	76	61	75	58	64	81	110
5	**Downtown L.A. (LAPD)**	**28**	**21**	**25**	**50**	**61**	**0**	**25**	**26**	**19**	**13**	**15**	**10**	**25**	**31**	**13**	**22**	**41**	**43**	**18**	**20**	**19**	**20**	**26**	**57**
6	Duarte	47	43	27	50	52	24	0	48	39	21	36	32	48	41	19	24	29	59	13	44	32	13	36	73
7	El Segundo	25	25	29	47	70	26	45	0	15	36	30	36	8	28	37	27	58	22	40	21	17	44	32	58
8	Gardena	27	31	18	40	60	19	39	16	0	29	31	26	16	21	31	22	56	22	33	23	11	37	38	60
9A	Glendale	28	26	34	59	70	13	21	35	29	0	19	13	36	43	21	32	48	53	10	29	28	23	19	67
9B	West Hollywood	15	6	39	62	72	14	36	29	30	19	0	5	25	44	25	34	54	46	25	18	28	32	21	56
10	Hollywood	19	11	33	58	68	9	32	35	25	14	5	0	30	39	21	30	50	48	21	24	24	28	17	61
11	L.A.X.	24	21	26	46	67	22	42	6	13	33	25	31	0	26	34	25	54	23	37	17	14	41	28	54
12	Long Beach	41	42	19	33	61	31	41	31	22	40	44	39	30	0	33	23	62	32	44	38	22	39	49	69
13	Alhambra	35	31	27	52	56	12	20	36	30	20	25	21	36	34	0	24	37	50	10	30	25	11	34	68
14	Norwalk	38	39	8	30	50	22	24	27	22	31	35	30	27	23	24	0	42	40	34	35	15	26	46	66
15	Ontario	59	61	45	47	28	43	29	58	57	48	54	50	58	55	37	44	0	71	40	55	51	39	58	90
16	Palos Verdes	41	41	36	55	76	41	59	22	22	51	46	50	26	31	50	40	70	0	54	37	33	57	48	74
17	Pasadena	38	32	38	56	58	16	13	39	33	11	26	22	38	44	10	34	39	54	0	34	32	14	25	71
18	Santa Monica	14	14	36	51	73	19	42	20	23	29	19	24	16	37	31	35	56	36	33	0	25	38	21	39
19	South Central (Watts)	29	29	16	41	58	19	33	18	12	27	28	24	17	21	25	16	50	34	33	25	0	32	40	63
20	Temple City	41	37	28	52	54	18	13	42	36	25	31	27	42	39	11	26	39	56	14	36	31	0	40	74
21	Van Nuys	18	23	47	65	79	24	35	33	37	19	20	16	27	48	34	45	57	48	24	21	37	37	0	55
22	Malibu	51	51	68	86	111	57	73	57	60	66	56	62	53	67	68	67	89	74	71	39	62	69	55	0

• **Fluide :** il arrive parfois, même si cela est rare, que la circulation soit fluide. Lorsque cela se produit, le TT (Temps de Transports) est au moins égal à celui indiqué table 2. Il est même possible d'aller bien plus vite, et en prenant peu de risque (cf tableau 7).

• **Légère** : au mieux, la circulation est légère. Un simple jet de Conduite/Sang Froid (1) réussi permet de tenir la vitesse indiquée au tableau 2. En cas d'échec, le TT augmente de 20%.

• **Encombrée** : c'est presque le commun des Angelinos. Il faut pouvoir «jouer des coudes.» Le TT est multiplié par 2. Puis, un jet de Conduite/Sang Froid (2) permet de réduire de 10% ce nouveau TT, par marge de réussite. *Ex : Desperado est coincé dans une circulation encombrée entre Pasadena et le LAPD. En faisant 3 réussites à son jet de conduite, il pourra faire le trajet en 22mn (TT entre Pasadena et Downtown : 16 minutes. Mais encombrée, soit TT x 2 (32 minutes) - 3 réussites x 10%, environ 22 minutes).*

• **Dense** : le TT est également multiplié par 2, mais le jet à faire est de Conduite/Sang Froid (3.) Chaque MR au dessus de 3 baisse également le TT de 10%, mais chaque Marge d'Erreur augmente ce temps de 20% supplémentaire. En cas d'échec total, le TT est triplé. *Ex : Desperado avec 3 réussites aurait mis 32 minutes pour faire ce trajet, en cas de circulation dense, et non «juste encombrée.»*

• **Bloquée** : Cette fois, c'est vraiment la galère. Le TT est multiplié par 4 et on a parfois l'impression de ne plus bouger. On peut toujours tenter un jet de Conduite/Sang Froid (3). Chaque MR au dessus de 3 fait baisser de 10% ce nouveau TT. C'est pas

état du trafic routier

Tableau 3

Circulation / Heure	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
00h00 03h00 am	Problèmes	Encombrée	Encombrée	Légère	Légère	Fluide	Fluide	Fluide	Fluide	Fluide
03h00 06h00 am	Problèmes	Encombrée	Légère	Légère	Fluide	Fluide	Fluide	Fluide	Fluide	Fluide
06h00 07h30 am	Problèmes	Problèmes	Bloquée	Dense	Encombrée	Encombrée	Légère	Légère	Fluide	Fluide
07h30 09h00 am	Problèmes	Problèmes	Problèmes	Bloquée	Bloquée	Dense	Dense	Encombrée	Encombrée	Légère
09h00 11h30 am	Problèmes	Problèmes	Bloquée	Dense	Dense	Encombrée	Encombrée	Légère	Légère	Fluide
11h30 am 02h00 pm	Problèmes	Bloquée	Dense	Dense	Encombrée	Encombrée	Légère	Légère	Fluide	Fluide
02h00 04h00 pm	Problèmes	Dense	Encombrée	Encombré	Légère	Légère	Légère	Fluide	Fluide	Fluide
04h00 06h00 pm	Problèmes	Problèmes	Bloquée	Dense	Dense	Encombrée	Encombrée	Légère	Légère	Fluide
06h00 07h30 pm	Problèmes	Problèmes	Problèmes	Bloquée	Bloquée	Dense	Dense	Encombrée	Encombrée	Légère
07h30 09h00 pm	Problèmes	Problèmes	Bloquée	Dense	Encombrée	Légère	Légère	Légère	Fluide	Fluide
09h00 12h00 pm	Problèmes	Dense	Encombrée	Encombré	Légère	Légère	Légère	Fluide	Fluide	Fluide

terrible, mais on a l'impression de s'occuper à piloter. Chaque Marge d'échec, augmente le temps de trajet de 20% et en cas d'échec total le TT est multiplié par 5. Par chance, au bout d'une heure, la circulation s'allège d'un cran.

• **Problèmes** : ça roule certainement déjà mal, et en plus un problème se dessine à l'horizon (cf. tableau 4). Sauf si le contraire est précisé, on considère par défaut que la circulation correspond à celle indiquée dans la colonne 5 de l'horaire en cour.

NOTE : Gyrophares et sirènes permettent de faire baisser l'état du trafic d'un rang autour de vous. C'est également le cas des 2 roues.

Problèmes de circulation

Tableau 4

1	**Déviation**	Une déviation vous fait perdre 2D10 minutes de trajet.
2	**Travaux**	De nombreux ou importants travaux augmentent l'indices de trafic d'un cran.
3	**Accident**	L'indice de trafic augmente d'un cran et vous perdez 2D10 minutes.
4	**Barrage**	Que ce soit pour un accident ou une manifestation, vous êtes bon pour faire demi tour.
5	**Accident bis**	Cette fois, vous êtes dedans (cf. Tableau 5).
6	**10.18**	Il ne vous manquait plus que cela pour être heureux (cf. tableau 6).

Accidents de circulation

(un jet de Conduite/Réflexe(X), permet d'éviter l'accident qui menace les COPS)

Tableau 5

1	**Accrochage - C/R(1)**	Rien de grave, mais un automobiliste vient de vous percuter le pare-choc. Un constat fait perdre 1/2h.
2	**Choc Latéral - C/R(2)**	Un automobiliste perd le contrôle de son véhicule et vous percute. Il perd 2D6 Pvie dans l'accident.
3	**Ralentissement - C/R(2)**	La circulation pile brutalement. En cas d'échec, véhicule et passagers perdent 2D6 Pvie/Structures.
4	**Froissement - C/R (2)**	Vous frôlez la BMW New Era. Son pilote téléphone déjà à son avocat et note votre numéro de plaque.
5	**Projectile - C/R(2)**	Un "truc", tombé d'un Pick-up devant vous s'ecrase sur votre véhicule. Faite un jet de localisation.
6	**Carambolage - C/R (3)**	3D10 voitures viennent de s'accidenter. Voitures et passagers perdent 1D6 Pvie/Str par Marge d'Échec.



10.18 on freeway

Tableau 6

1	**Sweet Sixteen**	Vous doublez une automobiliste tout juste adolescente et qui visiblement ne sait pas conduire. Si on ne l'arrête pas, elle aura un accident dans les 10 minutes.
2	**I Wanna be your dog**	La famille Simons décide d'abandonner Billy, le fatbull familial, sur la chaussée, juste devant les COPS. Si les COPS arrêtent les Simons, Billy leur sautera à la gorge.
3	**Shoot them All**	Gary et ses potes ont décidé de tester la 22 qu'il a reçu pour ses 10 ans sur l'autoroute. La première balle sera pour les COPS.
4	**Highway to Hell - C/R (2)**	Tout le monde s'écarte devant vous pour laisser passer Mad Bob et son pick-up remontant une freeway en sens inverse. Il sort tout juste de l'asile.
5	**Crips fuck da Mexicanos**	Les Crips viennent de faire un drive-by dans un quartier latino. Les homies viennent de les rattraper et les arrosent au black mamba à leur tour.
6	**Happy Birthday**	Tommy se shoote, Steve conduit ivre et sous amphet alors que Ben saute la sœur de Matt qui fêtait ses 13 ans. Ils viennent tout juste de doubler les COPS dans leur Cocoon.
7	**Gay Pride**	Une vingtaine de transexuels manifestent nus pour le droit à la différence. Ces "déesses" nues et membrées comme des ânes troublent nombre d'automobilistes.
8	**Carjacka suprise**	Lee An profitait d'un ralentissement pour braquer un automobiliste. La jeune chinoise partait déjà en courant avec son maigre butin, quand le conducteur la tua nette d'une balle.
9	**Earth Quack on Paradise**	La terre tremble soudain d'une amplitude de 4 sur l'échelle de richter. Après le carambolage (cf. Tab5)... c'est la panique.
10	**Saturday Night Feaver**	Les Los Carniceros ont décidé d'organisé les 8ème de finale de leur rodéo urbain aujourd'hui. 5 G. Car doublent les COPS en trombe. La 6ème vient d'exploser derrière eux.

NB : je vous invite à changer régulièrement les idées de cette table par vos propres idées au fur et à mesure que vous les utilisées.

Vouloir aller plus vite… C'est possible !

Nous connaissons maintenant le temps de base pour un trajet. Mais il est toujours possible de prendre des risques pour aller plus vite. Le pilote a alors le droit de faire un test de poursuite. Pour cela, il a le droit de lancer 4D sous sa compétence conduite. Ce jet n'est à faire que si le conducteur veut prendre des risques en essayant d'aller plus vite. Le pilote doit alors choisir un nombre de Dés, parmi les 4 Dés qu'il doit lancer, qu'il transformera en Dés noirs. Pour chaque Dés noirs, le conducteur pourra diminuer le TT de 5% par Réussites (cf. Tableau 7).

Dès noirs	Gain de temps
1	5% par MR
2	10% par MR
3	15% par MR
4	20% par MR
5	25% par MR

Tableau 7

NOTE : quelque soit le résultat obtenu, le TT final d'un trajet ne peut être inférieur à 50% du TT de base (cf. Tableau 2).

RÈGLES ADDITIONNELLES : la valeur par défaut de tout véhicule est de 4D, mais cette valeur peut être plus ou moins importante selon le véhicule utilisé.

NOTE : les Stages de Conduites, niveau 1, 2 et 3, permettent de faire ce jet avec une valeur par défaut de 1, 2 ou 3 Dés noirs, sans en subir les conséquences.

Une fois le nombre de Dés noirs choisi par le conducteur, le jet permettra de connaître le TT final pour ce trajet (en fonction du nombre de réussites, multiplié par 5 fois le nombre de Dés noirs) mais il indiquera aussi, à la manière des tests de poursuites, si un incident à lieu pendant le trajet. Si un ou plusieurs Dés noirs indique un échec, le conducteur devra faire un nouveau jet sur la table de Crash test (PIL-140) correspondant à son nombre d'échecs sur des Dés noirs. A vouloir trop aller vite, on risque de ne jamais arriver à destination.



Exemple et conclusion…

Si les tables 1 et 2 de ce document sont indicatives des temps de trajet entre les différents points les plus visités des COPS à Los Angeles, il serait ridicule de faire toute la série de jets ci-dessus à chaque fois que les COPS prennent leur voiture. Ces jets ne sont à faire que lorsque le temps est vraiment compté, et que 5 minutes de plus ou de moins peuvent vraiment faire la différence.

Exemple : il est 10H pm et vos COPS doivent se rendre au plus vite à Santa Monica pour arrêter un suspect dans une affaire de stupéfiants. Les preuves qui leur manquaient viennent d'être découvertes et le mandat vient de tomber. Mais les COPS ont déjà perdu beaucoup de temps sur cette affaire, et le dealer doit certainement à l'heure qu'il est, se préparer à quitter les lieux. Il ne faut pas qu'ils traînent.
Aller du Central du LAPD (Downtown) jusqu'à Santa Monica, prend idéalement 20 minutes. Il est 10H pm, un jet d'un D10, tiré par le MJ sur la table 3, donne un 4, soit une circulation encombrée. Pas de chance, le TT passe de 20 à 40 minutes, mais c'est un test de Conduite/Sang Froid (1) qui donnera le résultat final. Le COPS au volant, avec un Sang Froid de 3 et une compétence en conduite (auto) de 6+ obtient 2 réussites. Le TT final sera donc de 32 minutes.

Le conducteur à fait le stage niveau 1 de conduite durant sa formation. Il décide de tout faire pour arriver en moins de 20 minutes chez le dealer. Il se prend un niveau de risque d'un montant de 3D noirs. Comme son stage de conduite lui en retire 1, le COPS devra lancer 4D dont 2D noirs, mais pour chaque MR, il gagnera 15% sur le TT final.
Il obtient une MR de 2, mais également un crash test de niveau 1.
Le Crash Test (avec un 2, sur un 6) indique que des véhicules s'imposent dans sa poursuite. Un test de Conduite/Coordination (2) lui permettra de passer sans problème. Un echec, lui fera perdre le bénéfice d'une réussite (Il faut en effet adapter les résultats des tables de crash test à la logique d'une course contre la montre). En réussissant ce dernier test, le pilote gagne 30 nouveaux pourcents sur le TT de 32 minutes, soit un nouveau TT de 22 minutes. Ce n'est pas les 20 minutes qu'il escomptait, mais c'est vraiment pas loin. Et comme le MJ avait décidé que le malfrat se ferait la belle 20 minutes après le départ des flics, les COPS arriveront sans doute au moment où le dealer sortira du garage avec sa voiture…

Mais, les COPS aurait eu tout intérêt à faire hurler leur sirène et allumer leurs gyrophares, dans une telle circulation. Dans ce cas, la circulation n'aurait pas été encombrée, mais légère, et le TT n'aurait pas été de 40 minutes, mais avec ses 2 réussites, il serait resté à 20 minutes.
En accelérant de la même façon (avec 3D noirs, réduit à 2D par le stage de conduite) et avec une MR de 2, le TT final n'aurait été que de 14 minutes pour faire les 13,7 miles entre le LAPD et Santa Monica. Les COPS seraient alors arrivés avant même que le dealer n'est fini ses bagages, en conduisant à près de 95 km/h de moyenne sur une autoroute encombrée.

The Dude