CANDY SHAKE

Sujet : Des jeunes plein d'énergie, et un Little One qui se prépare... Au milieu : vos joueurs !

Auteur : Teomme
Date de création : avril 2008
Version : 1.1
Storyline : non
Nombre de joueurs : 2-4
Durée : 1 à 2 soirées
» Donner votre avis : [ici]

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

Pré-générique

Il est 5h13 du matin quand vos cops seront réveillés par une secousse sismique d'amplitude 3 sur l'échelle de Mercalli. Ils ne s'en inquiéteront vraisemblablement pas, ces secousses étant relativement fréquentes. Toutefois celle-ci était une « bonne » comme dirait l'autre.
Les médias, eux, ne s'y intéresseront pas.

Alors que les PJs se préparent et partent au boulot (tranche 7h-15h) ils sont appelés d'urgence à Pasadena : un sniper est en train d'allumer les passants !

Dans un quartier résidentiel, au bout d'une allée se terminant par une petite place ronde entourée de maisons, des tirs ont retenti et abattu plusieurs personnes. Lorsque les Cops arrivent, une voiture de patrouille est déjà sur place et a mis en place un cordon de sécurité. A l'intérieur du cordon, plusieurs corps sont au sol dont certains bougent encore. Il y a également une femme et son bébé, cachés derrière une poubelle et visiblement la cible de plusieurs tirs.

• Perception/arme (1) ou perception/instinct de flic (2) : il y a plusieurs tireurs dans la maison d'où partent les coups de feu.

Le SWAT sera là dans 15 min…Seul problème, dans 15 mn cette femme et son bébé auront sûrement un joli trou rouge quelque part sur le corps…

Si vos Cops ne se décident pas, les gyrophares de la voiture de patrouille derrière laquelle ils sont cachés exploseront. Ils sont maintenant les cibles !

Laissez vos PJs chercher le meilleur moyen de prendre d'assaut la maison mais n'oubliez pas que plus ils attendent plus le risque de voir les blessés devenir des cadavres s'accentue…
S'ils ne font rien, une ambulance traversera le cordon et le jeune ambulancier téméraire utilisera son véhicule pour faire écran pendant qu'il tente de réanimer un blessé (et vos Cops passeront pour des lopettes bien sûr).

L'assaut se fera sûrement par derrière, la porte à cet endroit étant sous une sorte de balcon.
Avant d'accéder aux snipers il faudra calmer le chien qui surveille le rez-de-chaussée et que personne n'aura entendu vu qu'il a les cordes vocales sectionnées…

• Lancez 1D6 dés le début des combats, cela vous indiquera à quel tour une nouvelle secousse d'amplitude 4 viendra perturber vos héros (jet Coordination/athlétisme (1) ou réflexes/athlétisme (1) pour ne pas tomber).

Ensuite il faudra monter à l'étage. Là, vos PJs devront faire face à deux ados de 14 et 15 ans métissés asiatiques qui se battront comme des fauves (armés de fusils de précision) et jusqu'à la mort !

• Perception/médecine (1) ou perception/instinct de flic (3) : ils ont une force bien supérieure à leur carrure.
• Marge de +1 : il semblera évident qu'ils sont sous l'effet d'une drogue (yeux rouges injectés de sang).

Il est important que les deux ados meurent… Ils se battront comme des furies et même menottés continueront à se débattre sans chercher à se sauvegarder. Un peu comme un animal pris au piège et qui se ronge la patte pour se sauver.
Si les balles ne les tuent pas, un des deux sautera par la fenêtre pour s'échapper et l'autre fera un arrêt cardiaque. Il est possible que vos Cops en sauvent un mais il tombera alors dans un coma profond pour le reste de l'enquête.

Si vos Cops ne s'en étaient pas encore rendus compte, ils remarqueront maintenant les yeux rouges indiquant la consommation de drogues.

Une famille comme les autres...

Les deux ados se nomment **Chester Wong** et **Kim Su Mihn**. Le premier a 15 ans et vit ici avec ses parents, **Hillary Beckert** et **Shen Wong**.
Mr **Wong** travaille comme cadre moyen dans une entreprise d'import/export et ne comprendra pas (sa femme non plus d'ailleurs) le comportement de son fils.
La famille **Su Mihn**, qui tient un petit fast food à Pasadena, ne comprendra pas plus…
Bien sur les deux familles seront effondrées par la perte de leurs chérubins.
Aucune des deux n'a jamais vu les fusils et elles n'auront, de plus, jamais soupçonné leurs enfants de se droguer.

Une enquête de voisinages sera l'occasion pour les Cops de prendre la mesure du quartier. Les portes ne s'ouvrent pas ou avec difficulté et il n'est pas rare de voir une personne jeter un œil, caché derrière un rideau, puis ne pas ouvrir quand on vient frapper à la porte. Avec un peu de persévérance les Cops apprendront que les deux familles sont sans histoires si ce n'est que la musique était souvent trop forte (« *d'ailleurs c'est pas de la musique c'est du bruit !! Tsss les jeunes d'aujourd'hui !!* »)

Change ta chambre !

Si vos cops fouille la chambre de Chester (ou de Kim) ils trouveront pas mal de choses (à peu prés les mêmes dans les deux chambres.)

• Perception/ scène de crime (1) : Chester avait pas mal de jeux type *Colombian War 2*, *Storm's group*, *Iraqi Freedom 3* et même *WWII Conflict Immersion* (un must celui là !)
Il aimait aussi les groupes de métal hardcore et les bonbons (un gros paquet posé sur le lit (important pour la suite).
• Marge de +1 : dans un tiroir du bureau ils trouveront deux lettres venant du lycée et adressées aux parents. Dans les deux ces derniers sont convoqués pour parler du comportement violent de leur fils. (Bien sur les parents n'ont jamais vu les lettres).
• Marge+2 : un bon d'achat fait sur Internet traîne sous le clavier. En allant sur le net pour vérifier ce qu'il en est les Cops trouveront un site d'achat d'armes divers aux Etats-Unis. Pour acheter il suffit de cliquer « OUI » à la question : êtes vous majeurs ? Et « NON » à la question : avez-vous déjà fait un séjour en prison ou en hôpital psychiatrique ?

Le but de ce début d'enquête et de donner des prétextes aux médias et à la hiérarchie pour trouver rapidement des explications. « *Ces jeunes jouaient à des jeux violents, écoutaient de la musique violente, bref, il ne faut pas chercher plus loin…* » (Souvenez vous du massacre de Columbine).

Autopsie

Si vos Cops demandent une autopsie, elle ne sera pas prioritaire et traînera un moment (jusqu'à ce que vous ayez besoin de leur filer un coup de pouce).
L'autopsie révélera la présence d'une drogue non répertoriée dans les drogues classiques mais utilisé sous le nom de **CS** dans l'armée. Il s'agit du **Courage Shoot**, une drogue de combat qui donne aux soldats une assurance hors du commun, décuple leurs forces, et fait ressortir la bestialité et la soif de sang qui dort au fond de tout être humain.
Les soldats qui en consomment doivent à leur retour de service faire une cure de désintoxication (appelée pudiquement *Quarantaine de décontamination* par l'armée).
Cette drogue n'est pas en vente libre bien évidemment et l'armée niera la possibilité d'en trouver sur le marché (ce qui est vrai habituellement).

Années Collège

Si vos Cops ne boivent pas la soupe médiatique, ils chercheront à en savoir plus et ils iront sûrement faire un tour aux collèges des deux jeunes. Ils ne fréquentent pas le même établissement mais font tous deux du taekwondo dans le même club, le **Fight Chi,** où ils ont d'ailleurs fait mauvaise impression dernièrement en frappant pour faire mal et en ne respectant pas les codes.
Là, ils seront accueillis par Mme **Loren MacRoy,** la directrice du Collège des Pères Fondateurs (high middle class) puis par Mrs **Cody Slowick** au collège Lafayette (middle class) qui déploreront tous deux la perte de ces élèves qui étaient des bons garçons. Interrogées sur les lettres de convocation elles expliqueront que depuis quelques semaines les deux élèves (chacun dans leur collège respectif) avaient multiplié les actes de violence (bagarres, insultes, pétage de plombs). Ils concluront d'ailleurs que s'il n'y avait eu qu'eux c'eût été relativement bénin, mais un vent de folie semble souffler sur les collèges depuis trois mois environ (après enquête plusieurs autres collèges constatent la même chose).

Profitez de ce retour à l'école pour laisser vos Cops interroger des élèves (attention, l'accord de la direction est nécessaire) et utilisez vos souvenirs de vieilles séries de votre adolescence pour rendre le tout réaliste et attendrissant (les rangées de casiers, la bombasse du collège, l'équipe de foot et les pom-pom girls, le club des nurds binoclards, le labo de chimie, les histoires de culs entre profs, etc.)
En interrogeant les élèves, voilà ce que les Cops apprendront :
• **Nail Abigate,** un jeune garçon assez discret et assez solitaire, habituellement victime des quolibets de la part d'un groupe d'élèves un peu plus vieux, s'est tout à coup rebellé et a envoyé deux garçons (bien plus forts que lui) à l'hôpital.
• **Nila Dominguez**, une pom-pom girl de seconde ligne a assommé la meneuse de l'équipe avec une chaise après que cette dernière ait fait une remarque désobligeante.
• **Marie Hopkins**, une fille obèse généralement transparente, a cassé le nez de **Heath Ledger**, la « fille cool » du collège.
• **Armand Garigas** un élève brillant a insulté son professeur qui ne lui avait mis qu'un B+ à un devoir…

Si les victimes sont interrogées elles minimiseront leur rôle et expliqueront que leur agresseur était fou.
Si les agresseurs sont interrogés, ils expliqueront qu'ils se sont sentis invincibles et souvent garderont un assez bon souvenir de l'incident (maintenant on ne les emmerde plus…).

L'idée est de faire comprendre à vos cops que les auteurs des actes de violences ne sont pas coutumiers du fait et n'ont pas du tout le profil de l'emploi.
J'oubliais : durant l'enquête au collège, un tremblement de terre d'amplitude 4,5 secoue la ville. Peu de dégât matériel si ce n'est des objets qui tombent de leurs étagères et quelques maisons de South Central déjà fragilisées par la GP qui s'effondrent.
Idem niveau humain, quelques accidents, et pertes d'équilibre mais c'est tout.
Dans les collèges les élèves sont bien formés aux attitudes à avoir en cas de secousse et ils réagiront bien (accroupis sur le sol, sous les tables et loin des fenêtres). Par contre d'un point de vue psychologique (voir psychose-logique), une légère brise de panique commencera à souffler et les plus paranoïaques commenceront à partir de la ville. Les prêcheurs les plus motivés commenceront leur litanie de fin du monde.

Sac de nœuds

Vos Cops doivent maintenant se douter qu'il y a un souci, mais il leur sera difficile de rattacher cela à quoi que ce soit.
S'ils parlent de drogues avec les élèves, ils arriveront à se rapprocher d'un élève (c'est le cas dans quasi tous les collèges) qui fournit ses camarades (généralement un peu d'herbe et des quantités homéopathiques de joker).
Ces derniers ne pourront les envoyer que vers des élèves de lycée qui eux-mêmes les enverront à de petits dealers sans envergure.
Toutefois ils apprendront que les affaires vont assez mal, les élèves clients étant de moins en moins demandeur depuis trois mois.

Shake shake shake !

Durant trois jours les secousses sismiques iront en s'amplifiant pour atteindre le niveau 6 avant de décroître et de disparaître. Entre les secousses présentées ci-après, on ressent de nombreuses micros secousses allant de magnitude 3 à 4.

J+1

- Horaire : tôt le matin
- Secousse 1 : intensité 3
- Météo : petite brise
- Média : rien à signaler
- Population : « *elle était belle celle là !* »
- Autorités : rien à signaler

- Horaire : plus tard le matin
- Secousse 2 : intensité 4
- Météo : petite brise
- Média : les chaînes spécialisées le signalent vaguement.
- Population : « *Et de deux ! HAHAHA !* »
- Autorités : rien à signaler

- Horaire : début d'après-midi
- Secousse 3 : intensité 4.5
- Météo : vent
- Média : quelques accidents sont signalés.
- Population : les plus paranoïaques décident de s'éloigner quelques jours.

Autorités : rien à signaler

Autres : certains prêcheurs se réveillent. Quelques maisons fragilisées par la GP s'écroulent.

- Horaire : pleine nuit
- Secousse 4 : intensité 4.7
- Météo : vent marqué
- Média : des reportages sur Little One commencent à passer.
- Population : les magasins de nuit font de bons chiffres d'affaires. Les routes sont plus chargées que d'habitude à cette heure.

Autorités : renforcement des unités attachées à la circulation.

J+2

- Horaire : tôt le matin
- Secousse 5 : intensité 5
- Météo : le vent souffle fort, les chapeaux volent.
- Média : on appelle au calme mais on passe des reportages sur les séismes les plus meurtriers.
- Population : les voies de circulation sont très chargées. Les angelinos sont nerveux, les rixes éclatent.
- Autorités : les patrouilles sont renforcées, les personnalités s'éloignent de la ville.
- Autres : quelques magasins sont pillés. Les sectes défilent en chantant l'apocalypse.

- Horaire : midi
- Secousse 6 : intensité 6
- Météo : le vent souffle en rafale, il faut se pencher pour avancer.
- Média : reportage sur « comment survivre à un séisme » et sur la fuite des autorités. Un cyclone semble s'être formé à l'ouest de la Californie…
- Population : les voies de circulation sont bloquées. Des émeutes éclatent et les pillages sont fréquents.
- Autorités : le LAPD est sur les dents, l'armée vient prêter main forte.
- Autres : des vagues de suicides sont signalées ainsi que des partouzes sauvages en pleine ville.

- Horaire : fin d'après-midi
- Secousse 7 : intensité 7
- Météo : vent de tempête
- Média : reportages en boucle sur les pillages, la panique…
- Population : panique complète, les gens fuient et d'autres en profitent pour se laisser aller à leurs pulsions (vols, viols, violence…)
- Autorités : le RISQ et l'armée protègent les bâtiments importants ; les cages du dépôt et des autres commissariats sont pleines.
- Autres : les bâtiments les plus fragiles des mauvais quartiers s'écroulent, certaines routes se fissurent. L'électricité se coupe dans prêt de la moitié de la ville.

- Horaire : début de la nuit
- Secousse 8 : intensité 5
- Météo : vent de tempête
- Média : pas de changement dans les programmes qui tournent en boucle. Il n'y a plus de direct…
- Population : la panique continue
- Autorités : débordement dans plusieurs secteurs.

- Horaire : vers 3-4 h du matin
- Secousse 8 : intensité 4
- Météo : vent de tempête
- Média : pas de changement dans les programmes qui tournent en boucle. Il n'y a plus de direct…
- Population : la panique continue
- Autorités : débordement dans plusieurs secteurs.

Échelle d'intensité de Mercalli		Magnitude à l'échelle **Richter**
I	Séisme perçu uniquement par quelques personnes dans des circonstances particulières, détecté seulement par des instruments très sensibles.	2
II	Perçu par quelques personnes au repos et se trouvant aux étages supérieurs, balancement d'objets suspendus.	3
III	Perçu principalement par des personnes à l'intérieur des édifices. Les automobiles stationnées peuvent bouger.	
IV	Perçu par la plupart des gens à l'intérieur des édifices et par certains à l'extérieur, suffisant pour réveiller certaines personnes. Bruits de vaisselle, fenêtres et portes.	4
V	Perçu par presque tout le monde ; plusieurs personnes sont réveillés. Bris de vaisselle et de fenêtres ; les objets instables sont renversés.	
VI	Perçu par tout le monde ; plusieurs personnes sont effrayées et courent à l'extérieur; quelques meubles sont déplacés ; quelques morceaux de plâtre tombent et quelques dommages aux cheminées. Dommages légers.	5
VII	La plupart des gens paniquent et courent à l'extérieur ; dommages minimes aux constructions conçues pour les zones sismiques, de minimes à moyens chez les bonnes constructions ordinaires, importants chez les mauvaises constructions. Meubles renversés.	6
VIII	Dommages légers aux constructions conçues pour les zones sismiques, importants chez les bonnes constructions ordinaires avec des effondrements possibles, catastrophiques chez les mauvaises constructions.	7
IX	Dommages considérables aux constructions conçues pour les zones sismiques. Édifices déplacés sur leurs fondations. Fissuration du sol. Bris des canalisations souterraines.	
X	Quelques bonnes constructions en bois et la plupart des constructions en maçonnerie sont détruites. Sol fortement fissuré. Plusieurs glissements de terrain se produisent.	8
XI	Très peu de constructions en maçonnerie restent debout ; rails tordus ; ponts détruits. Larges fissures dans le sol.	9
XII	Destruction quasi totale. Ondulations visibles à la surface du sol. Objets projetés dans les airs.	

J+3

Avec ce nouveau matin (et après une nuit de folie dans le noir) plus aucune secousse ne se fera sentir et le vent sera tombé. Petit à petit l'espoir reviendra.
Vers midi la fuite vers l'extérieur s'arrêtera.
Vers 14h la ville sera de nouveau sous le contrôle des autorités.
Vers 15h la tendance « tous dehors » s'inversera et les gens commenceront à revenir.
Vers 18h l'électricité sera rétablie.
Lorsque les Cops de la tranche 23h-7h prendront leur quartier (alors qu'ils auront bossé aussi toute la journée) la ville aura retrouvé son état normal… Ils sont incroyables ces angelinos !

Et pour les Cops ?

Vos Cops vont devoir faire face à de nombreuses interventions lors de chacun de leur déplacement. Il est important de leur faire comprendre plusieurs choses :
• ils sont peut-être en danger et leurs familles aussi ;
• petit à petit il leur sera impossible de ramener au dépôt tous ceux qu'ils arrêteront (en gros ils devront intervenir alors que leur voiture est déjà pleine d'interpellés !) Ils devront alors faire au mieux…
• leur enquête passe au second plan durant le mouvement de panique (d'ailleurs les collèges vont fermer).

10-18 ! 10-18 ! 10-18 !!!

Voici des exemples de ce que verront vos Cops :
• un petit groupe a brisé une vitrine et remplit ses sacs ;
• un homme fouille les voitures vides ;
• un type (visiblement un banquier) aura coincé une ado dans un coin (pour lui montrer son porte-monnaie) ;
• une gamine de 6 ans hurlera à la mort car elle a perdu ses parents dans la panique ;
• la voiture d'un conseiller du maire est coincée et ce dernier est pris à parti par des angelinos en colère ;
• un flic est surpris en train de se changer pour se casser loin de la ville ;
• une vague de rats remonte les rues ;
• une émeute éclate entre secte apocalyptique et personnes en fuite.

Et mon enquête ?

Il est temps maintenant d'expliquer le fin mot de l'histoire.
Tout d'abord il faut savoir que le CS est utilisé par certaines troupes d'assaut lors des guerres. Ils est donc envoyé sur place lors des conflits ; cela fait partie d'une sorte de procédure automatique.
Seulement voilà, l'armée de Californie est présente (très peu) sur d'autres continents avec l'ONU dans des missions de maintien de la paix et procédure oblige des caisses de CS arrivent sur place inutilement…

Un sous-officier du génie, **James Artker** s'en est avisé et a décidé de mettre en place une combine.
Il renvoie les caisses via l'armée (au nez et à la barbe des douanes donc) dans un entrepôt (de l'armée lui aussi).
Là un des sous-officiers, responsable de la garde, grassement payé, laisse entrer une camionnette, la nuit, pour embarquer les caisses.
George Horney et **Lance Hillhouse**, deux amis de **James Artker** sont dans la camionnette et amènent les caisses dans une maison de South Central où avec l'aide d'un petit posse Crips, les **American's Killers 47**, (10 personnes en tout) ils transforment les pilules en….chewing-gum (la CS est assez diluée tout de même) !
Ces chewing-gum sont embarqués dans la camionnette d'un marchand ambulant, **Guy Jacobus** (qui lui n'est pas payé mais qui ne veut pas voir sa famille découpé à la machette) qui fait la tournée des collèges.
Les élèves achètent des chewing-gum et deviennent accros (et violent) sans s'en rendre compte.
Le petit manège dure depuis 4 mois maintenant.

Le truand, le truand et... le truand !

James Artker, **Georges Horney** et **Lance Hillhouse** sont trois amis d'enfance. Ils vivaient dans les environs de South Central et sont chacun fils de familles ouvrières.
Aucun d'entre eux ne fit jamais partie d'un gang. Ce n'est pas qu'ils étaient franchement honnêtes mais être un ganger implique certains risques qu'ils n'étaient pas prêts à courir.

• **James Artker**, 36 ans, est issue d'une famille afro-américaine. Il est le plus entreprenant des trois et le plus charismatique. Il ne rentrera jamais dans les gangs par solidarité avec ses deux potes. Il aura toutefois des contacts réguliers avec le gang du quartier (les AK47).
Marié depuis presque un an et avec deux enfants à charge il s'engagera dans l'armée dans l'espoir d'offrir mieux à sa famille. Lorsqu'il trouve sa combine c'est surtout dans l'idée de gagner un peu plus pour eux.

• **George Horney**, 40 ans, est lui issue d'une famille albanaise implantée depuis quelques générations. Beaucoup moins franc que James, mais bien plus combinard !
Il tient une épicerie et sait donc assez bien gérer un stock et filouter les bons de commandes etc.
Il ne se contentera pas longtemps du petit bonus dans ses revenus et aura très vite envie de faire prospérer son commerce parallèle.
C'est le plus ambitieux du trio et celui qui est prêt à prendre le plus de risque ! (Il n'a pas d'enfant et déteste cordialement sa femme).

• **Lance Hillhouse**, 36 ans, est afro-américain comme James. Des trois, c'est le suiveur.
L'idée du camion de glaces lui sera soufflée par George et il se contentera de faire ce que les autres lui disent. Il est assez loyal mais pas au point de risquer la prison. C'est lui qui fait la liaison entre James et les AK 47.
Il était coursier mais lâchera son boulot pour vendre des glaces (voir plus loin).
Il vit seul et se contente de coups d'un soir dans les bars qu'il fréquente régulièrement.

• Les **American's Killers 47** sont un petit gang qui se contentent surtout de petits trafics et de petits boulots pour les autres gangs plus importants. Seul deux membres s'occupent de la production des chewing-gum (mais les autres sont au courant). Lorsque le chef du gang prendra conscience des possibilités de

la CS, il décidera qu'il y a mieux à faire que de la vendre à des mômes sous forme de bonbons (voir plus loin).

Petits prix petits profits

James Artker et ses deux amis ne sont pas des dealers d'envergure. Leur combine rapporte environ 3000 dollars par mois dont la moitié va aux AK47. Bref c'est juste de quoi arrondir les fins de mois.
Pourtant après deux mois d'exploitation Georges pense qu'il serait bien de se diversifier un peu.
L'idée lui vient alors d'acheter des distributeurs de chewing-gum et de les placer à des endroits stratégiques.
Georges va donc lui-même démarcher les collèges afin de placer ses machines.
Ce ne sera pas sans mal mais il arrivera à convaincre plusieurs proviseurs.
Lorsque les Cops iront interroger dans les collèges, faites leur faire par le proviseur une petite visite des lieux « voilà notre gymnase, et ici notre salle de chimie toute neuve, ha ! Tenez on viens d'installer ces machines à bonbons et on doit les faire remplir trois fois par semaine ! Ce que ces jeunes peuvent manger comme cochonneries ! Et là vous avez madame Bigoes notre doyenne et la vous avez…. »

Lance Hillhouse quant à lui transformera la camionnette et commencera la production de glaces « spéciales » en utilisant un circuit toujours identique ; l'intérêt étant de rendre les gens dépendants.

Les AK 47 se contenteront de suivre pendant les quatre premiers mois puis décideront que ça ne rapporte pas assez. Ils créeront alors un circuit parallèle (sans prévenir le trio **Artker, Horney, Hillhouse**) en vendant directement la drogue dans la rue via des dealers classiques ou en la présentant à des gangers comme une vitamine miracle les rendant plus fort.

Haribo c'est beau la vie !

Découvrir le pot au rose n'est pas évident car il faut mettre en relief le point commun entre tous les élèves touchés. De plus seul un type de chewing-gum est drogué, le reste des bonbons vient du fournisseur officiel de **Guy Jacobus**, « Sugar Sugar Good » (qui saura les différencier de ses propres produits).

Il faudra donc comprendre le lien en interrogeant les élèves sur leurs habitudes, voir en fouillant leurs chambres ou leurs sacs de cours.
Les Cops pourront aussi voir un élève changer totalement de comportement lors d'un interrogatoire juste après qu'il ait pris un chewing-gum (perception 3).
Il est aussi envisageable qu'un élève propose un chewing-gum à vos PJs. Si l'un d'entre eux accepte, faites lui savoir qu'il se sent prêt à bouffer du lion et expliquez lui qu'il prend la mouche pour un rien, bref dites lui de la jouer agressif ! (Sans l'expliquer aux autres PJs bien sûr).
S'ils font analyser un chewing-gum, on y décèlera la même substance CS que dans les corps de **Chester Wong** et **Kim Su Mihn**.

En s'intéressant aux chewing-gum vos Cops iront sûrement voir les fournisseurs. Soit **Jacobus** s'ils ont entendu parler du camion de bonbons, soit **Georges Horney** s'ils s'intéressent aux distributeurs.
Si ils ne sont pas discret **Jacobus** prendra la fuite au volant de son camion (et une petite course poursuite dans les rues de LA avec des sacs de bonbecs qui tombent du camion !)
Une fois coincé il faudra le travailler en douceur car il a peur pour sa famille. Ils ne connaît pas le nom de ses fournisseurs parallèles et ne les rencontre que toutes les deux semaines dans une ruelle de Skid Row.

Georges Horney, lui, sera plus difficile à coincer car il aura préparé sa défense en falsifiant des bons de commandes de la « Sugar Sugar Good ». Si les Cops vont jusqu'à l'entreprise en question, on leur dira tout de suite que **Horney** n'est pas un client (entre temps lui se sera carapaté !).

Si ils suivent le camion de glaces ils découvriront que toutes les deux semaines il se rend dans une base militaire en pleine nuit.

Si les Cops ne font rien l'ambiance dans les collèges se dégradera, puis ce sera au tour des quartiers traversés par le camion de glace de sombrer dans un cycle de violence. Enfin dans certaines zones les gangers seront de plus en plus audacieux et téméraires…

Si vos Cops parlent à l'armée, on niera les faits mais une semaine plus tard les livraisons stopperont et **Artker** mourra en héros dans un lointain pays d'Afrique…