

Sujet : des Russes font du trafic de voitures de luxe, un UMA tue un flic et un tueur en série se promène dans la ville. Joyeux Noël 2030 !

Auteur : Ertaï
Mise en page : BouCH

Date de création : 2005

» Donner votre avis : [ici]

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



Quiproquo

Synonymes : confusion, méprise, erreur, imbroglio, malentendu, bêtise, bévue.

• Un brin d'histoire...

Ce scénario se déroule en décembre 2030, soit un petit mois avant les élections municipales (20/01/30)… Tout le monde se dit, « *encore* » ? Mais il y a déjà eu plein de scénarios dessus, on sait déjà tout sur tout. C'est bien là l'intérêt. Le monde criminel ne s'est pas arrêté de tourner et nos pauvres PJs vont découvrir que la vie peut être compliquée quand tous les yeux sauf les leurs sont tournés vers l'hôtel de ville. Il va permettre de grands changements dans la vie de nos pauvres cops qui vont devoir gérer le boulot et leur vie privée…

En période électorale la pression monte, tout le monde cherche à se faire une place. A ce moment là le LAPD et plus particulièrement le COPS ne sont pas très loin du centre des débats. Il est donc temps de marquer des points auprès des politiques et donc des électeurs… Le lieutenant en demande encore plus de ses cops et nos pauvres PJs se voient propulsés dans un des pires quartiers de la ville pour y faire la lumière.
Les Russes trafiquent des voitures de luxe. Il leur faut un modèle rare, ils en ont repéré une qui disparaît deux jours avant leur opération. Il s'avère que cette voiture contenait quelque chose de plus important que prévu… Un UMA tue un flic mais est protégé par la hiérarchie qui place une équipe déjà dans le collimateur du SAD pour enquêter sur les faits. Le tout se passe dans le GOB, à quelques jours de Noël et avec des cops socialement en peine.
Au fait, je vous ai dit qu'un tueur en série allait s'en mêler un peu? Ben oui, pour le Wantil il faut bien une chasse à l'homme!

• Sources utiles :

le Pilote et éventuellement Amitiés de L.A. pour les quartiers et les criminels. Il serait intéressant de fournir aux PJs le Ground Zero 06, mais ça n'est pas indispensable.

• Un scénario pour le TIL 2005...

Ce scénario a été joué lors du tournoi du TIL. Il a donc été prévu pour être joué en temps limité et avec 5 personnages pré-tirés. Dans le lot, il y a des anciens et des nouveaux, ils sont donc d'expérience assez inégale. Au final, seule Sara a des compétences correspondant à un personnage créé.
Il s'est avéré qu'une énorme coïncidence en tout début de scénario a été mal vue (avis que je partage maintenant) et que l'histoire peut être trop compliquée pour un *one shot*. Après la convention j'ai donc retouché le scénario pour supprimer la coïncidence en question et découpler complètement l'affaire des Vory et celle du tueur en série.
J'ai très fortement orienté cette histoire vers les personnages pour mêler vie privée et vie professionnelle, j'ai souhaité que ce soit l'occasion de développer des persos venant d'horizons divers mais qui sont tous plus ou moins à un tournant de leur vie…

• Je voulais tout simplement finir en remerciant Tomino le relecteur qui s'est crevé le cul et que j'ai pourri.

En espérant vous permettre de passer un bon moment à tous, je vous laisse… Bon jeu.

Ertaï

«Celui qui lutte contre les monstres doit veiller
à ne pas en devenir un lui-même.
Et quand ton regard pénètre longtemps au fond d'un abîme,
L'abîme, lui aussi, pénètre en toi.»
Friedrich Nietzsche

Synopsis

Kafale est un UMA qui a réussi à infiltrer un gang Vor : les **Maîtres Loups**. Il a ainsi récupéré de nombreuses informations sur le milieu depuis l'intérieur, mais ne sait pas encore tout, notamment en ce qui concerne les rapports du gang à ses fournisseurs et ses clients. Pourtant le temps presse. Alors que notre UMA a quasiment le pakhan **Kolya Ivanovitch** dans la poche, **Soren Wysocka** le déteste et se méfie de lui. Il fait jouer un contact au LAPD, l'agent **O'Neil**, qui réussit à avoir accès au dossier sur les Vory et confirme que le LAPD est sur le coup. Il n'a pas réussi à prouver que **Kafale** était la taupe mais est sûr qu'il y en a une dans le gang. **Soren** met la pression et lui ordonne d'arrêter **Kafale** pour une raison ou pour une autre pour vérifier tout ça. Notre bon agent s'exécute mais les cops interviennent et l'empêchent de terminer sa tâche.
Kafale se fait tout de même arrêter par les cops. Le lieutenant **Hawkins** est d'accord avec l'agent de liaison de l'UMA pour enquêter sur ces évènements et tenter de récupérer la couverture pour éclaircir une histoire de trafic d'armement. Il est extrêmement rare d'avoir un agent aussi bien infiltré et obtenant des informations de première qualité. Le LAPD a ainsi un point d'accès au tissu criminel, une petite entrée vers un sac de nœuds. Les cops vont en effet comprendre que tout le monde criminel est lié.

Du côté des **Maîtres Loups** (les Vory) on s'agite aussi. Le gang vit essentiellement du trafic de voitures et une commande sera livrée en fin de semaine. En plus de ça, un gros coup se prépare. Le pakhan a particulièrement insisté pour récupérer une New Era bleue. En fait, bien qu'il ne l'ait pas dit à ses hommes, non seulement ce n'est pas le véhicule qu'il veut mais plutôt un tableau qui y est transporté, mais en plus cette voiture est celle de **Villamendoz**, le *jefe* d'un cartel. Personne n'aurait dû le savoir, mais **Villamendoz** a récemment récupéré les plans d'une arme de nouvelle génération dont on ne sait rien si ce n'est qu'elle est miraculeuse… pour les criminels. Le pakhan l'a su et a voulu la récupérer.
C'est à ce moment que les Jamaïcains du gang des **Fallen Angel** entrent en scène. En effet, ils ont lancé une vengeance contre le cartel et pour ça vont récupérer la voiture du *jefe* et la marchandise tant désirée, sans même s'apercevoir qu'il ne s'agit pas d'un simple tableau.

Après le retour de **Kafale** qui se fait rapidement démasquer, les Russes disparaissent et nos cops se retrouvent avec des noms de Russes, de Jamaïcains, de Latinos et même d'Italiens sans pouvoir trouver qui que ce soit. Les Russes qui ont déménagé pour Palos Verdes vont retrouver les **Fallen Angels** (les Jamaïcains) et donc le tableau qu'ils vont racheter contre du matériel militaire.

Histoire de compliquer un peu les choses, un tueur en série sévit dans tout LA. Il s'appelle lui-même **le Catalyseur** et laisse des messages sur chacun de ses meurtres, expliquant qu'il veut ouvrir les yeux du peuple sur les fléaux de la société actuelle.

Malgré ces complications nos cops devront subir la pression de la hiérarchie en période électorale, et surtout les facéties d'un agent du SAD qui enquête sur eux suite à l'affaire **O'Neil**. Si on rajoute les médias qui sont susceptibles d'intervenir et les vies privées pas forcément faciles à gérer, nos COPS risquent de souffrir dans la dernière ligne droite avant Noël.

Ils pourront cependant s'en sortir en remontant les pistes jusqu'aux **Fallen Angels** et de là tenter de négocier avec eux pour obtenir des informations sur les Vory qui ont disparu. Ils apprendront ainsi l'adresse du gang à Palos Verdes et pourront lancer un assaut final.
S'ils ne s'en sortent pas ils apprendront par les Anges qu'un transfert a lieu et une immense course poursuite des plus sanglantes pourra avoir lieu dans LA.

Deux 10-18 sont également mis à disposition. Ils sont totalement indépendants du scénario et pourront donc être joués n'importe quand. On précisera que le scénario est déjà très long et qu'ils n'ont jamais été joués dans les tests. Ils pourront donc surtout servir pour des joueurs particulièrement brillants. Enfin, le scénario peut être trop long et compliqué pour un *one shot*, n'hésitez pas à supprimer tout ce qui touche au tueur en série pour rendre le tout jouable en une session.

Prégénérique

Cette semaine nos cops bossent l'après-midi, 15h-23h. Ferguson et Simax sont en patrouille dans Norwalk ce lundi 18 décembre 2030. Ce n'est pas leur quartier de prédilection, loin s'en faut. La Tumeur. C'est pas un quartier, c'est une usine. Une masse grouillante de tubes et de tuyaux qui courent le long des façades grisâtres et délabrées. Dans les rues il y a plus de camions qui semblent pourrir ici depuis des années que d'Angelinos. Et il y a bien plus de rats que de camions. Il faut dire que ça pue tellement que les chiens et chats ont été les premiers à partir. Norwalk, l'usine chimique de L.A. Et en plus aujourd'hui il pleut comme pas possible. Une pluie glaçante qui pénètre jusqu'à vous geler les os. L'uniforme est là et heureusement. Le gob est omniprésent et les lumières rouges des éclairages publics donnent un air irréel à ce quartier.

Un appel des Anges :
«*Appel à toutes les unités sur Norwalk, on a un 10-35 sur Lincoln Avenue, un 10-35 sur Lincoln Avenue… 417,480. Individu armé… Il passe sur … Bordel agent O'N… Calmez vous*.»
Le copilote de notre patrouille répond immédiatement : «*14COPS02, on prend.*»
Gyrophare, GPS et on est parti. En chemin ils réussiront à apprendre qu'un homme armé s'est enfuit après une fusillade, l'agent **O'Neil** est à ses trousses. Ils vont le voir traverser une route à toute vitesse (et à pied) juste en face d'eux avant de continuer dans une des innombrables ruelles puantes, étroites et glissantes. Un agent en uniforme ne tarde pas à le suivre, l'agent **O'Neil** de la NADIV. A priori l'homme en question n'aurait pas plus de chance que les COPS et l'agent **O'Neil**, mais il faut prendre en compte sa connaissance des ruelles et coursives glissantes qui peuvent se révéler très traîtres (casses, glissades, escaliers de secours qu'on remonte,…). La course poursuite se terminera sur le toit d'une usine. Visibilité quasi nulle avec la pluie, les tuyaux

et les cheminées fumantes. L'homme s'arrête de courir lorsqu'il voit qu'une échelle qui traversait une route est tombée. Les cops arrivent sur le toit et ne repèrent rien dans un premier temps. Puis des échanges de coups de feu. Ils repèrent d'abord **O'Neil** à une douzaine de mètres d'eux, puis le fugitif qui semble lui tirer dessus. Les sommations d'usage n'ont pas été faite et voyant les cops arriver **O'Neil** fonce sur le fugitif. Une seconde plus tard **O'Neil** s'écroule. Là MJ tu laisses la parole à **Kafale**. Il devrait se rendre, les cops l'arrêter et aller voir **O'Neil**.
Scènes de Crime/Perception(1) : une balle a traversé l'épaule. Elle sera retrouvable sur Scène de Crime/Sang-Froid(2) dans le gravier du toit après avoir rebondie sur un tuyau.
Il a sur lui son portefeuille (sans grand intérêt), sa plaque, un pistolet à la main et son pistolet de service dans son holster… L'arme utilisée est sans numéro de série! Il a quasiment vidé son chargeur.
Kafale :
Le pistolet : un Free Snake -131 modifié (détente allégée, compensateur de recul, chargeur rallongé) Il manque seulement 3 balles à son chargeur (**Kafale** expliquera qu'il a seulement balancé une rafale courte dans la direction de l'agent pour le dissuader d'avancer pendant qu'il cherchait une solution mais cet agent lui a foncé dessus malgré la rafale dissuasive).

Quelques instants plus tard les renforts arrivent avec une ambulance et les gars de la police scientifique aussi. Ils les laissent partir après quelques instants, leur expliquant que les rapports seront sur leurs bureaux dans la journée (on fait vite vu qu'un flic est resté sur le carreau…) et qu'**O'Neil** a été envoyé à l'hôpital de Norwalk. S'ils le demandent, il sera gardé.
Fondu au noir… Il paraît que ça rend bien dans les films policiers.

Les nouveaux

« Ma méthode est basée sur l'observation des riens .»
Sherlock Holmes

Pendant ce temps là, sur la côte…

Le détective Ridge est déjà en enquête sur la mort du père Louis Barnet, un des membres les plus en vue de l'Eglise de la Sincère Rédemption de Van Nuys. Elle a été nommée premier détective sur ce coup. L'Eglise a très bonne réputation dans le quartier, c'est une des dernières à ne pas avoir la réputation de pompe à fric mais d'être vraiment charitable. TLA est encore sur les lieux du crime, avec sa partenaire : la détective Antoniucci. C'est pas joli joli. Après deux heures passées sur les lieux elles ne savent toujours pas à quoi s'en tenir. Le sang recouvre tout et coule encore lentement sur les murs. Il n'a cessé qu'il y a une heure de goutter du plafond. Pourquoi ici? Le père gît sur une chaise, à moitié nu. Enfin presque… Il était vraisemblablement habillé d'un costume noir et d'une chemise blanche, le tout est maintenant débraillé et son pantalon traîne par terre, descendu au niveau de ses chevilles. Sa tête a roulé de l'autre côté de la table et regarde la télé…

• **La scène de crime :**
- les lieux. On est dans un appartement abandonné de Van Nuys, près de Bracmax, un studio de porno prospère et non loin du Rocco's gift sur Lincoln Square (reproduction de 7 mètres de haut du sexe de l'acteur). Il est quasiment vide à part un matelas puant la pisse, un frigo datant des années 90, un évier branlant, une chaise, une table, un réchaud, une tablette avec dessus une télé qui était sur Canal Anal… Maintenant tout est couvert de sang, des empreintes de pas sont clairement visibles sur le sol.
- le père. Il est assis sur la chaise, devant la table, mais son corps est tombé contre le dossier, sa veste et sa chemise froissée couvrant négligemment son ventre. Son pantalon baigne dans le sang qui a coulé sur le corps, puis ruisselé sur la chaise avant de finir au sol et passer dans le plancher. Le père est en érection… Même après deux heures.
- la tête regarde de ses yeux vitreux la télé depuis le sol, sur la joue.

Voici une description de tout ce qui peut être tiré des lieux du crime. Tout n'est pas destiné à être trouvé immédiatement, mais pourra être utile par la suite.
Scène de crime/Perception (1)
MR 0 : vu la quantité de sang répandue dans la pièce, la tête a été coupée avant la mort du père.
MR 0 : il reste de la nourriture dans le frigo, et du gaz dans la cartouche.
MR 1 : les traces de sang sur la table laissent penser que la tête a été déplacée après la décapitation. Elle a certainement roulée sur la table, puis elle a été déposée devant la télé à plus de deux mètres du corps.
MR 1 : le père ne semble pas s'être débattu, sa chemise n'est froissée qu'en bas, là où elle devait être glissée sous le pantalon.
MR 2 : une marque apparemment récente a été faite sur le parquet au niveau du frigo. Deux petites stries qui s'étalent sur cinq centimètres avant de plonger sous l'appareil. Si Sydney le déplace elle pourra trouver une enveloppe glissée contre la résistance derrière le frigo. Elle contient un disque, un DVD. Il n'y a rien ici pour le lire…
MR 3 : une trace de sang sur un mur : c'est une empreinte d'auriculaire et pas une tache de sang.

Médecine/Education (1)
MR 0 : une érection post mortem est souvent due à une asphyxie.
MR 1 : il est normalement impossible de maintenir une érection en ayant perdu autant de sang. Il s'agira d'un cocktail détonnant qui a nécrosé la base du sexe.

Instinct de flic/Perception (1)
MR 1 : la représentation du phallus de la star du porno est certainement importante pour le tueur puisqu'il a fait en sorte que le père ait une érection.

Après quelques minutes, un agent appelle la Contessa à l'extérieur pour une journaliste qui dit connaître la victime. Il s'avérera plus tard que c'était faux, elle voulait juste un scoop. Quelques secondes plus tard, Sydney entend un grincement derrière elle. Elle est pour-

tant seule. En se tournant elle pourra se rendre compte avec effroi que le corps du père a disparu. Elle pourra crier tant qu'elle veut, personne ne l'entendra. Pivotant encore plus sur elle-même, les nerfs à fleur de peau, elle remarque la tête. Elle a tourné! C'est maintenant vers elle qu'elle regarde! Là il faut lui mettre la pression et une fois où elle se retourne sur elle-même elle tombe nez à nez avec le corps sans tête qui la prend par les bras. La tête bouge, du sang gluant sort de la bouche et s'est d'une voix gargouillante qu'elle déclare : «Vous devez m'aider…»
A ce moment là elle se réveille, prise d'une soudaine envie de vomir suite à ce qu'elle vient de vivre (Sang-Froid/6+ (1)). Elle se rend alors compte qu'elle s'est endormie au sein même du Central! Heureusement elle se trouve dans la salle de repos. En redressant sa tête douloureuse elle manque de peu d'apprendre à voler à un café froid qui patientait à côté d'elle. Retour au boulot…
Ce n'était qu'un rêve et le détective Padre lui rappelle de façon désobligeante que le Lieutenant veut les voir de suite.
Néanmoins, Sydney et Sara avaient trouvé exactement les mêmes éléments lors de leur enquête réelle. Elles n'ont pu fouiller librement que 10 minutes avant que les fourmis de l'ED (Evidence Department) n'arrivent, il faudra certainement qu'elles y retournent. Cela fait déjà 18 heures qu'elles travaillent dessus et elles n'ont toujours rien de plus car elles ont dû récupérer d'une autre enquête éprouvante.

Au commissariat

S'ils essaient de l'interroger pendant le trajet, Kafale ne devrait rien dire jusqu'à obtenir un interrogatoire en bonne et due forme, donc au commissariat. Il demandera alors à parler au Détective Hughes. Si elle est mise au courant des évènements récents elle viendra sans tarder en prévenant le supérieur des cops, sinon l'affaire s'est un peu ébruitée et Hughes contactera d'elle-même le Lieutenant. Il s'en suivra après vérification que le Lieutenant va lui-même rejoindre Fatboy et Plug au commissariat de Norwalk, avec Mr Aghajari et le Détective Hughes… En partant du Central Hawkins réquisitionne Ridge et Antoniucci sans leur expliquer le pourquoi du comment. Il ordonne de la boucler et de suivre. Dans la voiture il explique (prendre les joueurs en aparté ou préparer un mot) qu'elles vont devoir jauger discrètement un homme et lui donner personnellement un rapport le soir même à la fin du service. Elles auront pour ça un Tie (mini micro) qui sera fixé dans la boucle de ceinture de Kafale. Il aura aussi un Haika 37 collé à l'intérieur d'une manche. Bien sûr Kafale ne sait rien de tout ça. Elles auront un Phreaker (micro directionnel) qui les attendra aux toilettes du commissariat, à elles d'aller le chercher sans se faire remarquer. Si Kafale se méfie, il pourra trouver le Tie sur 6+/Perception(3).
Il va donc y avoir confrontation, et prises de nouvelles, beaucoup de nouvelles. Là un peu de roleplay : le joueur de Kafale va expliquer ce qu'il s'est passé.
Le lieutenant demande aux PJ de sortir, Hughes et Hawkins font causette 5 petites minutes.
Après ça le Lieutenant Hawkins demande à tout le monde de rentrer, reprend la parole et explique la suite.
« 'Simax. Premier détective sur l'affaire O'Neil. Avec Ferguson vous enquêtez rapidement et discrètement sur l'agent O'Neil. J'ai discuté avec le capitaine Fukada (de la NADIV) qui m'a dit que cet agent a déjà eu des démêlés avec le SAD, il était probablement véreux. Il reste pour la journée à l'hôpital.»
Gary Thorpe est un cops mort récemment et sans aucun rapport avec l'enquête. Kafale aura donc accès au matériel en dotation au COPS. Son masque est le Baal, un masque rouge grimaçant, avec deux cornes sur le front. Hawkins pointe vers la Contessa et TLA. «Vous enquêterez discrètement sur les Russes, et le milieu, avec l'agent Aghajari… Aghajari qui va être affecté au COPS au moins temporairement. Il sera votre coéquipier. Passez récupérer la tenue de Thorpe… Il n'en aura plus besoin maintenant…Je veux savoir ce qu'il se passe à Norwalk avec ces gars, on n'a pas besoin d'un autre Little Italy. Faut aussi voir s'il est possible de reprendre votre place ou si vous êtes complètement grillé. Je transmets le dossier au SAD ce soir à 23h. J'attends vos rapports sur mon bureau à 22h30. Non agent Ridge, ce n'est pas négociable et vous êtes toujours sur l'enquête Barnet, mais pas aujourd'hui. Compris ?»
Jamillia invite Kafale à présenter ce qui se passait avec les Vory.
Là les petits groupes poussent. Hughes prend Aghajari à part et s'explique. Kafale était grillé apparemment. Elle croit que O'Neil était un pourri. L'intégrer au COPS était le seul moyen d'avoir un œil sur l'enquête. Ca vaut beaucoup mieux que le SAD.
Le Lieutenant garde un instant la Contessa. Les demandes : pas de vagues, enquête discrète avec prise de risque minimum.
Il appelle ensuite les deux partenaires masculins. Il s'explique alors. Kafale était un bon UMA mais il jouait trop avec le feu. Il veut le garder sous la main le temps de faire la lumière sur la fusillade. Ils ont peu de temps et ne doivent pas se faire remarquer. Le SAD risquerait de bousiller complètement l'enquête de l'UMA.
Après ça le détective Hughes et le Lieutenant s'éclipsent ensemble en discutant de façon informelle.

Une journée passionnante

En ressortant du commissariat les cops réalisent qu'il ne pleut plus. Les nuages ont été chassés par un vent fort faisant encore chuter le mercure. Il va être temps de faire parler les indics. Pour les infos générales, et quelques fausses pistes, voir plus bas les bruits de la rue. Pour ce qui nous concerne plus directement, les COPS vont certainement se séparer comme voulu. Voici ce qu'ils pourront trouver :

- O'Neil : Kafale disait vrai, ils pourront se rendre compte en demandant à leurs contacts que ce gars semble louche. O'Neil est un officier de la NADIV qui a mal tourné. Il bossait le plus souvent seul sur Norwalk. En allant au commissariat et discutant un peu avec les quatre autres membres de la cellule quasi permanente là bas ils apprendront deux ou trois noms de ses contacts dont Pablo, 'Fatbull' et Kamal, ainsi que les façons de les rencontrer. Après de brefs entretiens ils se rendront compte que ses gars avaient peur de O'Neil. Pablo est en fait un petit dealer ayant déjà un casier chargé de petites affaires. 'Fatbull' est un proxénete minable et violent de Norwalk. En fouillant dans les dossiers

d'O'Neil ils se rendront compte dans un mémo perso conservé sur papier dans son bureau qu'il possédait suffisamment d'infos pour les faire tomber pour 10 ans. Kamal est lui en conditionnelle et continue de se droguer et participer à des jeux illégaux. En poussant un peu les COPS sauront que O'Neil les extorquait.
Chez lui ils pourront trouver une petite maison immonde, la vaisselle qui moisit, les emballages de plats à emporter débordant de la table du salon, des haltères dans un coin, des posters sexy partout et carrément pornos dans les toilettes. Dans la chambre ils trouveront un fouet et des menottes, et un peu plus difficilement et en vrac des papiers divers et variés. Après un petit jet de Bureaucratie/Sang-froid (1) ils se rendront compte qu'il ne tenait pas ses comptes et dépensait très irrégulièrement son budget. S'ils obtiennent une marge de réussite de 1 ou plus ils pourront voir que ce budget est plus que variable et certainement au-dessus de ce que peut se payer un détective.
Scène de Crime/Perception (2) : dans une plinthe descellée des toilettes ils pourront trouver d'autres papiers. Des numéros (qui s'avèreront être des numéros de comptes dans un paradis fiscal et protégé) et des noms. Notamment quelques noms à consonance russe et italienne : Slobodan, Anatoli Iksanov, Soren Wysocka et Giulio Sgrena, Boris Biancheri. *Au final, les PJs ne le sauront pas mais O'Neil a été tué par des Italiens qui ont appris qu'il vendait aussi des infos aux Russes…*
S'ils réussissent un jet de Bureaucratie/Sang-Froid (4) ou font jouer des contacts, ils pourront apprendre que le dossier sur les «**Maîtres Loups**» a bel et bien été consulté par un code qui n'existe pas. *Il s'agit en fait du code d'un ancien de la NADIV qui est décédé et qui n'a pas été retiré… O'Neil s'en est servi plusieurs fois au cours des six derniers mois pour trouver des infos pour Soren. Hughes réussira sinon à obtenir cette info mardi dans la matinée (c'est essentiel pour débloquer et innocenter Kafale).*

- Norwalk : ici tout va être plus difficile. Normalement l'autre groupe devrait être assez rapide pour porter secours à celui-ci en fin de journée. A priori, Kafale devrait tenter de reprendre contact avec les Maîtres Loups. En utilisant sa capacité spéciale 'Béni des Dieux' directement auprès de Kolya Ivanovitch il devrait y parvenir. Pour cela il devra se rendre au garage où les Vory retapent les voitures volées et désossent toute l'électronique qui pourrait servir à retrouver le véhicule (alarme, GPS,…). Ils peuvent les amener là sans souci grâce à des brouilleurs dernier cri.
Ivanovitch sera furieux, Gwidon, un des hommes du trafic de voiture a appris que Kafale se serait fait prendre par les flics, les hommes sont au courant. Par contre, ce qu'ils ne savent pas c'est que Soren a disparu depuis le matin. Ivanovitch sent le coup fourré car cette fouine aurait du accourir avec les infos sur Kafale. Au lieu de ça il a manqué à l'appel pour une délicate opération… Les Vory ont fait un bain de sang pour récupérer un système de guidage alors que Soren disait avoir conclu lui-même le marché avec les Colombiens. Il ne s'étendra pas sur le sujet et demandera à savoir ce qui s'est vraiment passé pour Kafale. Après ça, soit Kafale part en courant sous les balles, soit **il apprend que se sont les Fallen Angels qui ont récupéré la marchandise**. La deuxième option sera plus délicate à mettre en œuvre, mais il se servira certainement de son stage d'infiltration (Béni des Dieux). Il se souviendra alors qu'ils avaient raté la semaine dernière une New Era bleue qui n'était jamais arrivée. Kolya lui donnera un nouveau portable et pour tâche de repérer les dernières voitures qu'il leur faut (une antique Z4, une moto Tiger 650 et une Mercedes 680E «Luxury Liner»). Après son passage au garage, Kafale sera suivi par deux Vory entraînés aux filatures en duo. Ils se relaient fréquemment, rendant plus difficile tout repérage, mais les filles qui suivent peut-être Kafale s'en rendront certainement compte à un moment ou un autre.
A part ça, certainement que les deux filles vont chercher à récolter quelques infos. Si elles essaient de suivre Kafale, elles risquent fort de faire foirer son retour chez les Vory. Si elles essaient d'écouter ses conversations, cela marchera parfaitement de partout à l'exception du garage des Maîtres Loups qui est protégé par des brouilleurs (qui servent à la base à faire disparaître les voitures). Par contre dès que Kafale ressort, elles pourront le suivre avec le Scoubidou (passif, portée 10km) et écouter les conversations avec le micro (actif, portée 200m en ligne de vue). Elles pourront aussi récolter quelques infos dans la rue mais ce sera un peu compliqué vu qu'elles ne disposent pas de contact à Norwalk … Il ne faut pourtant pas oublier que ce sont deux filles socialement douées. En gros à part ça il ne se passera rien d'intéressant et peu d'informations s'avéreront intéressantes.

- Au central de Downtown : les rapports arrivent sur le bureau des détectives dès 19 heures. Le rapport de la balistique indique qu'O'Neil a utilisé une arme non référencée qui a déjà été utilisée lors de plusieurs meurtres non élucidés de témoins.

- **Les bruits de la rue**

Penser à ajouter des brèves du GZ n°06 si possible pour créer des fausses pistes.
Administration : on parle encore beaucoup de ce qui c'est passé à Little Italy et de l'affaire des bornes pour les SDF. Les élections approchent et tout le monde veut faire mousser son service pour tirer le plus possible (crédits, moyens, image, etc.)
Triades : la prostitution et les jeux clandestins n'étant pas des thèmes soulevés par la campagne électorale, tout va pour le mieux. Une cargaison d'armes va arriver en milieu de semaine au port. Quel port ? J'en sais rien…
Gangs : les temps sont durs. Le COPS, le CRASH et la NADIV resserrent l'étau en ces périodes électorales. Récemment une forte livraison de Law a été faite avec les Cartels. A partir de J+3, une info de niveau 2 sur la mafia russe ou les gangs permettra d'apprendre que « **les Loups ont retrouvé chez les Anges de Zion quelque chose qui leur tenait à coeur** ».
Mafia russe (Vory) : la guerre fait rage pour le marché du transport (Colombiens), les syndicats (Cosa Nostra) et des armes (Triades). Il parait que les Hell's vont lancer un gros coup au Sud de la ville. A partir de J+3, une info de niveau 2 sur la mafia russe permettra d'apprendre que « **les Loups ont retrouvé chez les Anges de Zion quelque chose qui leur tenait à coeur** ».
Mafia russe (Autoritets) : pas de problème niveau prostitution, ni blanchi-

ment d'argent, mais ça coince un peu au niveau du racket et drogue avec la police qui fourre son nez de partout.
Mafia russe (Baba Yaga) : on ne sait toujours rien d'eux… et c'est bien là leur force.
Dealers/Drogués : étrangement, alors que les prises tapent dans les records, il n'y a que très rarement eu autant de dope sur le marché. Le Voodoo fait un carton, le quetz, le Lapin de Mars l'Ice et le Joker se portent mieux que bien et l'Oni et le Venus 08 crèvent le plafond, notamment vers Van Nuys et Venice Beach.
Journalistes : les médias sont obnubilés par les élections, on ne parle plus que de ça. On se bat pour savoir qui de Nowemba ou Mac Conroy va remporter les élections.
Flics : on raconte qu'un UMA aurait tué un flic, que le COPS est de plus en plus surveillé par le SAD. On se demande qui il vaut mieux avoir à la mairie…
Showbiz : les Legion of Doom ont un concert sous peu au Palladin's. On parle d'un rapprochement du groupe avec les Underearth Songs…
Prostituées : le vent est en train de tourner. La plupart des criminels du coin préparent un gros coup, la tension monte. Les flics n'arrêtent pas de mettre aux frais des illégales, laissant plus de place aux autres et provoquant des guerres entre proxénètes.

Un coup de fil inattendu…

Vers 20h30 Sara reçoit un coup de fil d'Enzo, son frère. Il l'appelle pour vérifier qu'elle n'a pas oublié le repas avec Meilin (copine d'Enzo) demain à midi. Il lui explique une énième fois que c'est important pour lui, qu'il s'est décidé et veut que Sara rencontre Meilin officiellement. Il lui dit qu'elle peut amener quelqu'un si elle veut.

Vers 21h les COPS recevront un appel du central. Une Ange leur apprend qu'O'Neil vient d'être retrouvé mort à l'hôpital. S'ils se rendent sur place, il n'y a que deux voitures de patrouilles en bas de l'hôpital, gyrophares allumés, sirènes éteintes. Devant sa chambre beaucoup plus de monde s'agite. Un cordon a déjà été fait. S'ils avaient pensé à en demander un les cops pourront retrouver sans peine l'agent chargé de la surveillance. Totalement paniqué, il déclarera qu'il n'a rien vu, se lamentant sur l'avenir de sa carrière et ses vacances en Europe qui vont lui passer sous le nez. En fait il est simplement allé prendre un café. Si on le lui demande, il dira que la seule personne à être entrée dans la salle est le médecin, le docteur James Roth. Une rapide enquête montre que personne ne répond à ce nom dans l'hôpital. En fait, les Russes ont eu vent de l'arrestation de Kafale et O'Neil par les cops. Soren s'est lui-même chargé de faire en sorte qu'O'Neil n'ait pas le temps de parler sur le gang.

Les scientifiques arrivent vers 21h30, Benets annonce que le rapport sera disponible demain dans la journée, mais il n'aura alors rien de plus à dire que ce qui est déjà évident. O'Neil a été tué, on a injecté de l'arsenic dans sa perfusion, en grande quantité.

- **Au central**

Ensuite, il faudra penser à rentrer au central et faire les rapports… Suivant la qualité des enquêtes et du rapport en lui-même la suite des évènements peu prendre des teintes très différentes. Dans tous les cas, Kafale aura un appel vers 22h50 sur le portable fourni par le Pakhan. Il l'appellera pour lui dire que la police a trouvé Soren… Mort. Un peu de bluff de Kafale, puis Kolya lui donne rendez vous à 1h30 au garage pour parler de la réorganisation du gang. Sur un jet de Conn.(trafic)/Perception (2) Kafale sentira le coup fourré, ce n'est pas dans les habitudes d'Ivanovitch… Le lieutenant devrait donc être présent quand Kafale reçoit le coup de fil. Il demandera à tout les autres de se mettre prêts au soutien en cas de coup fourré. *Kolya sait d'ores et déjà que Kafale est bien un flic, il tend un vulgaire piège pour le descendre…*
Une fois les rapports faits, les cops auront le droit à un petit débriefing en compagnie de Hughes et du lieutenant. Suivant les découvertes du jour, ils seront félicités ou se feront rabrouer. Dans tous les cas, suffisamment d'éléments seront fournis pour innocenter Kafale pour cette histoire de meurtre et notamment grâce au rapport du légiste et de la balistique…
Ils apprendront également que l'inspecteur Damask du SAD a été chargé du dossier. Il avait postulé à la création du COPS mais s'était fait refusé le poste. Depuis il hait le COPS et va pourrir les pjs en les convoquant à tous bouts de champs, fouillant leurs casiers, interrogeant familles, amis et collègues en permanence. *Ce n'est pas précisé dans le scénario, au meneur de s'en préoccuper.*

Le rendez vous…

Kafale devrait se douter que quelque chose cloche, cela ne ressemble pas aux méthodes de Kolya. Ses coéquipiers devraient se proposer pour venir le couvrir s'il veut y aller, sinon il y aura certainement un coffrage général de tenté. Dans tous les cas ils se rendront tous sur les lieux en question. Dès qu'un COPS entre dans le garage, sur un jet de Perception/Instinct de flic (1) il sent que quelque chose cloche… Il peut immédiatement se planquer derrière une caisse en bois. Sur une voiture montée sur un banc de test une ombre bouge. Sur un 6+/Perception (1) il est possible de discerner un homme sur le capot de la voiture, il sera possible avec un point de réussite supplémentaire de trouver un autre Vor planqué derrière la caisse de matériel là bas à gauche… Deux Vory sont dans le garage. *Le but n'est pas de tuer Kafale pour toi MJ…* Sauf s'il est seul et qu'il insiste. La tension monte et après quelques secondes pendant lesquelles les cops pourront entendre des déplacements furtifs, on assiste à une confrontation pas amicale du tout, le cops pourra reconnaître la voix de Velyo Merenka, le brigadier des combattants. «Alors tu fais partie du système? T'as bien failli tous nous baiser…» Et Raimund, un gars du trafic enchaîne après quelques secondes. «Uzmennik. Je t'ai vu sale crevure…» Et là ça part en sucette. Si Kafale a du soutien ça devrait tourner court en leur faveur, sinon il a intérêt à filer. L'intérêt de récupérer des Vory sera de faire accélérer l'enquête. Après un interrogatoire en règle (ou pas), les cops pourront apprendre que les Fallen Angels ont récupéré un tableau extrêmement important pour Kolya. *C'est la marchandise dont il a parlé (ce n'était pas la voiture).* Sans forcer de trop ils apprendront que les Fallen Angels sont basés à Venice Beach. Sara ne se sou-

viendra de rien à ce propos… En forçant un peu les Fallen Angels devaient être au courant du transfert de l'œuvre par Alejandro Villamendoz. Il sera par contre quasi impossible de leur faire balancer les planques des autres Vory. *Qui se sont planqués sur Palos Verdes*. S'ils posent la question concernant le gros coup qui se préparait, ils apprendront (ou réapprendront) qu'une usine a sauté dans Norwalk et que les Maîtres Loups ont presque réussi à obtenir le marché de la reconstruction. Il a été délayé, mais est à eux. Une livraison de clandestins va arriver sous peu à LAX pour bosser sur ce chantier. Ca paiera énormément au gang qui devrait être en mesure de chasser les Ritals des docks ou d'affranchir des Autoritets… Si Raimund est toujours vivant et qu'il est interrogé séparément il donnera une autre information (il n'était pas au courant pour l'affaire du marché) : les plans d'une nouvelle arme seraient en circulation à LA… On parle de nano-machines.

• A la maison

Après cette petite intervention nos cops devraient aller bien volontiers rejoindre leurs pénates, après tout il est déjà près de 3h. Kafale rejoindra son appartement vide, ses chiens ne lui feront même pas la fête, ils boudent sa longue absence… Plug et Sara rentreront dans leurs maisons totalement désertes, encore une occasion de se rappeler que ce job leur prend tout leur temps et bouffe leur vie sociale… Fatboy quand à lui rejoindra la maison familiale, toujours aussi déprimé à l'idée de vivre chez ses parents mais ne pouvant pas se résoudre à les quitter. Il aura peut être fait un détour pour voir Jennie Spanning. TLA trouvera un dessin triste sur la table de la cuisine et un mot de Stan l'aîné qui dit qu'il s'est occupé des deux autres mais que Ally a dit que 'maman ne les aime plus…' et que Jo a un match de baseball très important demain à 16h.

Une solution soulève plusieurs questions

«*Tout individu se déplaçant dans un milieu laisse des traces.*»
Edmond Locard

Au roll call le Lieutenant charge TLA de dresser un profil psychologique du tueur de Van Nuys, les autres doivent poursuivre l'enquête sur les Vory et les Fallen Angels. Il veut d'une part que les Vory soient récupérés et incarcérés pour leur faire cracher un maximum d'infos (quitte à négocier pour leurs peines). Il veut aussi qu'on retrouve ces Fallen Angels vu que lui non plus ne connaît pas ce groupe. En, fait, ce qui l'intéresse surtout c'est cette marchandise si chère aux Russes.

Approcher les Fallen Angels

Ils seront abordables par les contacts de Sara. Shark connaît en effet deux Jamaïcains qui connaissent les Fallen Angels. Il y aura une accroche plutôt sportive, genre saut en parachute en base jump ou concours de surf sur Venice Beach au beau milieu des requins, mais cela reste un bon moyen d'approcher le reste du groupe. *Et accessoirement un bon délire pour Sara*. Les deux hommes en question sont accros à tous les sports dangereux et commettent quelques casses sans importance ni violence mais qui se concluent en général par des prouesses sportives. C'est à peu près le seul moyen de les faire parler et les dérider un peu.

Pour les Fallen Angels, ils savent qu'en fait, il s'agit d'un nouveau genre de groupe de rastas… Plus actifs, toujours aussi drogués et violents.

Ils apprendront que ces drogués notoires ne savaient rien de la marchandise, qu'ils ont trouvé une toile dans la voiture mais l'ont vendue ou vont la vendre, ils ne savent plus trop… Les Jamaïcains sont bien camés et n'aiment pas trop les questions. De toutes façons ce qui les intéressait c'était la voiture du jefe. Ils sont en conflit avec lui pour des marchés de dope et en représailles pour la mort d'un des leurs.

Norwalk et la chimie

Là ils vont comprendre que quelque chose se passe dans Norwalk. Avec une visite sur place ils verront vite qu'il ne reste plus qu'une pauvre usine de chimie sur une énorme parcelle, Helix-Chemical. Le bâtiment en lui même ressemble plus à un hangar qu'une usine. A l'intérieur, des techniciens et un secrétaire. Le responsable de l'usine n'est autre qu'un technicien supérieur qui ne fait rien de plus que préparer les commandes que le secrétaire reçoit en donnant les tâches aux autres techniciens... Quelques demandes administratives et ils apprennent qu'un énorme projet de complexe technologique de pointe a été proposé il y a quelques mois (18). Avec des contacts dans la presse, des archives ou des gens du milieu on peut apprendre qu'étrangement alors que la mairie était contre au départ il y a eu un rapide revirement d'opinion. Il y a eu une vague de contestations contre ces compagnies qui achètent tout le monde. La boîte : Union Carbide! La construction ? Castle (info de niv 3 : connue pour appartenir à la mafia).

Castle est la boîte chargée du chantier et une société de la mafia italienne (difficile de trouver quoi que ce soit, même si ils ont payés une équipe pour faire sauter HelixChemical afin de se débarrasser de ce groupe).

En creusant un peu ou demandant à parler à des supérieurs, les cops sont dirigés vers le siège social de MetaCorp, l'entreprise qui chapeaute HelixChemical. Un coup de fil ou un premier passage leur apprendra que le responsable n'est pas là pour le moment, mais que les cops peuvent prendre rendez-vous pour le lendemain. Là-bas, un cadre les reçoit, Monsieur Bertrand Dubois, un français qui à l'air un peu coincé dans son costume démodé et derrière ses lunettes. Il sera particulièrement sensible aux demoiselles.

Il pourra beaucoup leur apprendre sur la situation. En fait HelixChemical est une filiale de Dupont de Nemours, pour rappel une des multinationales les plus importantes au monde et le leader dans le domaine de la chimie. Union Carbide est en train de vouloir créer un centre immense et des plus obscurs. Les technologies mises en jeu auraient 20 ans d'avance sur tout ce qu'il se fait jusque

Bertrand Dubois

Charme	2		Agressif	-2
Education	4		Inquisiteur	-2
Sang-froid	4		Froid	+1
			Poli	+1
Connaissance	4+	[finance & éco.]	Amical	+1
Connaissance	6+	[droit]		
Eloquence	7+		Affinités : les femmes, les chiffres	
Intimidation	8+		Déficiences : les machos, les ouvriers	
Rhétorique	5+			

là. Si les cops le prennent dans le bon sens, Dubois finira par lâcher que beaucoup se joue sur cette petite parcelle entre les deux géants car si HelixChemical met la clé sous la porte, Union Carbide pourra construire un véritable château fort au coeur de L.A. et prendra un avantage économique certain en plus de pouvoir y dissimuler de nombreux labos secrets. C'est pour ça que des sommes considérables ont été investies pour retourner les gens de la mairie, faire pression sur les associations pour qu'elles se calment et détourner les médias. La population de Norwalk n'est de toutes façons jamais écoutée donc le projet se déroule maintenant dans l'ombre.
Au final, ils doivent se rendre compte que cette affaire les dépasse largement et n'a surtout absolument rien à voir avec la leur.

Tueur en série

Pour le tueur en série : TLA va faire un profil plus que réussi mais cela ne met pas le gars sous les verrous. Il va frapper tous les deux jours, avec pour cible : **medias religion mafia gang industrie police état**. Il laissera un DVD ou une antique cassette VHS sur chaque scène de crime. Ils contiennent tous les mêmes données : au démarrage de la vidéo il y a des symboles tantro-psychédéliques de couleurs vives et un message prononcé par une voix électronique qui annonce être le Catalyseur et être là pour remettre la société sur la bonne voie. Pour cela il éduquera le peuple en s'attaquant aux sept fléaux de la société modernes. Au fil de la discussion des mots apparaissent voilés à l'écran par un procédé numérique qui agit comme si ils étaient dissimulés derrière un voile et qu'on les poussait vers l'écran. Si on enlève tout ce qui a été brodé cela donne : les médias qui mentent au peuple, la religion qui profite du peuple et lui fait croire trop de choses fausses, la mafia qui gangrène l'économie, les gangs qui gangrènent les populations dans le besoin, les industries qui polluent, la police qui profite de sa position pour exercer la force et non aider le peuple et l'état qui s'enrichit mais ne fait rien.

1 - Meurtre de Joan Rumsfeld, journaliste à Calnews (J-3) : elle a été crucifiée dans son propre appartement au beau milieu de Downtown. L'affaire a été prise par la RHD (Robbery&Homicide Division) qui rechignera a donner les infos même si pour le moment ils n'ont rien et ne comprennent pas grand-chose. Le corps a été retrouvé samedi soir alors que le meurtre avait eu lieu la veille. Sur les lieux du crime on n'a quasiment rien retrouvé, et ce sont les voisins du dessous qui ont appelé la police quand ils ont vu du sang goutter du plafond. Cette journaliste d'investigation enquêtait récemment sur des pots de vins versés par les entreprises chimiques à Norwalk. Un DVD a été dissimulé au fond du congélateur. Description sommaire : pas très belle, WASP, Californienne, 1m60, 89kg, cheveux longs en queue de cheval.
2 – Meurtre du père Louis Barnet (J-1) : drogué et décapité à Van Nuys. Cet homme avait l'habitude d'utiliser les médias pour dénoncer les conditions de vie des filles à Van Nuys, et l'emprise des mafias sur le milieu du cinéma porno et les conditions des hardeuses.
3 - Meurtre de Charles Castiglione (J+1) : patron de Heraklès, entreprise qui se charge de fournir des vigiles et des systèmes de sécurité à de grandes usines, des entrepôts, des supermarchés,… Le portefeuille de Heraklès ne compte pas moins de 40 gros clients. C'est le fils de Richard Castiglione, le Capo des coupolistes de LA (Cosa Nostra), il est lui-même Capo de la famille Castiglione mais le LAPD n'en a aucune preuve. Charles a été retrouvé découpé en morceaux dans une chambre en arrière salle d'un bar qu'il avait l'habitude de visiter pour retrouver une prostituée. Le bar en question est tout ce qu'il y a de plus clean. L'enquête révèlera que notre homme a été tué le matin (le bar était ouvert mais quasi vide), que le corps a été découpé post mortem à l'arme blanche massive (en fait une machette) et qu'un DVD étrange a été retrouvé dans la chaîne hi-fi (c'est le même que les autres). La mort fera grand bruit dans les médias et l'ORGDIV qui a été chargé de l'affaire doit essuyer les résultats d'une fuite, la population sait que ce meurtre est bizarre et qu'un message a été retrouvé. On commence à parler d'un rédempteur style le Punisher.
4 - Meurtre de Donald Jackson (J+3) : Il a été retrouvé au petit matin dans une usine de traitement de surface (SubsonicCleansing) de South Central. Il a été ligoté, puis et on l'a jeté dans une colonne d'eau dans laquelle on injecte normalement des bactéries, des métaux (pour le revêtement de surface), des ultrasons et beaucoup d'air pour accélérer le processus. Le tueur n'a utilisé que l'air qu'il a envoyé au maximum. Jackson est donc mort noyé dans la colonne puisqu'il ne pouvait plus flotter (car il y a trop d'air dans l'eau) ni remonter sur la paroi circulaire en plexiglas. Sur place il n'y a aucun indice sur le tueur à part une serrure bousillée électroniquement et une enveloppe retrouvée dans les décombres de la palette. Elle était libellée «Détectives Simax et Ridge». Elle n'a pas encore été ouverte et est la cause de l'appel des policiers de South Central. A l'intérieur le même message en gros (voir annexe sur le tueur). Une rapide recherche sur les fichiers permettra d'apprendre que Jackson est un membre du posse jamaïcain des Chasseurs de Dragon basé à Skid Row et qu'il a déjà été arrêté pour violences sur mineures, conduite sous l'influence de drogues, délit de fuite et port illégal d'arme. Un fait important, la cuve a été déconnectée des arrivées d'eau normales et l'eau qui était dans la colonne ne vient pas de l'usine! Les pollutions élevées sont classiques d'une eau de Skid Row.
Description sommaire : rastafari typique, baggy, marcel, baskets, dreadlocks

et muscles fins mais puissants. 19 ans, 1m89, 67 kg.
5 – Meurtre de Ron Harden (J+5) : il ne s'agit pas vraiment d'un meurtre. En fait, le tueur commence à être trop sûr de lui et s'apprête à faire en sorte que ce soit les cops eux-mêmes qui tuent Harden. Le directeur d'une agence de l'eau sur Skid Row est retenu prisonnier dans une des usines de traitement de l'eau du quartier. Loin d'être un ange, cet homme a depuis longtemps pris le parti des profits. Les installations et le matériel sont négligés, le personnel exploité.
Accroche : Le tueur a piraté la fréquence radio des cops et va les mener en bateau jusque dans son piège. Les Anges appellent les cops pour un rendez-vous avec l'inspecteur Damask du SAD. Il a besoin de les voir pour l'affaire O'Neil au central. Sur un jet de bureaucratie/perception (3) ils se rendront compte que la voix n'est pas connue. Si quelqu'un de doué en informatique tente de remonter le signal, sur un jet de informatique/sang-froid (2) il pourra trouver que la source du signal n'est pas au central mais se perd en Asie. Si jamais il a une marge de réussite de 2 il saura qu'elle est à Skid Row sur Lawrence Street.
Vu que les cops arriveront vraisemblablement du sud, il fera en sorte qu'il y ait un 10-18 dans **Skid Row**. On signale un règlement de compte au croisement de **Lawrence Street et Sacramento Street**. Un agent à terre et deux autres en difficulté. Les cops sont à quelques blocs et prêts à intervenir en quelques secondes. Une fois sur place, les cops ne verront pas de véhicule de patrouille et n'entendront pas un bruit. Un jet d'instinct de flic/perception (1) laissera présager d'un gros malaise. Il devrait y avoir des badauds… Même à Skid Row. Leurs radios grésillent et ne semble plus transmettre grand-chose le bâtiment étant entièrement en métal. Le bâtiment est un vaste immeuble datant des '90s. Il s'agit de l'usine de traitement de l'eau de Skid Row. Dedans de vastes cuves, des conduites dans tous les sens. Après une fouille rapide de la salle d'exploitation ils se rendront compte qu'il n'y a rien, sauf s'ils réussissent un jet de 6+/perception (3). Ils verront dans ce cas une diode rouge fixe dans un passage étroit. Ils pourront aussi voir que le boîtier est relié à un fil qui court le long de conduites jusqu'à terminer derrière un caisson de matériel électrique. En l'ouvrant ils trouveront un compte à rebours sur un boîtier électronique particulièrement retord… Un écran s'allume et sur des animations psychédéliques une voix grave prononce : « vous avez 3 minutes pour trouver Mr Harden et le sortir de là… ou le laisser mourir.» Les animations s'estompent et on voit une vidéo, un petit homme en costume accroché à une conduite et se débattant comme un fou. Ils le trouveront au 2e sous sol, après une course effrénée entre les petites passerelles et les conduites. Ils se rendront rapidement compte que les menottes en métal sont du type de celles des policiers et qu'ils ne trouvent pas la clé. Il faudra les crocheter ou les briser. Sur un jet de 6+/Sang-froid(2) ils se souviendront avoir vu une barre en fer qui pourrait faire l'affaire.
Ils sentent que c'est la merde et ils vont déclencher une bombe à distance, subissant l'onde de choc qui va faire exploser toutes les vitres et de nombreuses conduites autour d'eux.
Deux possibilités : chercher à toute vitesse l'homme dans le bâtiment, ou désarmer la bombe… Et la troisième, partir sans rien demander. Si la bombe explose, elle fera 9 dés de dégâts pour les gens à proximité, 4 dés pour tout ceux qui subiront le souffle dans le bâtiment détruisant la majorité des conduites (et privant une bonne zone de Skid Row d'eau potable, ce qui va entraîner des émeutes, voir la contaminant par des mélanges d'eau polluée eau traitée) ou les environs et 1 dé dans tout le pâté de maison, détruisant fenêtres et propulsant des gravats en tous sens sur près de 700 mètres.
Pour la désamorcer il faudra réussir sur électronique/sang-froid (3) pour modifier certaines connections et déceler le bidon des fils importants puis réussir informatique/sang-froid (4) pour comprendre et désamorcer le système électronique (6 jets au total après l'enclenchement).

Le tueur en série a placé des caméras de partout dans le bâtiment et se réjouit de son film depuis une maison abandonnée sur Lawrence Street. Si les cops y vont, il les verra et tentera de s'enfuir. Il partira par derrière, armé de son fusil d'assaut, laissant dans la chambre de derrière un énorme fatbull enchaîné qui réussira peut être à mordre un cops peu précautionneux ou un peu trop pressé d'ouvrir la porte pour suivre Everson.
S'il n'est pas attrapé Everson préparera son prochain meurtre (le sixième), en l'occurrence celui des cops. Il réapparaîtra dans la scène finale contre les Vory (voir plus loin).

La vie des cops

- Kafale : le soir de J+3 Kafale aura une surprise en rentrant chez lui. Bien que sa porte soit fermée à clé, son salon est tout éclairé et une bouteille de vodka bien entamée traîne au pied du canapé en cuir. Ses chiens ne font pas un bruit, plusieurs photos semblent avoir été déplacées et des tiroirs ouverts… Certainement après une petite peur, il pourra retrouver Hughes en train de dormir sur son lit, tout comme les deux bergers d'Anatolie. Elle est passablement bourrée et s'est réfugiée chez lui suite à une engueulade avec un autre de ses amis (Jack du LAPD) qui lui a fait des avances plus que pressantes. Une petite déprime qu'il va falloir soigner. Elle n'est vraisemblablement plus en état de rentrer chez elle et a besoin d'une présence. Elle va même témoigner d'un peu trop d'affection à Kafale, elle va même lui raconter qu'elle en pince pour lui depuis longtemps déjà.
- Sara : le frère de Sara va essayer de la relancer tous les jours (resto, compétition de surf à la télé, soirée privée dans un club branché de Venice…), il tente à tous prix de lui faire apprécier Meilin qui semble gênée par ce petit jeu et le dira discrètement à Sara lors d'une excursion aux toilettes. Meilin apprécie Sara mais veut laisser le temps aux choses. Par contre elle ne comprend pas pourquoi Sara passe du temps avec eux quand le LAPD est la cible de toutes les critiques des médias… Au contraire si Sara est trop peu présente, Meilin fera une scène à Enzo et lui dit qu'elle n'est pas prête à lutter contre les préjugés racistes d'une famille qu'elle croyait ouverte.
- Stefen : à J+2 Plug va avoir des démêlés avec le NOM. Paul Osborn s'est fait interroger car une petite équipe de fachos qu'il dirigeait a passé à tabac une famille d'asiatiques et s'est fait coffrer. Il l'appelle pour lui demander d'accélérer les choses. D'un autre côté

Lise le contacte après un bon moment de silence. Elle lui propose un vernissage dans Fashion District à J+3 à 21h. S'il est attentif, elle lui paraîtra étrange, à la fois voulant se rapprocher et distante. En fait, elle prend de l'Ice depuis quelques semaines (drogue effaçant les émotions et sentiments). Plug doit se rendre compte qu'elle risque de se retrouver dans une situation sensiblement identique à celle du jour où Plug a perdu son frère. Il pourrait la retrouver à demi-morte d'une overdose chez elle.

- Dan : Fatboy a rendez-vous avec Jennie à J+1 puis tous les deux jours. Il faut le faire parler. Une fois qu'il a parlé du tueur en série, la presse sera dans tous ses états dès le lendemain, annonçant que le COPS lance une chasse à l'homme. La une de CalNews présentera une reproduction d'affiche de far-west avec « Wanted : Le Catalyst, dead or alive » avec un immense point d'interrogation métallisé dégoulinant de sang en guise de portrait. A J+3 Jennie lui apprendra que « les Loups ont retrouvé à l'Eglise de Zion quelque chose qui leur tenait à coeur ».

- Sydney : TLA sentira de plus en plus la pression financière et la fatigue sur ses épaules. Pour ajouter à tout ça ses enfants présentent de plus en plus de signes de mal-être. Ils commencent à se battre souvent, saccager l'appartement, etc. A J+3 Jo va s'entraîner à jouer au base-ball dans la maison, provoquant un vrai carnage. Si elle ne fait rien, à J+4 Stan tapera un peu trop fort sur Ally qui finira par se faire exploser l'arcade lors d'un choc sur le sol. Ils auront couru dans la rue et Rosie, la voisine aura appelé les urgences qui seront venues les chercher… Sydney recevra un coup de fil d'un médecin à 18h30 lui annonçant la nouvelle.

Et les latinos?

Le cartel de Villamendoz est connu des gars de l'ORGDIV, de certains cops et de gangers vétérans ou autres membres de la famille des criminels haut placés, mais le bonhomme n'a aucun casier et se déplace à sa guise. Son nom n'apparaît jamais dans les rapports finaux par manque de preuves, mais les officiers ont déjà vu ce nom dans de nombreuses affaires de drogue. Il va falloir beaucoup creuser, pour retrouver la trace du jefe, puis la voiture, et trouver comment récupérer les papiers pour visiter sa baraque luxueuse. Il s'agit bien sûr d'une autre fausse piste, enfin une piste prématurée et Villamendoz est difficilement retrouvable pour le moment. Les planques qu'il utilise pour le labo et le stockage sont quasiment introuvables... pour le moment là aussi!

10-18

Le jeu est totalement libre sur plusieurs jours, libre à vous de placer quelques 10-18 pour redonner un peu de vigueur aux joueurs et les remettre dans le bain. Il y en a deux au chaud justement.

- 10-18 : the Game

Les cops sont appelés en urgence pour un 10-18 à deux blocs de là. Des coups de feu ont été tirés près d'un canal d'égout. En se dirigeant sur les lieux, ils pourront se rendre compte qu'il y a en fait une course poursuite dans les rues avoisinantes. Ils pourront tenter de prendre en chasse une «Gran Turismo» prise en chasse par une «Katana» (et oui rien que ça!). Non seulement ça part fort, mais le motard tire sur la voiture à la moindre ouverture. Sauf si les cops parviennent à arrêter quelqu'un, ils pourront assister à un énorme feu d'artifice quand ils verront la GT s'exploser contre un poteau sur un pont. Avec un peu d'attention, 6+/Perception (2) ils auront vu avant le pilote profiter d'une embardée pour se jeter et terminer sa course dans l'eau après avoir violement percuté lui aussi un autre poteau. Le motard lui s'arrête brutalement sur le pont, jette un œil dans la voiture et vide son Hellfire 032fx dans l'eau, avant de partir sans demander son reste. A partir de là, soit les cops continuent sur le motard qui parviendra sûrement à les semer, soit ils vont pêcher le corps pas si inanimé que ça qui tente de se traîner vers la rive 200m plus bas. Le motard est un tueur à gage du nom de Dave Rutterford. Il a un contrat sur Ellis Upacevski, un chauffeur de taxi (et le conducteur de la GT). Celui-ci est un ancien de l'armée, un véritable héros en fait qui a parcouru l'Angola avant de participer à la Colombie, la Corée, la Colombie et l'Amérique Centrale! Trente ans de guerre quasi continue… Ca a laissé des traces, d'autant plus qu'il a perdu la jambe gauche au dessus du genou et a eu le bras droit arraché en Amérique Centrale. Il avait déjà failli perdre la même jambe en Colombie, pris plusieurs balles dans tout le corps, mais cette fois il aurait du y rester. Il a pourtant fini par s'en remettre, lentement et à grands frais. Une jambe et un bras mécatroniques ne remplaceront jamais de vrais membres. Pour lui l'armée c'est terminé, après l'Indépendance il a été oublié comme tant d'autres et a déprimé, sombrant dans l'alcool et finissant chauffeur de taxi. Un jour il a fini par engager un tueur comme il n'arrivait pas à franchir le pas pour quitter ce monde pourri. Puis trois semaines plus tard il a revu la jolie brune qui lui avait tant plus un mois auparavant mais lui avait mis une veste mémorable. Cette fois c'est même elle qui est venue le voir et l'a invité à sortir! Fini les idées de suicides, ils sont ensemble depuis deux semaines et aujourd'hui Rutterford vient honorer un contrat anonyme… Qui n'a plus lieu d'être! Malheureusement pour Ellis, Dave est un pro et tient à l'honorer.

Si les cops n'agissent pas tout de suite, ils auront sous peu des nouvelles de leurs indics. Une chasse à l'homme est organisée et deux tueurs tenteront d'en abattre un troisième qui s'en prend à un vétéran !

- 10-18 : une banale histoire de queue

Les radios crépitent. « Prise d'otages dans un bureau de poste au 135 Springfield Road. Coups de feu déjà tirés.»

Une fois sur place les cops verront un cordon de sécurité déjà mis en place, deux voitures de patrouilles sont déjà sur place. Pour le moment personne ne sait de quoi il retourne, les preneurs d'otage n'ont pas répondu aux injonctions.

Il s'avère qu'un jeune a craqué après plus de 2h30 d'attente quand une mémé a essayé de doubler tout le monde, feignant de ne pas comprendre, pas être bien, etc. Il a dégainé, mouvement de panique, dans la cohue un coup de feu part et la mémé est allongée. Son chien de salon à moitié débile n'arrête pas de japper et le gamin le liquide aussi. Un chien ça bouge plus vite qu'une grand-

mère et le gosse a eu du mal à l'avoir (ce qui explique qu'on croit à un échange de coups de feu).

Après quelques instants un coup de fil est transmis par les Anges, quelqu'un (un otage) dans le bâtiment appel avec un portable. Aux cops de voir s'ils négocient ou s'ils attaquent le bâtiment.

Les options

Le tableau a été récupéré par les Russes (qui l'ont tout bêtement racheté aux Fallen Angels contre du matos militaire). Fatboy apprend à mi-semaine et par les Libératrices de la Fusion Primordiale ou Pat que ce tableau pourrait avoir plus de valeur pour eux (les cops) qu'ils ne le croient.
Il y a maintenant deux solutions pour la fin. Soit les cops ont été brillants et ont finalement su tirer les bonnes ficelles et trier la merde pour comprendre ce qu'il se passe, soit ils ont gagné le Darwin Award et sont morts étouffés sous les déjections d'un éléphant. Pour la première option, ils vont maintenant devoir s'impliquer davantage et prendre part aux affaires en cours dans un marchandage houleux, pour la seconde, ils vont en chier encore un peu.

Marchandage

Une phase de jeu intéressante à jouer. Les Maîtres Loups sont difficiles à trouver. Les Fallen Angels restent un des rares liens pour les trouver. Il peut passer par la tête des cops de les trouver pour leur demander où se terrent les Russes. Il faudra pour cela reprendre contact avec les informateurs de Sara et faire en sorte d'appâter les Jamaïcains. En discutant un peu avec les deux sportifs, les cops se rendront compte qu'ils sont finalement très proches du gang tout en n'en faisant pas partie. Ils se refuseront donc à toute action pouvant entraîner quoi que ce soit de néfaste pour les Jamaïcains.
Un bon moyen de les accrocher est de proposer une descente chez le cartel ou de déclarer que le LAPD est prêt à mettre les moyens pour démanteler le groupe de Villamendoz. Il faudra penser à trouver un lieu neutre pour la rencontre ainsi qu'un horaire.
Les Fallen Angels ne se déplaceront pas pour une raison foireuse, mais le feront volontiers si il leur est possible de récupérer des armes, de la dope ou de porter un gros coup à Villamendoz qui est leur ennemi numéro 1 du moment…
Ils arriveront en force, une douzaine d'hommes lourdement armés (machette, armes de poings en holster, et chacun portera un fusil d'assaut flambant neuf). Samuel prendra immédiatement les devants, flanqué de deux gorilles tout en muscles. Samuel est habillé comme un street ganger, baskets, baggy jaune, marcel mauve, des bracelets en métal aux poignets, nombreuses bagues, lunettes de soleil et un bandana noir ramenant ses dread locks en arrière. Le plus déconcertant chez lui est le contraste entre son visage et son attitude. Un corps bodybuildé, un fusil à pompe à la main et une machette à la taille et pourtant un large sourire, très large sourire. Le Joker lui a depuis longtemps fait exploser les zygomatiques…
Pour ce qui est de la négociation en elle-même, il commencera immédiatement par quelque chose du style « il paraît que vous avez besoin de nous pour détruire le cartel de Villamendoz ? »
La négociation risque de tourner court si les cops lui font sentir qu'ils se foutent de Villamendoz et ne viennent que pour Ivanovitch et ses hommes. Si les cops ont l'air intéressé, la situation se décrispera un peu et ils pourront soutirer l'adresse de l'échange (les Fallen Angels ont été livrer la marchandise à Palos Verdes, dans un parc). Les Fallen Angels réclameront un pourcentage (ils démarreront à 30%) de toutes les saisies faites lors de la descente chez le cartel.
Cette scène est destinée à perturber les cops, marchander avec des criminels pour en arrêter d'autre, promettre de la drogue à des passeurs pour arrêter des producteurs, etc.

Il sera ensuite aisé d'aller sur Palos Verdes pour récupérer des infos. Tous ceux qui sont habitués à la rue pourront immédiatement se maudire de ne pas avoir pensé avant à ce quartier qui est la planque par excellence. En effet, peu agréable et sécurisant, recouvert en quasi permanence par le GOB, le LAPD n'y met jamais les pieds.
Effectivement, ils trouveront rapidement la trace des Russes auprès de la population du quartier. Ici on n'aime pas les nouveaux, et les Russes ne sont pas passés inaperçus lors de leur arrivée (44T, berlines luxueuses et motos!).

Les Vory ont élu refuge dans un ancien complexe pour la jet set. La bâtisse est un immense palais, digne de celui de Cendrillon, qui regroupait un casino, deux clubs et un hôtel gigantesque. Les Vory se sont regroupés dans le casino après avoir appris aux dépends de deux des leurs que les babouins n'étaient pas prêts à céder l'hôtel. Ils ont installé sommairement une sécurité afin de se protéger de la faune et des autres gangs. Elle est essentiellement composée de la sécurité défectueuse du casino et quelques détecteurs de mouvements dans les conduites de ventilation. Avec un minimum de talent et de précautions il sera possible de bénéficier d'un important effet de surprise en s'infiltrant dans le bâtiment plutôt que de lancer l'assaut de façon brutale. Il y a vingt-trois Vory dedans dont les brigadiers survivants, le pakhan et le reste qui est composé des hommes de mains. Dans un immense garage sont garés les berlines, les motos et le 44T (chargé). Les lieux ont été abandonnés à la nature pendant vingt ans et sont dans un piteux état. Comme dans tout le quartier, la végétation tropicale amoureusement plantée par la jet set lors au début du siècle semble particulièrement bien se plaire et a tout envahi. Les lieux ont déjà été saccagés par de nombreux squatteurs et les Vory ne se sont pas préoccupés de rendre le tout vivable vu qu'ils ne sont là que pour quelques jours.

Normalement les cops demanderont autant de renforts que possible, et de toutes manières, si le Lieutenant est tenu au courant de l'affaire il prendra des mesures, à savoir mobiliser une équipe supplémentaire de cops, et de la RHD (une douzaine d'hommes au total) ce qui s'avérera un peu juste mais mieux que rien. Il est envisageable que Fatboy ou un autre cops parvienne à obtenir des renforts de l'ASD, du CRASH ou de l'ORGDIV.
Si l'intervention se fait après les évènements sur Skid Row lors de la tentative de meurtre de Ron Harden et que les cops sont toujours en vie, Everson sera de la partie pour mettre en branle son

sixième meurtre. Ce soldat surentrainé sera dans son milieu dans la jungle de Palos Verdes et fera tout pour les tuer un par un, à la manière des prédateurs, usant d'harcèlements et de frappes rapides. Le modus operandi ? On oublie. Notre bonhomme a complètement pété le plomb si les cops s'en sont sortis à Skid Row et encore plus s'ils ont sauvé Harden.

Transfert

C'est la fin la plus sanglante et la moins glorieuse pour les COPS, s'ils en arrivent là ils ont certainement du passer à côté de pas mal de choses... Le bon côté : ils éviteront le tueur en série.

Il va y avoir un transfert. Kolya a été rappelé à l'ordre par les Autoritets. Il va devoir livrer le tableau dans les 24 heures (il ne s'en est sorti que parce qu'il l'a retrouvé). Le Cartel parvient à le savoir grâce à des guets et attaque le convoi. Et oui, les Russes sortent couverts avec un petit convoi sympathique : une semi-remorque de 44 tonnes (contenant la commande de voitures qu'ils viennent de récupérer et tout leur matériel), deux berlines noires et 4 motos. Le tout avec vitres blindées et pneus increvables bien sûr… Le Cartel a lui aussi placé de gros moyens sur le coup. Le combat routier déclenche un énorme 10-18 auquel les cops sont conviés. En effet, l'ASD est déjà débordée par de nombreuses diversions aux quatre coins de la ville organisées par le gang. La course poursuite finit par traverser le territoire des Hell's Angels qui vont tout faire péter. Les cops pourront récupérer le tableau et des voitures volées en phase de maquillage ainsi qu'une véritable artillerie digne d'une troupe d'assaut ou d'un commando militaire. Il y a également d'autres œuvres d'art dont la majorité ont déjà fait l'objet de déclarations de vol. En fait les Vory voulaient profiter de l'occasion pour disparaître et se mettre au vert quelques temps. Contrairement à la majorité des gangs ils ne sont pas très attachés à un territoire.
Pour résumer, la scène doit être un véritable carnage autant pour les criminels que pour les forces de police et les civils, et même si au final les cops s'en sortent sans trop de dégâts corporels et qu'ils arrêtent et/ou éliminent de nombreux criminels, ils ne doivent pas vivre cela comme un évènement glorieux, mais comme un massacre profondément traumatisant.

- **Le tableau**

Les tableaux pourront être analysés par Lise Jaunot (contact de Plug) ou sur un délai plus long par un expert. Tous seront identifiés et un seul ne sera pas certifié. Il s'agit en fait d'un faux d'excellente qualité mais un faux quand même… D'autres contacts connaissant les trafics et la contrebande pourront informer l'équipe qu'il existe une façon de passer des documents sensibles en douceur. Il suffit de peindre par-dessus à la peinture soluble à l'eau! Peu de gens maîtrisent toutes fois cette technique et surtout cette peinture des plus délicates à manipuler. Sous le tableau ils trouveront des plans incompréhensibles. Après analyse il s'avère qu'il s'agit d'une nouvelle arme particulièrement destructrice qui arriverait à prix compétitif à allier la puissance de feu d'un fusil d'assaut à la taille d'un pistolet mitrailleur... C'est une sorte d'arme de poing qui tire des fléchettes à un rythme hallucinant.

Les protagonistes

«Les gens n'ont pas la même façon de vivre, ils n'ont pas d'avantage la même façon de tuer.»
Carine Hutsebaut, profileuse

Daamaaask ton univers impitoyable!

Ou les personnages et le SAD.

Voici ce que les joueurs ne savent pas sur leurs persos.

- Sydney « TLA » Ridge :
Elle est bel et bien surveillée par le SAD, et en mauvaise voie. Le Major Ridge est mort lors d'une opération secrète où les armées californiennes et canadiennes se livraient à leurs petites affaires. Une enquête sommaire a bien été menée au sein de l'armée pour faire écran de fumée, mais l'Etat Major savait que le Major Ridge était devenu spécialiste des relations avec le Canada pour partager les informations récupérées sur les Etats-Unis… En échange, le Canada pouvait engager des mercenaires et les lancer en mission sur le sol californien pour retrouver et capturer des trafiquants puis les livrer aux autorités canadiennes après avoir retraversé la frontière. Le SAD lui ne sait pas cela (et n'est pas prêt de le savoir) et se demande si TLA ne serait pas impliquée dans un trafic quelconque.

- Stefen « Plug » Simax :
Le SAD n'a pas trouvé de preuves, mais beaucoup sont persuadés que Plug a causé la mort de son équipier. Il sait également qu'il s'est rapproché du NOM et le surveille maintenant. On épluche ses dossiers, en ouvre dès qu'il dégaine son arme, regarde tout ce que sa caméra a transmis, fouille son casier… A la moindre erreur (même légère) il subira la sanction maximale.

- Dan Jr. « Fatboy » Ferguson :
S'il n'avait jamais connu Jennie, Fatboy n'aurait rien à se reprocher, mais voilà il la connaît, et la fréquente… Les Libératrices de la Fusion Primordiale forment en fait un groupuscule qui s'est inspiré il y a longtemps des groupes maçonniques, mais leur doctrine et leurs pratiques en sont aujourd'hui radicalement opposées. Il s'agit en fait d'un groupe de puissantes qui allient penchants pour le sadomasochisme et soif de pouvoir. Elles se débrouillent pour attirer de nombreux mâles et soutirer des informations sur l'oreiller. Ensuite soit elles s'en servent pour en tirer elle-même avantage, soit elles les vendent. Jennie manipule donc Fatboy, de la même manière qu'il la manipule pour récupérer des infos.

- Kafale Aghajari :
Lui n'avait rien à se reprocher avant cette affaire sur les Vory. Pourtant il va se retrouver pris dans un bordel sans nom…

- Sara « La Contessa » Antoniucci :
Elle non plus n'a rien de grave à se reprocher et va vivre la même histoire. Quelle voie va-t-elle choisir? Si jamais elle réussit à trouver du temps pour ses recherches personnelles, elle pourra apprendre que son frère est mort peu après être entré dans un gang de Palos Verdes, le South Bay Pirus. Il a été livré en pâture lors d'un Live Feeding avec des ba-

bouins. Il a lutté comme un beau diable mais ne s'en est pas sorti… Il est très peu probable qu'elle entende reparler de son père. Aujourd'hui ce n'est plus qu'une épave qui traîne dans Skid Row, un SDF parmi tant d'autre qui vit dans un monde de délires éthyliques.

Les Maîtres Loups ou Voltchii Khozian en VO

- Pakhan : Kolya Ivanovitch
Brigadiers : **Vaclav Khatchev** (drogue, 9 personnes, espion : Adok), **Svetlana Poltov** (trafic, 7 personnes, espion : Soren), **Vasili Palavine** (corruption, 3 personnes, espion : Asenka), **Velyo Merenka** (combattants / assassins, 8 personnes, c'est le seul qui n'est pas Russe mais Bulgare, espion : Dragos)

- Quelques prénoms pour les hommes de mains : Adok, Atanas, Dragos, Gellert, Gwidon, Kolya, Raimund, Rickard, Soren, Stefan, Vaclav, Valerian, Vasili, Velyo, Vidor, Igor, Grishka, Genko. Et pour ces demoiselles : Asenka, Bella, Didina, Eizenija, Ekaterina, Gisella, Ivana, Jadwiga, Piroska, Reveka, Svetlana, Urzula.

- Un peu de vocabulaire :
Obshchak : butin de guerre, sert à la corruption et à faciliter la vie des familles endeuillées et des gangers en prison.
Blatnoï : combattant
Shestiorka : sorte d'apprenti aux côtés d'un blatnoï

- Le code :
Le Vor tourne le dos à sa famille car il n'a plus que le gang comme famille,
Le Vor ne peut avoir de famille ,
Le Vor n'a pas le droit de travailler et ne peut tirer de revenus que de son activité criminelle ,
Le Vor doit assistance et soutien aux autres voleurs via l'Obshchak ,
Le Vor ne peut parler de ses complices et de ses planques qu'à un autre Vor ,
Les conflits entre Vory sont gérés par le Na Ludi (sorte de conseil des sages interne au gang) ,
Le Vor doit savoir parler l'argot des Vory ,
Le Vor ne doit pas jouer sans argent, ni boire jusqu'à en perdre sa lucidité,
Le Vor se doit d'enseigner son art à un apprenti,
Le Vor ne doit pas porter d'arme pour le compte de l'Etat ni servir dans l'armée,
Le Vor doit toujours respecter la parole donnée à un autre Vor.

Ce gang de Russes s'est installé à l'est de Palos Verdes en 2024. Ils ont dans une première approche tenté de se faire une place sur le port, mais ils ont vite compris qu'elles étaient comptées. Ivanovitch a alors eu la brillante idée de s'installer dans Norwalk. Sur un territoire à peu près vierge ils ont alors commencé à se faire connaître : rackets, enlèvements, cambriolages et vente de drogues en provenance directe du port. Ivanovitch a toujours refusé de verser dans la prostitution, la haute estime qu'il a des femmes l'en empêchant. Cet homme droit est un véritable Vor V Zakon, il prône ainsi une vie criminelle extrême et le respect du code. Depuis deux ans maintenant les activités du groupe évoluent. Aujourd'hui, il donne non seulement dans le deal de drogues diverses fournies par les taxes de 3% sur le trafic des Cartels sur le port de Palos Verdes où le gang contrôle un hangar, mais aussi sur le trafic de voitures de luxe, qu'ils volent, désossent et vendent en pièces détachées ou remontées et améliorées. Un quart reste en Californie (usage propre, ventes aux gangs ethniques et ventes quasiment à perte aux autoritets) le reste partant par les docks à l'étranger. Le problème vient du fait que ce hangar leur coûte beaucoup. Les Autoritets récupèrent 7 à 10% de tout ce qui passe. Mais il y a depuis l'arrivée de Soren Wysocka de nouvelles activités émergentes : le trafic d'immigrés clandestins qui servent de main d'œuvre bon marché sur les chantiers de Norwalk et qu'ils importent par le LAX, le trafic d'armes et de technologies de pointe voire même rarement d'œuvres d'art. L'espionnage industriel finalement est l'une de leurs dernières activités.
Soren pense même que le gang a besoin de récupérer un aéroport pour faciliter et surtout sécuriser les transports mais il n'en a pas encore parlé à Ivanovitch pour ne pas le brusquer. Il veut devenir pakhan, mais il sait ce qui risque de lui arriver si Ivanovitch s'en rend compte… Ivanovitch lui veut affranchir le gang des Autoritets en réalisant un énorme coup qui rapportera assez pour avoir un gros fond de roulement et gérer lui-même tout ce qui a trait aux docks. Il faudra aussi éradiquer les Outfits des syndicats…

Le gang était depuis toujours ouvert à tous les peuples de l'est, mais Ivanovitch a toujours préféré confier la direction à des Russes. L'incident récent a fortement perturbé cet état de fait. La mort de son brigadier Khalil Patchka a laissé un trou béant dans son équipe. Non seulement il a perdu deux Vory mais en plus il a dû lui-même liquider un ami de longue date. Khalil sombrait dans l'alcool depuis la mort de Ielena, il n'était plus que l'ombre de lui-même et l'ombre d'un Vor. Il aurait volontiers confié ce poste au «nouveau». Kafale est un gars bien, droit et qui en a dans le crâne. Il n'a pas trop insisté, sachant que cela n'en valait pas la peine. Et puis cela lui permet de le tester un peu. Soren lui avait dit qu'il ne lui faisait pas confiance, du coup quand Kafale a proposé le trafic le vieux pakhan a vu l'occasion de régler pas mal de questions. Il verra qui sortira vainqueur du conflit Kafale/Soren et avisera alors. Il sent que Soren veut sa place et lui fera la peau à la moindre occasion. Il apprécie Kafale mais ne sait toujours rien de lui, de son passé. Il a dit connaître Alexeï Poltov, mais même Svetlana ne semblait pas se souvenir de lui au départ. Kafale a su jouer le jeu et lui rappeler des souvenirs, lui parler de son frère.
Ivanovitch a récemment appris par des Crisps que les Colombiens avaient réussi à se procurer une cargaison importante pour « leur patrie ». Il en a déduit qu'il s'agissait d'armes, vu que la Colombie en a toujours besoin. Première erreur. Il s'agissait d'une œuvre d'art recherchée par Eduardo Juarez, un baron de la drogue Vénézuelien.

Fallen Angels

Ce gang de Jamaïcains est en fait constitué d'une bande de jeunes hargneux qui se sont faits exclure d'un gang de Skid Row (les Chasseurs de Dragon) à la suite d'une affaire pendant l'été 2030. Ils se sont réfugiés à une petite douzaine dans un immeuble immergé d'El Segundo. Lourdement armés ils ont rapidement fait leur place, évacuant les résistants dans un bain de sang.

Depuis, des combats sporadiques leur ont permis de conserver leur territoire et même de récupérer deux autres immeubles dans la fange.
Ils fonctionnent depuis comme un groupe de « castors » (à cause de leur façon de rentrer dans le bâtiment par le fond) plus classique, se chargeant essentiellement d'être des intermédiaires. Ils ont récemment eu un accrochage des plus violents avec le cartel de Villamendoz qui a essayé de les doubler. Pour se venger et lui montrer personnellement à quel point il est vulnérable, ils ont récupéré sa voiture et l'ont détruite. Avant ils ont dû tuer les quatre hommes de mains qui ramenaient le véhicule au domicile du jefe, et ont désossé tout ce qui était revendable. Ils ne voyaient pas comment se débarrasser du tableau en en tirant profit, et ont donc été ravis de la proposition des Maîtres Loups qui avaient fait leur petite enquête et fini par les retrouver. En échange ils ont reçu du matériel de guerre de première qualité, notamment des fusils d'assauts flambant neufs.
Samuel est le boss du groupe et est en permanence défoncé, assurant son poste uniquement par son charisme et ses crises de colère et de violence particulièrement sanglantes.

Le tueur en série

Kyle Everson est un homme perdu qui approche de la cinquantaine. Il a vécu plus d'atrocités que la plupart des cops… Il a été colonel dans l'armée US et a profité de la sécession pour disparaître dans les conflits. Il a eu une enfance terrible, subissant une discipline parentale terrible et faisant office de souffre-douleur. Sa mère, une paramilitaire, fut très violente avec lui et s'absenta souvent du domicile. Le père développa alors des tendances paranoïaques et maniaco-dépressives. Solitaire dès son plus jeune âge, Kyle apprit à manipuler les gens, puis devint rapidement un vrai sociopathe (mensonges, indisciplines et colères). Il suivit rapidement son père sur la piste de l'éthylisme chronique et plongea en plus dans la violence. Dès ses 18 ans il s'engagea dans les commandos mais fut mis à la porte six ans plus tard pour « instabilité mentale ». Il suivit un traitement psychotrope (médicaments agissant sur le psychisme) après plusieurs échecs avec des psychologues pendant quelques mois, mais devant le peu de résultats et la réduction de la perspective d'être repris dans les commandos, il manipula les docteurs pour être réaffecté dans l'armée classique où il rongea son frein jusqu'en 26. Il a donc été fiché dans l'armée américaine et dans des hôpitaux militaires (les bases de données ont disparu avec les américains lors de la scission, il faudra donc aller chercher directement chez eux pour le retrouver, c'est pas gagné!). Depuis l'indépendance, il vit de petits boulots au noir et des fonds qu'il a récupéré bien avant de disparaître. Il était colonel dans une unité d'élite et on ne peut pas dire qu'il ait rouillé.
Contrairement à la majorité des tueurs en série ses crimes n'ont absolument rien de sexuel. Les propos d'un télévangéliste extrémiste ont trouvé une résonance particulière en lui et il veut remettre le monde dans le droit chemin. Il croit vraiment être un Catalyseur capable de modifier le cours des choses et rapprocher la société de vraies valeurs.

Son profil (les chiffres indiquent la complexité des informations et la difficulté du jet)
1- Il ne tue pas des gens de son âge, ni de son ethnie contrairement à la majorité des tueurs en série.
1- Il tue des hommes. La majorité des crimes sont des crimes à connotations sexuelles chez les tueurs en série.
1- Il ne tue que des hommes, il est probable que cela en soit un. (Faux dès que les cops retrouvent le premier meurtre)
1- Il est très mobile, ses zones de tuerie étant plutôt éloignées.
1- si un DVD au moins a été trouvé, 4 sans DVD. Le tueur est persuadé d'avoir une mission, il tuera au moins une personne par « nouveau péché capital ».
2- Il n'a pas d'emploi du temps fixe. C'est une remarque importante concernant son emploi qui lui laisse du temps libre.
2- Il ne prend pas de risques excessifs, les corps sont souvent trouvés dans des lieux discrets (ce qui va changer par la suite).
3 - Les meurtres sont à intervalle régulier de 48h en moyenne. Il n'a pas de pulsion morbide sinon il devrait accélérer le rythme des mises à mort. Par contre, un échec au bout de 48h ou un empêchement pourrait le détraquer encore plus.
3 - Le fait que ces meurtres soient aussi rapprochés nécessite qu'il les ait tous préparés depuis longtemps. Il ne s'agit donc pas d'un psychotique mais d'un psychopathe. TLA peut prédire dans les grandes lignes le type de jeunesse du tueur.
3 – Le modus operandi est étrange et a longtemps échappé à TLA mais elle finit par comprendre que le tueur le met en place au fil des meurtres! Il tue un membre d'une catégorie A, d'une manière et/ou sur un lieu évoquant la catégorie B.
2 - Le quatrième meurtre est différent. Pas en lui-même mais dans sa symbolique. Le tueur veut qu'on parle de lui. Il met les cops au défi et s'en prend à ceux directement chargés de son affaire (le premier détective profileuse et le chef de la petite escouade). Cela laisse présager un changement de modus operandi par la suite.

Les petits COPS

- Dan Jr. « Fatboy » Ferguson :
Tout nouveau au COPS, Junior a déjà eu le temps de se faire une réputation grâce à son physique. Couvé par ses parents tous deux membres du LAPD, Fatboy ne veut qu'une chose, faire ses preuves et écraser les chiens fous du COPS qui le méprisent. Il a une relation avec Miss Spanning, membre d'un groupe de femmes qui usent de leurs charmes pour faire du trafic d'informations en tous genre. Il a noué de nombreux contacts au LAPD et avec deux informateurs peu communs (Pat et Jennie) qui sont capables de lui trouver des infos sur tout et n'importe quoi.

Point fort : il est très influent au sein du LAPD sans que cela se sache (contacts et stages).

Allié 3 : Dan Ferguson, BOSQ, armée -2, bombes 0
Allié 1 : Jennie Spanning, secrétaire mairie (PhD en psychologie), psycho. 0, administrations -1, milieu SM -1
Allié 2 : Mel Ferguson, ange LAPD, LAPD 0, LA -1 (bruits de la rue)
Info 1 : Pat, vendeur de hot dog ambulant prêt du Central, Downtown 0, dro-

Dan Jr. « Fatboy » Ferguson

Carrure	3		Arme d'épaule	8+
Charme	3		Arme de contact	8+
Coordination	2		Arme de poing	7+
Education	3		Athlétisme	8+
Perception	4		Bureaucratie	6+
Réflexes	2	Init mini. +1	Conduite (voiture)	7+
Sang Froid	4		Conduite (camion)	6+
			Conn. (LAPD)	8+
Compact uni			Corps a corps (projection)	7+
Van haut de gamme			Discrétion	7+
Anglais, Allemand, Français			Eloquence	7+
PV	29		Informatique	7+
			Instinct de flic	9+
Adrénaline	0		Intimidation	8+
Ancienneté	2		Premiers secours	8+
			Psychologie	8+
			Rhétorique	8+
			Scène de crimes	7+

gues -2, organisation indo pakistanaise -1. (Il ne sait pas qu'il deale et fait parti des Chariots)
Allié 1 : Andrew «Double I» R. Mac Ray, garage LAPD, LA -1, Skid Row -2, sports méca 0
Allié 1 : Muhammad Rewhan, COPS armurier, administration policière -1, braqueurs 0

Stages :
Gestion des Procédures de Communication au sein du LAPD (1) : XP en fin de séance. Suceur : +1D pour interactions avec personnel administratif du LAPD, -1D avec les flics de la rue
Ressources Humaines (1) : salaire +10%. Carambole : permet de subtiliser matériel ou promotion à d'autres flics du LAPD sur Bureaucratie/Sang-Froid(3 à 5).

- Sara 'La Contessa' Antoniucci :
La petite dernière de l'équipe a été recrutée sur le terrain. Son passé de jeune immigrée dont les parents se tuent à la tâche au LAX puis de hardeuse pour subvenir aux besoins de ses frères ont formé un caractère bien trempé. Elle est juste mais n'hésite pas à infléchir ou contourner les lois pour arriver à ses fins.

Sara 'La Contessa' Antoniucci

Carrure	3		Arme d'épaule	8+
Charme	4		Arme de contact	7+
Coordination	3		Arme de poing	7+
Education	2		Athlétisme	5+
Perception	3		Bureaucratie	8+
Réflexes	4	Init Mini. -1	Conduite (voiture)	7+
Sang Froid	2		Conn. (Surfeurs de Venice)	8+
			Corps a corps (coups)	7+
Afrikaneer			Corps a corps (immo.)	7+
Yes card			Déguisement	8+
Anglais, Italien			Discrétion	7+
PV	29		Eloquence	6+
			Informatique	7+
Adrénaline	2		Instinct de flic	8+
Ancienneté	0		Intimidation	8+
			Premiers secours	8+
			Scène de crimes	7+

Point fort :
Connaît parfaitement Venice Beach et est extrêmement sportive.

Allié (2) : Enzo, cuisinier au Costa del Sol, Venice Beach; Venice Beach 0, Chinois -2
Info (1) : Alex Cross, producteur X, Van Nuys; porno 0, cinéma -1, showbiz, -2
Allié (2) : Tony Rivelli, RHD (Criminelle); crime organisé (mafia italienne) 0, braqueurs -1
Info (1) : Dave Cheadle, dealer, Venice beach; drogues 0, dealers -1
Info (1) : Shark, base jumper, surfer,... , Venice Beach; Sportifs 0, Venice Beach -1

Stages :
Sensibilisation Culturelle (1) : surfeurs de Venice -> 1D bleu en conn. (Surfeurs de Venice); oreille de la rue : donne accès à de nombreuses infos sur le quartier
Frappe (1) : +1 dégâts corps a corps si MR>0

- Sydney 'TLA' Ridge :
cette dame de 42 ans a été affectée dès sa création à l'unité COPS. Elle travaillait avant pour le FBI. Son mari, un Major de l'armée a eu du mal à quitter l'armée américaine pour celle de Californie, mais il l'a fait et a dépassé sa dépression. TLA et lui ont eu trois enfants (Stan, Jo et Ally). Le Major a été retrouvé mort en mars 2030, quelques mois plus tard une enquête du SAD a été ouverte et TLA a beaucoup de mal à assurer l'avenir de sa petite famille. Elle est épuisée et songe pourtant à trouver un second emploi…

Point fort : elle est profiler de formation et donc très fine psychologue.

Allié 2 : Sergent Hurley, UDU, El Segundo 0, «castors» (groupes vivants dans les zones inondées) -2
Allié 2 : Jack Carter, tueur en série en prison (elle a fait sa thèse sur lui), droit -1, anatomie -2, No Hoper Point 0
Allié 2 : Ben Burton, ambulancier, Downtown 0, médecine -1
Info 1 : Channey Alexander Gabriel III, avocat, avocats et milieux juridiques 0, politique californienne -1

Stages :
Stage de criminalistique (1) : 1D bleu

Sydney 'TLA' Ridge

Carrure	2		Arme d'épaule	8+
Charme	3		Arme de contact	8+
Coordination	3		Arme de poing	7+
Education	4		Athlétisme	7+
Perception	4		Bureaucratie	7+
Réflexes	2	Init mini. +1	Conduite (voiture)	7+
Sang Froid	4		Corps a corps (immobil.)	7+
			Discrétion	7+
Compact uni			Eloquence	7+
Appart à Downtown			Informatique	7+
Anglais, Espagnol, Russe, Français			Instinct de flic	8+
			Intimidation	6+
PV 26			Premiers secours	8+
			Psychologie	5+
Adrénaline	1		Rhétorique	8+
Ancienneté	2		Scène de crimes	6+

sur jet scientifique
Stage de technique d'interrogatoire (1) : relance 1D d'échec sur jet d'interrogatoire intimidation
Stage de psychologie criminelle (2) : 1D bleu en éloquence, Profilage (Psycho/Education(3) : 1 renseignement par MR)

- Stefen 'Plug' Simax :
Plug est aussi un ancien de 43 ans. Il aura le commandement dans le scénario. Excellent flic, mais pourri… Il n'hésite pas à recourir à des « arrangements » pour coffrer le gros poisson en laissant en liberté ceux qu'il estime peu importants, ou récupérer un peu de matériel ou de cash pour financer ses enquêtes ou ses sorties… Même si c'est un gosse de riche. Il s'est beaucoup rapproché du NOM (New Order Militia, parti d'extrême droite) et est raciste. Il est toujours amoureux de Lise qui l'a plaqué peu avant son entrée au COPS.

Point fort : informatique, bien qu'assez physique en combat.

Allié (2) : Dany Black, CRASH, gangs 0, drogues -2, prostituées -2
Allié (3) : Paul Osborn, partisan du NOM, politique 0, groupes extrême droite -1
Allié (2) : Lise Jaunot, peintre & écrivain, XX siècle 0, artistes -1

Stages :
Cohésion (1) : commandement : s'il est chef de groupe Plug dispose d'un point d'ancienneté et d'un point d'adrénaline pour ses coéquipiers et par séance de jeu.
Criminalistique (1) : 1D bleu sur compétence scientifique ou connaissance
Technique d'interrogatoire : Intimidation. relance 1D d'échec.
Tir (1) : +1 aux dégâts (si MR≥1). Tir instinctif : Plug peut avoir une initiative de -2 s'il tire, abaisser son initiative d'un pour dégainer et l'emportera en cas d'égalité sur l'initiative.

Stefen 'Plug' Simax

Carrure	2		Arme d'épaule	8+
Charme	2		Arme de contact	8+
Coordination	4		Arme de poing	6+
Education	3		Athlétisme	7+
Perception	3		Bureaucratie	7+
Reflexes	4	Init Mini. -1	Conduite (voiture)	7+
Sang Froid	5		Corps à c. (coups)	6+
			Discrétion	7+
Afrikaneer			Informatique	4+
Porte feuille d'actions (salaire +20%)			Instinct de flic	7+
Anglais, Espagnol			Intimidation	6+
			Premiers secours	8+
PV 26			Psychologie	7+
			Rhétorique	8+
Adrénaline	1		Scène de crimes	6+
Ancienneté	2		Tir Rafale (poing)	7+

- Kafale Aghajari :
C'est par lui que toute l'affaire arrive et ce n'est pas un COPS mais un UMA! Il s'est infiltré au sein des Vory et a déjà beaucoup récolté d'informations mais est sur la sellette. Kafale est un immigré turc. Ses parents sont extrêmement riches et pourtant il a choisi d'être un UMA. Il vit pour le danger. Son agent de laison, Jamillia est depuis longtemps devenue une amie très proche. Détail pour le jeu, il est gay et vit seul avec deux énormes chiens dans son appartement. Il est passionné de voiture.

Point fort : as du déguisement et de l'infiltration.

Allié (2) : Amid Badale, ami de son père l'ayant accueilli en Californie, Finance 0, Milieux arabes -2
Allié (3) : Jamillia Hughes, agent de liaison, LAPD -1, Organizatsiya 0, Cartels -1
Allié (1) : Karim Rasidi, détective CRASH à South Central, gangs -1, musulmans de SC 0
Info (2) : Kolya Fache, Athens Park Bloods (gang relativement calme de South Central), SC -1, prostituées -2, drogues 0
Info (1) : Ielena, russe de Norwalk (Ielena est une jeune que Kafale tente de sortir de la prostitution), gangs -2, Norwalk 0, prostitution -1

Stages :
- NADIV (1) : sentir le dragon (conn. (Drogue)/per(1): 1+MR caracs sur la drogue)

Kafale Aghajari

Carrure	2		Arme d'épaule	8+	
Charme	4		Arme de contact	8+	
Coordination	3		Arme de poing	7+	
Education	4		Athlétisme	7+	
Perception	3		Bureaucratie	8+	
Réflexes	3	Init. Mini. 0	Conduite (voiture)	6+	
Sang Froid	4		Conn. (drogues)	8+	
			Conn. (trafic voitures)	7+	
Afrikaneer			Corps à c. (coups)	7+	
Ronaldo IV noire			Déguisement	5+	
Anglais, Arabe, Russe, Espagnol (notions)			Discrétion	7+	
			Electronique	8+	
			Eloquence	7+	
PV 26			Informatique	7+	
			Instinct de flic	7+	
Adrénaline	1		Intimidation	7+	
Ancienneté	2		Premiers secours	8+	
			Scène de crimes	6+	

- Conduite (1) : As de la route (ne perd pas1er D en poursuite)
- Criminalistique (1) : 1D bleu sur jet scientifique
- Infiltration (2) : 1D bleu sur conn. (Trafic voiture), sur résistance interrogatoire. Béni des Dieux (1 Ancienneté peut faire croire à un mensonge)

Vor V Zakone

- Blatnoï :
(idem pour les Cartels)

Carrure	3
Charme	1
Coordination	3
Education	1
Perception	3
Sang-froid	3
Réflexe	3

Point de vie : 19
Jet d'encaissement : 6+/Carrure
(FA+mod. de localisation)

Compétences

Arme d'épaule	6+	[fusil]
Arme de contact	6+	[couteau]
Arme de poing	5+	
Athlétisme	5+	
Conduite	5+	[voiture]
Corps a corps	6+	[coups]
Discrétion	6+	
Intimidation	5+	
Tir en rafales	6+	[armes de poing]
Tir en rafales	6+	[armes d'épaule]

Attitude lors d'un interrogatoire

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

Informations disponibles

Trafic de drogue	-2
Prostitution	-2
Contrebande	-1

Matos
Colt M17 (041)
Ruger Falcon (041)
Poignard de combat (020)

- Brigadier :

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

Point de vie 19
Jet d'encaissement : 6+/Carrure
(FA+mod. de localisation)

Compétences

Arme d'épaule	4+	[fusil]
Arme de contact	5+	[couteau]
Arme de poing	4+	
Athlétisme	3+	
Conduite	4+	[voiture]
Corps a corps	4+	[immobilisation]
Discrétion	6+	
Intimidation	4+	
Tir en rafales	6+	[armes de poing]
Tir en rafales	6+	[armes d'épaule]

Attitude lors d'un interrogatoire

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

Informations disponibles
Domaine de la cellule 0

Styles
un au choix :
- One man army : permet de tirer simultanément avec une arme de poing dans chaque main. Il peut tirer en rafales courtes (ou tirer plusieurs fois avec les malus classiques). S'il tire sur une même cible, pas de malus, s'il tire sur deux il a un malus de -1 dé sur chacun des jets. Pour un tir de couverture, il a un bonus de 3 dés sur chacun des deux jets et cumule les réussites des deux jets. Il peut se servir de ses armes au corps à corps (pas de malus pour une cible, -1 dé sur chaque jet si deux cibles).
- Acrobatie : le personnage peut se déplacer à la John Woo en tirant de partout tout en se déplaçant (attitude ultra-violente mais malus de 1).
- Anti-héros : PV= 15+carrure x 3
- Berserk : bonus de 2 dés à l'encaissement, ne perd conscience qu'à -10 PV.
- Charognard Urbain : équivalent d'instinct de flic à 7+
- Rico : modifie les bonus de l'attitude ultra-violente en +3/-3 au lieu de +2/-2
- Speed : permet de choisir l'initiative indépendamment des Réflexes.

Matos
H&K Shark II 131
Benelli 053 Tactical
Matraque électrique (015)
Poignard de combat (020)
Mckiddie (095) (pour la scène de poursuite)

- Drogués de base, petits truands :

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

Réflexe 2

Point de vie 16
Jet d'encaissement : 6+/Sang-froid (FA+mod. De localisation)

Compétences
Arme de contact 7+ [couteau]
Arme de poing 7+
Athlétisme 7+
Conduite 7+ [voiture]
Corps a corps 7+ [coups]
Intimidation 7+
Tir en rafales 8+ [armes de poing]

Attitude lors d'un interrogatoire
Agressif +2
Inquisiteur +1
Froid +1
Poli -1
Amical -1

Informations disponibles
Trafic de drogue -3
Prostitution -3

Matos
Calico KM021
Cran d'arrêt (020)

Kyle EVERSON

Carrure 4
Charme 3
Coordination 4
Education 3
Perception 3
Sang-froid 4
Réflexe 4

Point de vie 32
Jet d'encaissement : 6+/4 (FA+mod. de localisation)

Compétences
Arme d'épaule 5+ [fusil]
Arme de contact 3+ [couteau]
Arme de poing 4+
Arme lourde 7+ [lance-roquettes]
Athlétisme 4+ [course, escalade, saut]
Conduite 5+ [voiture]
Corps à corps 5+ [coups, immo., proj.]
Discrétion 4+
Electronique 6+
Eloquence 7+
Informatique 6+
Intimidation 5+
Lancer 6+
Pilotage 7+ [hélicopter]
Premiers secours 7+
Survie 6+
Tir en rafales 4+ [armes de poing]

Attitude lors d'un interrogatoire
«J'aimerais parler à mon avocat.»
Agressif +2
Inquisiteur +1
Froid +1
Poli 0
Amical +2

Informations disponibles
«Je suis un Californien convaincu.»
Armée +1
Services secrets 0
Mafias colombiennes -1
Trafic d'armes -2
Trafic de drogue -3

Styles
Boss de fin de niveau (PV augmentés)
One Man Army (voir page précédente)

Matos
Vêtements Protex (pare-balles 1D6+6)
2 Colts Terminator 031
2 Calico KM021 avec silencieux
1 Colt M17-041
Poignard de combat (020)
Matériel du parfait petit soldat espion en milieu ennemi (électronique, informatique, armes,…)

Les quartiers

Ces descriptifs sont tirés d'une aide de jeu de Chris du club de la Lune Rousse de Rennes pour C.O.P.S.

• **El Segundo - Redondo Beach :**
Recouverts d'eau stagnante et de marécages, ces quartiers quasiment désertés sont le domaine de quelques gangs locaux et de squatters désoeuvrés. A noter la présence de l'Union Carbide Marine Arcology, une station sous-marine devant ouvrir ses portes prochainement. Pensez à Waterworld.

• **Fashion District :**
Petit quartier tranquille où s'épanouissent boutiques de fringues, bars branchés, show-rooms et salons de piercing. La communauté gay y est particulièrement représentée et active, mais les boîtes du coin restent ouvertes à tout le monde. A noter la présence du fameux Coca-Cola Building en forme de paquebot. Pensez au Marais de Paris ou au Greenwich Village de New York.

• **L.A.X. :**
Sous l'aéroport ultramoderne de L.A. se trouve SuBLaX, véritable ville souterraine de 50 000 habitants, sorte de bidonville artificiel éclairé au néon. La criminalité y est très forte et surtout peu inquiétée par la police qui évite soigneusement de s'y aventurer. Pensez à la Défense pour le contraste modernité / pauvreté.

• **Norwalk :**
Le paradis des entreprises pétrochimiques, qui jouissent ici de privilèges jamais vus. Les ouvriers qui se ruinent la santé à l'usine la journée s'entassent dans les villes-puits la nuit, ou dans des stripbars minables en attendant le lendemain. Cuves rouillées, tuyaux fumants, camions déglingués, grues métalliques forment le paysage désolé et désolant de Norwalk. Pensez à Tchernobyl.

• **Palos Verdes :**
Ancien quartier chic et branché de L.A., plein de villas richissimes et de fêtes excentriques sur les terrasses dominant le Pacifique, Palos Verdes a peu à peu perdu de son attrait jusqu'à faire complètement faillite. Depuis, la jungle est partout, un silence pesant s'est installé, et seuls quelques rares hippies ou gangers vivent encore dans la cité morte. Pensez à Guildes.

• **Skid Row :**
On n'entre pas à Skid Row, rebaptisé hypocritement Wholesale District, par hasard. Le No Man's Land qui l'entoure tient les touristes à l'écart de la misère régnante : hôtels de passe, entrepôts vétustes, parkings grillagés, Skid Row est le royaume des clodos, des putes à dix dollars et des petites frappes. A noter la présence du Bahrat Mall, ancien centre commercial transformé en Bombay miniature. Pensez au New York de Taxi Driver.

• **South Central :**
Le quartier de South Central proprement dit est paradoxalement le moins dangereux de la zone du même nom. Il illustre brillamment la possible réhabilitation

des quartiers en difficulté. Autrefois comparable à Compton ou Florence, les incitations fiscales à l'implantation de petits commerces ont permis à South Central de retrouver un calme relatif. A noter la présence de la Pacific Union Carbide, grande entreprise pétrochimique qui fournit nombre d'emplois dans le quartier. Pensez à Training Day.

• **Van Nuys :**
Capitale californienne du sexe, Van Nuys est avant tout un quartier à deux visage, celui des villas et des limousines roses pleines de bimbos et de sauts à Champagne d'un côté, et celui des entrepôts désaffectés où se tournent dans l'urgence des films de cul sordides (SM, pédophilie, scato, rien n'est épargné) de l'autre. A noter la présence du Remain in Light Community Center, ligue morale contre les dérives du quartier dirigée par le révérend Dogger. Pensez à Boogie Nights et à 8mm.

• **Venice Beach :**
Filles en bikini frites à l'huile solaire, musclors amateurs défoncés aux amphets, gamins obèses s'empiffrant de glaces et de beignets dégoulinants, touristes japonais abrutis par les machines à sous, prostituées mineures bourrées de Venus, cracheurs de feu, trafiquants d'organes, gangers en goguette… Tel est le paysage de Venice Beach, vitrine clinquante et factice du Los Angeles de 2030. A noter la présence d'Utopia, parc d'attraction high-tech construit sur une jetée. Pensez à American History X.

Chronologie

Date	Heure	Enquête	Vie Privée	Page	Repère
J-2 samedi		Joan Rumsfeld est retrouvée à Downtown		9	
J-1 dimanche		Meurtre du père Louis Barnet à Van Nuys		9	
J+0 Lundi 18	15h55	Plug et Fatboy reçoivent un appel des Anges à Norwalk, arrivée de Kafale		3	0h00’
	16h00	Enquête cauchemar de TLA et la Contessa à Van Nuys		4	0h20’
	16h40	Briefing au commissariat de Norwalk, Kafale et les filles sur les Vory, Plug et Fatboy sur O’Neil		5	0h50’
	19h	Rapport de l’ED au central pour l’affaire O’Neil		6	
	20h30		Sara reçoit le coup de fil d’Enzo	7	
	21h	appel du central, O’Neil		7	
	22h30	remise du dossier O’Neil-Aghajari		7	
	22h50	appel de Kolya pour Kafale		7	
J+1 Mardi	01h30	rendez-vous Vor à Norwalk		7	
	02h50		retour maison, TLA et ses gosses	8	3h00’
	vers 15h	les Vory et les Fallen Angels font le deal armes/ tableau			
	vers 18h	l’ORGDIV est sur les lieux pour le crime de Charles Castiglione		9	
	fin de service	Les COPS ont le rapport de l’ED pour le meurtre de Soren	Fatboy doit voir Jennie	10	
J+2 Mercredi	13h30		Plug reçoit un appel de Osborn	11	3h45’
	16h15		Plug est invité pour un vernissage	11	
	18h30		Enzo propose à Sara de passer pour voir une compétition de surf à la télé après son service	10	
J+3 Jeudi	06h30	On retrouve le corps de Donald Jackson à South Central		9	4h30’
	16h30		Sara reçoit un mail d’invitation pour une soirée privée le lendemain	10	
	fin de service		Kafale retrouve Jamillia qui dort chez lui	10	
J+4 Vendredi	18h30	Rapport de l’ED pour le meurtre de Jackson	TLA reçoit un appel des urgences	11	5h15’
J+5 Samedi	22h00	Meurtre de Ron Harden à Skid Row		10	6h45’
J+6 Dimanche	21h15	Transfert des Vory		13	

Affectation : COPS 116
Nom : Antoniucci
Prénom : Sara
Surnom : La contessa

Age : 24
Sexe : F
Grade : Détective



Histoire

- **Visite de L.A.**

Les parents de Sara ont émigré aux States au début du siècle pour échapper à la mafia qui menaçait la famille de Sergio Antoniucci puisque ce dernier ne pouvait soit disant plus payer sa protection...
Sergio et Laura ont d'abord tenté leur chance dans la capitale américaine, mais rien ne se passait comme dans les films. Sergio passait de petit boulot en petit boulot, en attendant une bonne occasion. Cela le saoule un peu alors pour se changer les idées il se met à boire. Quand il rentre il tape sur sa femme plutôt que de se remettre en question... Laura se décide à porter son enfant, tout rentre dans l'ordre pendant quelques temps après la naissance de Sara le 26 mars 2006. En 2008, le Little One fait pas mal de dégâts, il faut de la main d'oeuvre.
La petite famille émigre donc, mais rien ne s'arrange. Beaucoup de monde a eu la même idée, la famille est pauvre... Les voilà au LAX (Aéroport international de L.A.), seul endroit où Sergio a trouvé un emploi stable. Le soir de Noël, alors que la petite Sara a six ans, une violente dispute éclate dans le clapier qui leur sert de maison. Le père est furieux parce que Laura a dépensé toutes leurs économies pour 'un putain de cadeau pour les merdeux'!
Il la tabasse à mort.
Sara s'est donc occupée de la maison et de ses deux frères : Enzo (deux ans de moins) et Roberto (5 de moins). Son père, ouvrier au LAX, s'est dans un premier temps éreinté à la tâche, mais il a fini par abandonner et sombrer dans l'alcool. Il disparaît alors que Sara a 13 ans, après l'avoir battue pendant de trop longues années.
Elle déménage tout le monde pour Van Nuys où elle se lance dans le porno pour nourrir ses deux frères qui sont déjà exploités pour payer leur toit. Elle s'est avérée tellement douée qu'elle réussit à amasser un petit pécule, assez pour permettre de changer de quartier, pour suivre des études et sortir de la rue ou encore pour son opération qui ne manquera pas de la mettre sur le devant de la scène X pour quelques années.

- **Direction Venice Beach**

Pas dans les villas de luxe mais dans un petit hôtel où elle sert pendant que Roberto fait les chambres et Enzo est en cuisine. Le petit Roberto en voulait plus, il n'avait pas envie de galérer toute sa vie. Il a rencontré quelques personnes qui proposent de l'argent facile et il est parti...
Enzo lui a persévéré. Aujourd'hui il est cuistot et toujours autant fan de sports extrêmes. Il pense s'installer avec Meilin, sa copine chinoise.
Sara a pendant un temps été serveuse, mais elle s'est avérée assez douée sur un surf pour se faire remarquer et est vite devenue accro aux sports extrêmes. Son physique de reine lui ayant ouvert les portes de Venice Beach, elle fréquente beaucoup de groupes de jeunes où elle pioche quelques mâles de temps en temps. C'est sa façon à elle de se venger des abus de son père et de ces pseudos 'cinéastes' qui ont abusé d'elle. Aujourd'hui elle choisit les gens qu'elle veut, leur offre ou non une nuit de plaisir et se réjouit de les voir à quatre pattes lui en redemander.

- **L'arrivée au LAPD**

Elle a été repérée par Tony Rivelli, un agent du RHD (Robbery & Homicide Division) qui enquêtait sur des bandes de jeunes sportifs à cause de vols hautement risqués et sportifs. Il la soupçonnait, elle s'est rendu compte de sa filature et est directement allé le voir dans son sous-marin. Il a aimé son arrogance, lui a proposé un marché. Elle a obtenu bien plus que ce qu'il pensait lui offrir, elle sait ce qu'elle veut ! Moyennant finance et une proposition de test pour le service elle l'a aidé avec plaisir en infiltrant la bande en question qu'elle connaissait plus ou moins. Il faut dire qu'elle connaît pas mal Venice.
Après une mini formation elle a intégré le LAPD. Trois ans dans la rue, d'excellents résultats et un coup de main de Tony et elle a sa promotion pour le COPS. Sa spécialité ? Les milieux jeunes et branchés. Malgré ses 24 ans elle peut en paraître 16 ou 17 si elle s'en donne la peine, ou une trentaine si besoin.
Elle est douée, elle est belle et elle a de l'instinct... Et une revanche à prendre sur la société.

Caractère et physique

Sara est toujours vivante, toujours active. C'est une battante, elle ne s'avoue jamais vaincue. Elle marche beaucoup à l'affectif. Cela pourrait paraître étrange vu ce qui lui est arrivé, mais c'est grâce à ça qu'elle s'en est sortie. Elle a réussi pour aider ses petits frères à survivre dans cette jungle. Son masque est bleu, un immense squale la gueule grande ouverte recouvrant son visage.
La Contessa plait beaucoup au LAPD, elle a la plupart des hommes a ses pieds. Il faut dire que son corps de rêve est souvent proche du fantasme chez les mâles... Et elle n'hésite pas à s'en servir! Ses yeux bleus contrastent fortement avec ses longs cheveux noirs comme la nuit et dérange la plupart du temps quand son regard se fait trop insistant. Elle est entourée d'une certaine aura de mystère puisque personne ne sait d'ou elle vient. Pour les gens du LAPD sa vie commence quand Tony l'a rencontrée à Venice. La Contessa trouve que c'est très bien comme ça et fait tout pour que cela reste ainsi. Elle n'a jamais remis les pieds ni à LAX, ni à Van Nuys...

But & Motivation

Sara veut changer ce foutoir. Elle sait qu'elle ne pourra pas sauver la ville du jour au lendemain, mais elle fait tout pour que personne n'ait à vivre à nouveau son enfer. Et elle se donne les moyens d'y arriver. Elle a un don inné pour comprendre les gens et sent les choses de manière instinctive.
Certains pensent d'ailleurs qu'elle fonctionne un peu trop à l'instinct, les substituts n'aiment pas ça, et elle a parfois du mal à constituer des dossiers solides. Elle finit toujours par s'arranger pour trouver ce qu'il faut, au besoin en fléchissant un peu les lois à son avantage.
De façon plus secrète, elle passe beaucoup de temps à chercher ce que sont devenus son père et son frère ; certainement pour se venger du premier, et aider le second...

Prologue

Sara est une des rares COPS à bosser seule en règle générale, mais depuis quelques temps elle a une coéquipière, TLA. Celle-ci, Sydney Ridge de son vrai nom, est une profiler. Apparemment très douée qui plus est. Jusque là cela se passe assez bien entre elles, même si TLA est un peu froide par moment et pas forcément à l'aise là ou Sara excelle, le physique. La Contessa a dernièrement réussi à faire tomber une petite bande qui oeuvrait depuis quelques semaines dans Venice Beach. Des gamins de 10 à 17 ans! Ils étaient devenus professionnels du vol à l'arrachée sur les bords de plage, récupérant sacs, bijoux et portables sans même s'arrêter. Ils dévalaient en skate ou rollers après avoir sélectionné leurs proies, les dépouillaient et détalaient aussi vite. En faisant jouer quelques contacts et connaissances elle a finit par savoir où ils se retrouvaient après s'être éparpillés dans les ruelles et les égouts…
Elles viennent de finir de recueillir leurs dépositions et ont été affectées sur une nouvelle affaire, un meurtre sordide d'un membre de l'Eglise de la Sincère Rédemption de Van Nuys.

Fiche de perso

- Yes card (permet d'ouvrir les portes fermées par code et carte demandant 3 réussites ou moins en électronique)
- Afrikaneer

- allié (2) : Enzo, cuisinier au Costa del Sol, Venice Beach; Venice Beach 0, Chinois -2
- info (1) : Alex Cross, producteur X, Van Nuys; porno 0, cinéma -1, showbiz, -2
- allié (2) : Tony Rivelli, RHD (Criminelle); crime organisé (mafia italienne) 0, braqueurs -1
- info (1) : Dave Cheadle, dealer, Venice beach; drogues 0, dealers -1
- info (1) : Shark, base jumper, surfer,... , Venice Beach; Sportifs 0, Venice Beach -1

Stages
- Sensibilisation Culturelle (1) : surfeurs de Venice -> 1D bleu en conn. (Surfeurs de Venice) ; - oreille de la rue : donne accès à de nombreuses infos sur le quartier
- Frappe (1) : +1 dégâts corps a corps si MR>0

Carrure 3	Charme 4	Coordination 3
Education 2	Perception 3	Réflexes 4
Sang Froid 2		
Init Mini. -1		

Anglais, Italien

PV 29 Adrénaline 2 Ancienneté 0

Arme d'épaule	8+
Arme de contact	7+
Arme de poing	7+
Athlétisme	5+
Bureaucratie	8+
Conduite (voiture)	7+
Conn. (Surfeurs de Venice)	8+
Corps a corps (coups)	7+
Corps a corps (immo.)	7+
Déguisement	8+
Discrétion	7+
Eloquence	6+
Informatique	7+
Instinct de flic	8+
Intimidation	8+
Premiers secours	8+
Scène de crimes	7+

Affectation : COPS 153
Nom : Ferguson
Prénom : Dan Jr.
Surnom : Fatboy

Age : 27
Sexe : M
Grade : Détective



Histoire

Tradition familiale ? Pression parentale ? Prédisposition ?
Non, pas de prédisposition.
Fils de Dan Ferguson, officier au BOSQ, et de Mel Ferguson, ange au LAPD. Junior comme ses parents l'appellent a eu sa vie toute tracée. Il n'a à vrai dire jamais rien fait de lui même. Une enfance des plus insipides, une adolescence sans crise existentielle, une mère qui l'a surprotégé jusqu'à aujourd'hui.

- **Maman**

Il faut dire qu'elle est de nature stressée. Papa dit qu'elle n'était pas comme ça avant. Avant quoi? Avant qu'il entre au BOSQ. Elle n'a jamais compris pourquoi être un ingénieur ne lui suffisait pas. Elle n'en pouvait plus d'attendre les soirs, ne sachant pas s'il allait revenir. Elle a passé le concours et elle est devenue un Ange. Comme ça elle sera sûr que tout va bien...
A la maison, elle ne faisait que manger en attendant. Junior lui allait plutôt pas mal, mais il ne mangeait pas assez au goût de maman. Il s'est mis à manger plus, et voila le résultat. Mauvaise habitude que de trop manger.
Il est allé au lycée, puis a commencé l'université en psychologie, peut être pour comprendre ce qui ne va pas autour de lui... Peut être parce que maman disait que ce serait bien.
Dès qu'il a été en âge, papa lui a acheté un gros van toutes options pour qu'il n'ait pas à marcher, et parce que maman trouve les transports en communs trop dangereux.

- **Papa**

Apres son échec il est entré au LAPD. Junior n'est pas vraiment stupide mais il est vraiment handicapé et il n'a jamais eu de note suffisante pour le concours. Heureusement, papa était dans le coin.
Papa a encore été dans le coin quand il a commencé à s'ennuyer au BSIU. C'est vrai qu'il a fait très fort en ouvrant les portes du COPS à Junior... Et tous les membres de l'unité le savent.
Ici personne ne connaît Dan Ferguson Senior, Junior n'a pas tardé a devenir Fatboy, d'abord quand il n'était pas la, puis dans les vestiaires et maintenant tout le temps.
Dan Junior est souvent heureux de rentrer dans l'appartement familial !

- **Les amies**

Enfin, ça a changé depuis trois mois… Depuis qu'il a rencontre les Libératrices de la Fusion Primordiale. Là il redevient Junior. Les gens sont sympas et il se sent bien avec eux dans cette immense maison. Maman croit que Junior sort avec ses collègues, elle serait surprise ! Junior aime vraiment bien aller les voir. Il faut dire qu'elles s'occupent bien de lui. Il était encore vierge il y a trois mois, mais maintenant c'est un homme, un vrai.

- **Le coéquipier**

Dan vient de finir la formation, après ses deux stages judicieusement choisit il a hérité d'un coéquipier étrange… Plug est différent des autres, personne ne le trouve vraiment sympathique, mais au moins il respecte Fatboy et l'appelle Junior. C'est vrai que Dan faisait un peu trop formel. Ils ne bossent pas trop mal ensemble, tous les deux sont plus à l'aise dans les milieux aisés que dans la rue et le lieutenant le sait… Tout va bien. Enfin, Plug n'est vraiment pas très bavard. Peut être à cause de son équipier précèdent, il doit encore être sous le choc. Une mort vraiment violente, même pour un COPS. Il s'est apparemment fait attraper par des Latinos, quasiment tué par balles puis éventré et opéré à a vif, il a fini avec son propre sexe dans la bouche…

Caractère et physique

Verres épais, cheveux blonds épars sur le haut du crâne et une obésité prononcée. Dan est américain et il en est fier. Il n'a jamais mangé autre chose que des burgers ou il l'a depuis longtemps oublié. La 'Safe Food c'est pas pour nous'. Enfin maman l'a répété souvent.
Fatboy a toujours été effacé, discret et anodin de façon maladive. Cependant, il est en train de se découvrir grâce aux Libératrices de la Fusion Primordiale… Il reprend petit à petit confiance en lui. Comme Jennie le lui a dit, il est dans son intérêt de ne pas changer ses habitudes, elle continue à faire de lui un homme, il aime à discuter avec elle, à lui raconter la vie du COPS et les affaires en cours. Il se sent important. Il sait très bien qu'elle fait partie d'un réseau d'informatrices et en tire partie. Elle croît le manipuler, il la manipule, jouant le naïf pour obtenir des infos de première qualité dans tous les domaines.
Bientôt il pourra leur montrer qu'il est plus rusé qu'eux… Pour ça il subit les plaisanteries grasses et les insultes de ses 'collègues', mais les Libératrices de la Fusion Primordiale ont appris à tourner la douleur en plaisir, et il retourne ainsi leur arme à son profit.

But & Motivation

Fatboy veut se venger de tous ceux qui l'ont insulté, il veut leur faire comprendre qu'il est plus doué qu'eux, et qu'ils n'auraient pas dû le regarder avec cet air de dégoût.
La plupart d'entre eux ne s'en rendent pas compte, mais Fatboy a tissé pas mal de relations au sein du LAPD, de la hiérarchie et de l'administration… Il pourrait leur pourrir la vie en un claquement de doigt et il a de plus en plus de mal à résister à la tentation. Jennie a eu la bonne idée de lui présenter la chose sous un autre angle. Il va aider les COPS nécessiteux de manière à ce qu'ils lui doivent un service ou à se faire mieux voir. Il a l'habitude de la voir tous les deux jours en moyenne. De la même manière il a découvert un indic de première classe en Pat, le petit vendeur de hot-dog devant le commissariat. Fatboy ne sait toujours pas d'où il sort tout ça, mais si on lui en laisse le temps, Pat est capable de trouver des infos sur tout et n'importe quoi!
Son but final est de devenir 'Le' lieutenant et de devenir le patron de cette bande de loosers arrogants.

Prologue

Fatboy et Plug sont à Norwalk en ce moment, depuis le début de la semaine ils ont pour mission de montrer du bleu, intervenir sur un flag ou lors d'une opération de routine pour pouvoir prendre le temps d'interroger quelqu'un et d'en apprendre un peu plus sur les réseaux illicites qui pullulent dernièrement dans le quartier. Aucun d'eux n'a de contact sur place et ils cherchent donc également à trouver un indic'.

- Van haut de gamme
- Compact uni

- allié 3 : Dan Ferguson, BOSQ, armée -2, bombes 0
- allié 1 : Jennie Spanning, secrétaire mairie (PhD en psychologie), psychologie 0, administrations -1, milieu SM -1
- allié 2 : Mel Ferguson, ange LAPD, LAPD 0, LA -1 (bruits de la rue)
- info 1 : Pat, vendeur de hot dog ambulant prêt du Central, Downtown 0, drogues -2, organisation indo pakistanaise -1.
- allié 1: Andrew «Double I» R. Mac Ray, garage LAPD, LA -1, Skid Row -2, sports méca 0
- allié 1: Muhammad Rewhan, COPS armurier, administration policière -1, braqueurs 0, armes 0

Stages
- Gestion des Procédures de Communication au sein du LAPD (1) : XP en fin de séance. Suceur : +1D pour interactions avec personnel administratif du LAPD, -1D avec les flics de la rue
- Ressources Humaines (1) : salaire +10%. Carambole : permet de subtiliser matériel ou promotion à d'autres flics du LAPD sur Bureaucratie/Sang-Froid (3 à 5).

Carrure 3	Charme 3	Coordination 2
Education 3	Perception 4	Réflexes 2
Sang Froid 4		
Init Mini. +1		

Anglais, Allemand, Français

PV 29 Adrénaline 0 Ancienneté 2

Arme d'épaule	8+
Arme de contact	8+
Arme de poing	7+
Athlétisme	8+

Bureaucratie	6+
Conduite (voiture)	7+
Conduite (camion)	6+
Conn. (LAPD)	8+
Corps a corps (projection)	7+
Discrétion	7+
Eloquence	7+
Informatique	7+
Instinct de flic	9+
Intimidation	8+
Premiers secours	8+
Psychologie	8+
Rhétorique	8+
Scène de crimes	7+

Affectation : COPS 056
Nom : Simax
Prénom : Stefen
Surnom : Plug

Age : 43
Sexe : M
Grade : Détective



Histoire

« Ma jeunesse... Ouais, bon. Si c'est nécessaire.
Mon père était un golden boy. Pas un génie mais il se donnait assez de mal pour réussir. Il a toujours trop forcé. Résultat, ventricule gauche super fragilisé, poumons, foie ruinés, trop de fumée, trop d'alcool, trop de stress, trop de trop. Je l'ai vu mourir au ralenti à partir de mes huit ans. Ca a duré six ans. Six longues années. Vous ne pouvez pas imaginer ce que c'est que de voir son père dégénérer au fond de son lit. Il a commencé à devenir un putain de légume, l'ultra morphine a fini par même plus suffire. Il est mort la veille de mon quatorzième anniversaire. Apres le deuil, la vie a repris son court.
Ma mère? Elle est secrétaire de M. Ace. Oui, de Ace Genetics. Un peu stressée elle aussi, mais gentille. Je ne la connais pas vraiment en fait, elle travaille en 24/7.
L'adolescence. Résultats excellents, séduisant, cultivé. Issu d'un milieu aisé j'avais tout pour réussir. Mon frère, lui, était plus turbulent. C'est Will qui nous foutait dans les plans foireux. C'est lui qui a invité ses quatre potes pour une soirée. Il a toujours été doué. Des réflexes incroyables.
On s'est vautré dans le sofa et on s'est mis à jouer. On a joué, joué, joué. Will avait prévu un peu pour qu'on tienne le coup. Une partie de New Bushido Spirit de plus de 24h. On avait l'habitude de jouer souvent et longtemps. On avait joué pas mal à Xetron, mais pour la sortie de NBS on se devait de faire les choses en grand. Apres 32h la mignonne française, Lise, me secoue. J'émerge lentement, la tête embrumée, la langue pâteuse et les yeux qui brûlent. Quelque chose cloche, Lise est pâle, ses yeux... On dirait un lapin albinos, les lèvres gercées. Non c'est pas ça. Et là je tourne la tête et je les vois. Max, Dali et Jane... Et... Et Will. Ils étaient bleus, ça puait la merde et la pisse et ils étaient bleus! Moi aussi je m'étais pissé dessus. Mais j'ai du moins en prendre qu'eux.
De 16 à 18 ans en gros j'ai un blanc. Enfin plutôt un trou noir. Il parait que j'étais devenu un légume, comme mon père. Mais Lise est revenue, encore et encore. Ca a fini par marcher et elle m'a tiré hors de cette torpeur alors que les meilleurs psys et medics n'y sont jamais arrivés. J'ai fini par me remettre à mes études, avec un peu de retard mais avec la haine. Ma mère a fini sa dépression à ce moment. Je me suis mis à l'informatique à haute dose. C'était plus facile que de côtoyer les gens.

Puis voila, je suis là, au LAPD. Comme quoi j'ai réussi à prendre le dessus.
Lise ? Oui on est ensemble.
Ma motivation ? Changer les choses, améliorer, aider, je ne veux pas que qui que ce soit vive ce que j'ai eu à vivre.
Merci docteur. Au revoir. »

Plug a bien changé depuis son entrée au LAPD. Il a bossé huit ans au CRASH. Son premier coéquipier s'est fait tuer alors qu'il se promenait avec sa fille. Elle est morte aussi la pauvre. Un drive-by parmi tant d'autres. Un coéquipier, un ami depuis 3 ans. Il a vu défiler de nombreux gars avec qui il a du bosser, et aussi quelques filles. Ca n'a jamais pris. Il faisait plus ou moins office de formateur. Les anciens savaient qu'il n'était pas des plus agréables et se débrouillaient pour que des jeunes soient affectés avec Stefen. Il ne parle quasiment jamais. Il est entré au COPS dès sa création. Lise venait de le quitter, en bons termes, mais elle venait de le quitter. Il avait besoin de sortir de la rue, de changer de vie et il s'est dit que cela serait une bonne occasion.

Caractère et physique

Stefen est totalement indéchiffrable. Plutôt grand et sec, son visage ferme ne laisse jamais transparaître aucune émotion.
Son masque arbore fièrement une représentation très fidèle de Tian Xiaolei, sa combattante préférée dans New Bushido Spirit. La guerrière est dans un kimono rouge, combinaison réussie de traditionalisme et de féminisme. Sur la tempe gauche se trouve un symbole tribal, celui de son frère, et sur la droite ceux de Max, Dali et Jane.
Plug est un chef né. Il aime diriger les choses. Au CRASH aussi bien qu'au COPS on le considère comme un très bon flic malgré son peu d'amabilité. Etrangement il s'est montré très compétent en dehors de la rue, dans les milieux plus aisés. Dans les bas quartiers il fait tout pour se contenir et son efficacité s'en ressent.
Il a côtoyé trop de latinos, trop d'afros dans la dope. Sans parler des asiatiques... Il est progressivement devenu raciste et s'est même rapproché du NOM. Il voulait changer les choses, mais aujourd'hui il a compris que rien ne sera possible tant qu'il y aura autant de trafic dehors. Et qui trafique ? Pas les blancs… Il tend de plus en plus vers les méthodes radicales.

But & Motivation

« Je sais que je suis allé trop loin avec ce con d'Enrique Mendoza. Le gominé. J'en pouvais plus. Ses 'Hein couekwipier!', ses tortillas, ses chilis, ses putains de blagues... Apres tout je l'ai pas touché. Ce sont ses compatriotes qui l'ont butté. D'accord je l'ai un peu poussé à entrer dans le hangar. D'accord j'ai attendu longtemps avant d'y aller. Attendu que les coups de feu, puis les hurlements se calment. Ils lui

ont fait bouffer sa queue ! Mais je l'ai un peu vengé en fait. Un sacré carton. Treize Mex en moins. Le pire c'est que la MS13 y gagne au final. Toujours pareil, t'en fous quelques uns hors service et les autres y trouvent leur compte. Ce que je crois c'est qu'avec un bon vieux law, d'un immeuble ou d'une colline tu rases le bordel. Ils s'entassent tous au même endroit et pourrissent tout... Le grand ménage je te dis.
- C'est pas le moment. Tu sais que le SAD...
- Bien sur... Ces connards se croient plus rusés que moi. Je vais faire le beau un moment et ça ira. Ils m'ont filé un morceau de lard sur pattes, mais au moins c'est un des nôtres. Il a pas l'air trop con pour une fois. »

Il n'hésite pas à recourir à des 'arrangements' pour coffrer le gros poisson en laissant en liberté ceux qu'il estime peu importants, ou récupérer un peu de matériel ou de cash pour financer ses enquêtes ou ses sorties...

Prologue

Fatboy et Plug sont à Norwalk en ce moment, depuis le début de la semaine ils ont pour mission de montrer du bleu, intervenir sur un flag ou lors d'une opération de routine pour pouvoir prendre le temps d'interroger quelqu'un et d'en apprendre un peu plus sur les réseaux illicites qui pullulent dernièrement dans le quartier. Aucun d'eux n'a de contact sur place et ils cherchent donc également à trouver un indic'.

Plug a décidé de jouer le jeu avec Fatboy pour ne pas se le mettre à dos et récupérer un peu plus de liberté. Il fait semblant de vraiment l'apprécier et prend bien soin de l'appeler Junior plutôt que Fatboy. Il sait qu'en faisant cela il se place du côté de son coéquipier vu qu'il est à peu près le seul à ne pas l'appeler Fatboy…

Fiche de perso

- Porte feuille d'actions (salaire +20%)
- Afrikaneer

- allié (2) : Dany Black, CRASH, gangs 0, drogues -2, prostituées -2
- allié (3) : Paul Osborn, partisan du NOM, politique 0, groupes extrême droite -1
- allié (2) : Lise Jaunot, peintre & écrivain, XX siècle 0, artistes -1

Stages
- Cohésion (1) : commandement : s'il est chef de groupe Plug dispose d'un point d'ancienneté et d'un point d'adrénaline pour ses coéquipiers et par séance de jeu.
- Criminalistique (1) : 1D bleu sur compétence scientifique ou connaissance
- Technique d'interrogatoire : Intimidation. relance 1D d'échec.
- Tir (1) : +1 aux dégâts (si MR≥1). Tir instinctif : Plug peut avoir une initiative de -2 s'il tire, abaisser son initiative d'un pour dégainer et l'emportera en cas d'égalité sur l'initiative.

Carrure 2	Charme 2	Coordination 4
Education 3	Perception 3	Réflexes 4
Sang Froid 5		
Init Mini. -1		

Anglais, Espagnol

PV 26 Adrénaline 1 Ancienneté 2

Arme d'épaule	8+
Arme de contact	8+
Arme de poing	6+
Athlétisme	7+
Bureaucratie	7+
Conduite (voiture)	7+
Corps a corps (coups)	6+
Discrétion	7+
Informatique	4+
Instinct de flic	7+
Intimidation	6+
Premiers secours	8+
Psychologie	7+
Rhétorique	8+
Scène de crimes	6+
Tir en Rafale (poing)	7+

Affectation : COPS 192
Nom : Ridge
Prénom : Sydney
Surnom : TLA

Age : 42
Sexe : F
Grade : Détective



Histoire

Sydney Ridge a eu une enfance paisible dans Downtown. Californienne pure souche elle a toujours vécue à L.A. Après le lycée elle intègre une université de psychologie où elle finit major de promo. Sa thèse fut considérée comme la meilleure depuis longtemps, ses recherches sur les déclencheurs de comportements meurtriers ayant finalement abouti à une comparaison étonnante des différents types de tueurs en série, mass murderers, karma killers et spree killers. Elle a grâce à une approche psychosociologique pu présenter des lois de comportements. Même si sa thèse n'a pas été très répandue, l'application qu'elle en a faite par la suite s'est révélée payante.
Engagée dès la fin de sa thèse (en 2017) au FBI elle a suivi une rapide formation scientifique en 2020 pour déceler elle-même les détails manquant sur les scènes de crimes. C'est d'ailleurs depuis cette époque qu'elle est appelée TLA pour Three Letters Acronym tellement ses rapports étaient incompréhensibles pour les non-scientifiques du fait des abréviations abusives…
Lors de la Sécession la question ne se pose pas pour elle. Elle est une Californienne plus qu'une Américaine. Elle passe alors tous les tests, remplit tous les questionnaires nécessaires et finit par se faire accepter par le LAPD, elle intègre directement le COPS. John, son mari vit beaucoup plus mal l'indépendance de la Californie. Il était militaire. Enfin il est toujours militaire puisqu'on l'appelle toujours le Major Ridge. Il a fallu tout l'appui de Sydney pour qu'il ressorte de la tourmente qui l'habitait, leurs enfants (Stan, Jo et Ally) en ont beaucoup souffert. Elle a cru y être arrivé, mais le Major est mort lors d'une mission à la frontière canadienne en mars 2030. Elle ne sait même pas quel jour exactement… On a retrouvé son corps dans le désert, avec un autre homme et une femme non identifiés. Une triste histoire de corruption n'a pas tardé à paraître, sans fondement apparent, mais une enquête interne à l'armée est actuellement menée et Sydney sait que le SAD doit en faire une sur elle. Elle pense que son casier a été fouillé il y a un mois de cela. Elle ne croit pas à la culpabilité de son mari et n'a absolument rien à se reprocher, ni besoin de ces emmerdes en ce moment. Un seul salaire pour quatre personnes… La femme de ménage a été renvoyée, la New Era vendue et ça ne s'annonce pas très bien.

Caractère et physique

Enigmatique et plutôt timide, Sydney passe souvent inaperçue. De taille et corpulence moyenne pour une femme elle serait pourtant qualifiée de 'agréable' si on lui prêtait attention pour autre chose que ses idées étranges sur les tueurs. Elle complexe d'ailleurs quelques peu, se trouvant moins belle depuis la petite Jo (son deuxième accouchement) et vit difficilement de voir tous les regards des mâles tournés vers les jeunettes en sa présence…
Son masque est entièrement blanc, elle ne prête pas attention à ces supercheries.

But & Motivation

Son but premier est d'assurer la vie de ses enfants. Les conditions financières se dégradent fortement et Sydney est trop fière pour faire appel à ses collègues. Elle n'a quasiment jamais eu de partenaire fixe et donc personne ne sait vraiment ce qu'il se passe pour elle.
Elle cherche également activement à faire taire les rumeurs de corruption, voir de trahison que la mort de son mari a soulevé. Cette affaire a bien entendu fait ressortir les soupçons d'espionnage à son égard.
Sydney veut faire ses preuves. Non pas qu'elle ait encore quoi que ce soit à prouver d'un point de vue professionnel, mais le profilage devrait selon elle être une part comme une autre de la formation des COPS et pas seulement être distribué lors de stages difficiles d'accès.

Qu'est ce que le profilage ? Voici la méthode d'enquête : des visites multiples, une immense capacité d'écoute, l'importance accordée à la moindre piste et surtout des déductions permanentes. La différence principale avec les criminologues tient à l'importance accordée aux victimes.

Prologue

TLA a récemment reçu une coéquipière, une petite jeune pleine de mordant mais encore naïve. Le boulot se déroule bien, même si Sydney ne peut s'empêcher d'en vouloir à Sara Antoniucci d'être 'La Contessa' et d'attirer tous les regards des hommes qui la délaissent de plus en plus. Elle doit pourtant admettre que la petite a été royale sur la dernière affaire. La Contessa a dernièrement réussi à faire tomber une petite bande qui oeuvrait depuis quelques semaines dans Venice Beach. Des gamins de 10 à 17 ans ! Ils étaient devenus professionnels du vol à l'arrachée sur les bords de plages, récupérant sacs, bijoux et portables sans même s'arrêter. Ils dévalaient en skate ou rollers après avoir sélectionné leurs proies, les dépouillaient et détalaient aussi vite. En faisant jouer quelques contacts et connaissances elle a fini par savoir où ils se retrouvaient après s'être éparpillés dans les ruelles et les égouts… Elles viennent de finir de recueillir leurs dépositions et ont été affectées sur une nouvelle affaire, un meurtre sordide d'un membre de l'Eglise de la Sincère Rédemption de Van Nuys.

Elle est plutôt préoccupée par sa famille en ce moment. Elle songe à se trouver un second boulot pour ses enfants mais est encore déchirée entre donner de quoi vivre dignement à ses enfants et ne plus les voir. Sans oublier que le SAD doit rôder dans le coin et c'est le genre de faux pas qui peut lui coûter cher.
Elle est proche de l'épuisement en ce moment, se démenant pour s'occuper de ses enfants, chercher un moyen de rétablir la vérité et ne pas commettre de faute en tant que COPS, elle sait qu'elle est sur le fil du rasoir.

- Petit Appartement dans Downtown
- Compact uni

- allié 2 : Sergent Hurley, UDU, El Segundo 0, «castors» (groupes vivant dans les zones inondées) -2
- allié 2 : Jack Carter, tueur en série en prison (elle a fait sa thèse sur lui), droit -1, anatomie -2, No Hoper Point 0
- allié 2 : Ben Burton, ambulancier, Downtown 0, médecine -1
- info 1 : Channey Alexander Gabriel III, avocat, avocats et milieux juridiques 0, politique californienne -1

Stages
- Criminalistique (1) : 1D bleu sur jet scientifique
- Technique d'interrogatoire (1) : relance 1D d'échec sur jet d'interrogatoire intimidation
- Psychologie criminelle (2) : 1D bleu en éloquence, Profilage (Psycho/Education(3) : 1 renseignement par MR)

Carrure 2	Charme 3	Coordination 3
Education 4	Perception 4	Réflexes 2
Sang Froid 4		
Init Mini. +1		

Anglais, Espagnol, Russe, Français

PV 26 Adrénaline 1 Ancienneté 2

Arme d'épaule	8+
Arme de contact	8+
Arme de poing	7+
Athlétisme	7+
Bureaucratie	7+
Conduite (voiture)	7+
Corps a corps (immob.)	7+
Discrétion	7+
Eloquence	7+
Informatique	7+
Instinct de flic	8+
Intimidation	6+
Premiers secours	8+
Psychologie	5+
Rhétorique	8+
Scène de crimes	6+

Affectation : ORGDIV UMA **Age :** 31
Nom : Aghajari **Sexe :** M
Prénom : Kafale **Grade :** Détective
Surnom : -



Kafale n'est pas un COPS mais un UMA (Undercover Mission Agent), un espion infiltré dans un gang

Histoire

Kafale signifie meurt pour le mérite…
Héritier d'une famille turque, il aurait pu attendre la majorité et continuer à vivre dans le luxe… En effet il est né et a grandi une cuillère en argent à la bouche. Il était destiné avec ses deux ans d'avance à des études de finance internationale mais a surtout beaucoup appris de ses parents. Parents qui ont voulu le protéger de ce monde sournois d'espionnage et de coups bas. Il a ainsi été envoyé en Californie et s'est révélé être un brillant scientifique (carrière qu'il a fini par réussir à embrasser). Toujours par esprit de rébellion contre ses parents il est sorti avec Leila, membre de la communauté arabe elle aussi, mais plus bas sur l'échelle sociale, plus du côté des Bloods. Leila a trouvé la mort dans une opération qui a mal tourné, une véritable opération suicide contre les Threadz... Tout ça pour un peu de dope. Il va alors voir Karim Rasidi, un ancien du CRASH aujourd'hui détective à South Central.
Il décide de lutter contre le crime et entre à l'académie. Après 4 ans au CRASH lui aussi, il intègre les UMA… Le goût du risque, plaçant toujours la barre très haut, il a reçu quelques avertissements mais a un dossier en béton. Après une résolution d'affaire exemplaire dans South Central, on lui a proposé de rejoindre le COPS mais jusque là il reste dans l'ombre de ce qu'il connaît de mieux, les gangs et la rue. Il reste peut être aussi pour Jamillia. Ils s'entendent extrêmement bien et c'est une des rares personnes au LAPD qui connaisse la vérité sur lui. Il n'a aucune difficulté à se confier à elle et inversement. Récemment ils se sont encore rapprochés, et dès que l'occasion se présente ils se retrouvent pour une sortie amicale.

Caractère et physique

Kafale a aujourd'hui compris qu'il est gay mais ne le revendique pas. Même en 2030 alors que les mentalités ont évolué il sait ce que la majorité des arabes pensent toujours, en particulier les plus conservateurs comme sa famille. Pour le moment tout se passe à merveille puisqu'il n'a encore jamais eu de problème et la majorité de la gente féminine le trouve à son goût ! Il faut dire qu'il est vif d'esprit et à toujours le mot pour rire.
Il vit en parfait célibataire dans un appartement de taille moyenne dans Fashion District. Il a deuux gros chiens, des Bergers d'Anatolie répondant aux noms de Kangal et Ulash (du nom de deux grands élevages turcs de ces chiens). Il s'occupe énormément d'eux puisqu'ils représentent tout ce qu'il considère comme sa famille. Le souci étant qu'il n'est que rarement disponible pour eux vu la nature de ses missions. Dans ce cas là c'est Jamillia qui s'en occupe. En parlant de sa famille elle doit revenir le voir dans un mois. Ses parents se sont invités, après tout cela fera une bonne occasion de visiter la Californie!
Il sait qu'il ne devrait pas mais il ne peut pas s'empêcher d'être raciste envers les asiatiques depuis ce qui est arrivé à Leila…
Au niveau professionnel tout va bien pour le moment. On peut même dire que Kafale prend son pied en s'infiltrant. Son mot d'ordre : toujours à fond. Il fait tout à fond et ça lui réussi.

But & Motivation

Kafale semble vraiment tout avoir pour lui et pourtant il n'est pas bien dans sa peau. Il lui manque quelque chose qu'il a perdu il y a bien longtemps. Il n'a pas encore fait le deuil de Leila et c'est pour ça qu'il vit aussi dangereusement, même s'il n'en a pas conscience.
Il croit œuvrer pour rétablir la justice et surtout améliorer le sort des enfants, pour leur laisser le choix. Peu de gens le comprennent mais il a souffert d'avoir sa vie toute tracée. Sa crise d'adolescence aurait pu être plus violente s'il n'avait pas pu partir à l'étranger. Ici il a finalement trouvé sa place même si ce n'est pas forcément pour le bon motif.
Aujourd'hui il vit au jour le jour, ne trouvant quasiment aucun plaisir à rentrer chez lui et dans sa vraie vie, pour ainsi dire, vide. Il s'occupe alors de ses chiens et sort de temps à autres pour aller faire quelques courses de voitures ou en voir. Récemment il a commencé à sortir de temps à autres avec Jamillia et il apprécie beaucoup sa compagnie. Ils se comprennent tous les deux.

Prologue

Il était jusque là en mission au sein d'un groupe Vory, les Maîtres Loups, versant principalement dans le trafic de drogue et de voitures. Kafale y est entré comme blatnoï (combattant) il y a cinq mois car il avait fait de la prison avec Alexeï Poltov à No-Hoper Point. Enfin, ça c'est le personnage qu'il joue depuis le début…Il a bien réussi lors d'une opération contre la Cosa Nostra qui a mal tourné. Il a fait preuve de courage et de talent en volant une caisse pour aller chercher son équipe en difficulté puis à semer non seulement les Italiens, mais aussi les patrouilleurs BSIU (Bike Squad & Interceptor Unit). Il aurait pu être nommé brigadier, le précédent ayant été liquidé pour manquement à sa tâche (« Une opération de cette envergure aurait du mieux être préparée Vlad! »). Il a préféré tenter sa chance avec la cellule du trafic pour avoir plus de noms et de précisions sur les rouages, ceci bien sûr pour faire tomber tout le monde, y compris les autres groupes avec qui le gang est en affaire. Jamillia son agent de liaison a fortement rechigné ; mais elle fait confiance à Kafale pour sentir le vent tourner à temps. Elle a l'habitude de le voir pousser à fond et jusque là c'est toujours passé. Il y a quelques jours Jamillia l'a informé

qu'elle pensait que quelqu'un avait consulté son dossier qu'elle avait laissé quelques instants sur son bureau pour aller prendre un café. Il faut dire que Kafale l'avait prévenue auparavant que Soren Wysocka ne l'avait pas à la bonne et se méfiait de lui (alors que Svetlana l'apprécie, il a su obtenir crédibilité en lui parlant de son défunt frère). Voir plus loin pour le gang.
Pour le moment il connaît les principales activités du gang, les brigadiers et leurs espions. Le problème est qu'il ne veut pas faire tomber les membres du gang, enfin pas seulement eux. Il n'arrive pas encore à connaître toutes les planques des membres, ni leurs filiales d'approvisionnement et d'écoulement.
Son rôle consiste essentiellement à repérer des voitures et les voler, le plus souvent cela se résume à neutraliser l'alarme et les dispositifs pour retrouver le véhicule (par des brouilleurs entre autre), forcer la voiture et l'apporter au garage. D'autres membres se chargent alors de la désosser et de la maquiller. Récemment il s'est rendu compte d'une montée de tensions chez les Vory. Un gros coup se prépare mais il ne sait toujours pas ce que c'est. Kolya a demandé à la cellule du trafic de trouver une série de voitures qui doivent être livrées sous peu. Il en manque encore quelques unes et le pakhan a particulièrement insisté sur une New Era bleue en série très limitée. Kafale était sur le coup mais la voiture a disparue la veille de l'opération des Maîtres Loups. Kolya a mis la pression pour la retrouver.

Important

Lors de la première scène deux des COPS seront à la poursuite de Kafale qui vient de se faire prendre en chasse par un policier. L'agent en question est intervenu alors que Kafale était en train de préparer le terrain pour récupérer une Mercedes 680E «Luxury Liner». L'UMA a été prévenu par les Vory qui le couvraient et a pu fuir à temps. Le flic lui a déjà tiré dessus et heureusement manqué, puis l'a pris en chasse. Malgré l'air grassouillet du policier, Kafale n'arrive pas à s'en séparer. La course poursuite finira sur le toit. L'UMA s'est réfugié dans un coin, enfin il s'est pris au piège dans le coin. Il a tiré une rafale courte pour décourager le flic et se donner du temps pour trouver une issue sans avoir à le tuer. Il se rend rapidement compte qu'il n'y en a pas et va se rendre, sans un mot. La procédure à suivre dans ce cas de figure est de demander à passer un coup de téléphone, les policiers seront obligés de l'accorder, puis d'appeler son agent de liaison pour clarifier le tout avec lui.
Ne prend la parole que quand le MJ te la donne!

A savoir

- Les Maîtres Loups : Kafale est infiltré au sein du gang Vor des Maîtres Loups.
- Sur un plan général, la mafia russe se divise en trois branches. Les Vory sont proches des gangs plus classiques, les Autoritets d'une mafia classique et Baba Yaga est bien mystérieuse…
- Les Autoritety sont cooptés dans un entourage restreint, ils forment une vraie communauté partageant souvent une culture commune. Ils cherchent à devenir les banquiers du crime. Les Vory recrutent plutôt dans la rue, des membres d'origines disparates, souvent sans liens ni culture commune. L'organisation criminelle répondant au nom de Baba Yaga fait trembler les Vory les plus endurcis. Kafale et même l'immense majorité du LAPD (Hughes comprise) ne savent rien de ce groupe, si ce n'est que les Vory et les Autoritety californiens seraient prêts à s'allier devant cet ennemi commun.
- Dans un gang Vor, le pakhan est le chef du groupe, groupe divisé en 4 cellules aux activités bien délimitées. Les brigadiers sont les responsables de ces cellules. Le pakhan nomme un espion dans chaque cellule qui est chargé de surveiller la loyauté de son brigadier. Les Vory sont les transporteurs, pas une marchandise illicite ne passe sans qu'ils la taxent (aéroports, ports, autoroutes,…)
- Pakhan : Kolya Ivanovitch
- Brigadiers : Vaclav Khatchev (drogue, 9 personnes, espion : Adok), Svetlana Poltov (trafic, 7 personnes, espion : Soren), Vasili Palavine (corruption, 3 personnes, espion : Asenka), Velyo Merenka (combattants/assassins, 8 personnes, c'est le seul Vor important non Russe, il est Bulgare, espion : Dragos)
- Activités des Maîtres Loups :

A la base, principalement trafic de drogues et voitures, mais depuis peu également trafic d'immigrés clandestins qui servent de main d'œuvre bon marché sur les chantiers de Norwalk, le trafic d'armes, et technologies de pointe et même rarement œuvre d'art et espionnage industriel.

- Le Code :

Les Vory parlent une sorte d'argot uniquement compréhensible par les Vory. Kafale a réussi à l'apprendre avant son infiltration et cela a certainement pesé en sa faveur. Ils suivent scrupuleusement le Code :

- Le Vor tourne le dos à sa famille car il n'a plus que le gang comme famille
- Le Vor ne peut avoir de famille
- Le Vor n'a pas le droit de travailler et ne peut tirer de revenus que de son activité criminelle
- Le Vor doit assistance et soutien aux autres voleurs via l'Obshchak (butin de guerre, sert à la corruption et à faciliter la vie des familles endeuillées et des gangers en prison)
- Le Vor ne peut parler de ses complices et de ses planques qu'à un autre Vor
- Les conflits entre Vory sont gérés par le Na Ludi (sorte de conseil des sages interne au gang)
- Le Vor doit savoir parler l'argot des Vory
- Le Vor ne doit pas jouer sans argent, ni boire jusqu'à en perdre sa lucidité
- Le Vor se doit d'enseigner son art à un apprenti
- Le Vor ne doit pas porter d'arme pour le compte de l'Etat ni servir dans l'armée
- Le Vor doit toujours respecter la parole donnée à un autre Vor

- Ronaldo IV noire (voiture sportive de grand luxe)
- Afrikaneer

- allié (2) : Amid Badale, ami de son père l'ayant accueilli en Californie, Finance 0, Milieux arabes -2
- allié (3) : Jamillia Hughes, agent de liaison, LAPD -1, Organizatsiya 0, Cartels -1
- allié (1) : Karim Rasidi, détective CRASH à South Central, gangs -1, musulmans de SC 0
- info (2) : Kolya Fache, Athens Park Bloods (gang relativement calme de South Central), SC -1, prostituées -2, drogues 0
- info (1) : Ielena, russe de Norwalk (Ielena est une jeune que Kafale tente de sortir de la prostitution), gangs -2, Norwalk 0, prostitution -1

Stages
- NADIV (1) : sentir le dragon (conn. (Drogue)/per(1): 1+MR caracs sur la drogue)
- Conduite (1) : As de la route (ne perd pas1er D en poursuite)
- Criminalistique (1) : 1D bleu sur jet scientifique
- Infiltration (2) : 1D bleu sur conn. (Trafic voiture), sur résistance interrogatoire. Béni des Dieux (1 Ancienneté peut faire croire à un mensonge)

Carrure 2	Charme 4	Coordination 3
Education 4	Perception 3	Réflexes 3
Sang Froid 4		
Init Mini. 0		

Anglais, Arabe, Russe, Espagnol (notions)

PV 26 Adrénaline 1 Ancienneté 2

Arme d'épaule	8+
Arme de contact	8+
Arme de poing	7+
Athlétisme	7+
Bureaucratie	8+
Conduite (voiture)	6+
Conn. (drogues)	8+
Conn. (trafic voitures)	7+
Corps a corps (coups)	7+
Déguisement	5+
Discrétion	7+
Electronique	8+
Eloquence	7+
Informatique	7+
Instinct de flic	7+
Intimidation	7+
Premiers secours	8+
Scène de crimes	6+