

F.L.I.C.

FEDERAL & LAW INVESTIGATION CORPS



CRÉDITS

Savage World est un jeu développé par Pinnacles et traduit en VF par Black Book Édition. L'ensemble du document est le résultat d'un travail personnel, chaque création restant la propriété de son auteur respectif.

- le monde.fr
- lesenat.fr
- legifrance.gouv.fr
- la-croix.com
- vetcsecurite.com
- frenchdistrict.com
- service-public.fr
- le-revers-de-la-medaille.fr

MISE EN PAGE :

Pretre

RELECTURE

CRÉATION DE LA MAQUETTE :

Pretre

Romain « Fenris » Schmitter, Jolan « Blondin »

Lacroix, X.O. de Vorcen, Pierre Debut

ILLUSTRATION DE COUVERTURE :

Couverture réalisée par Pretre

Illustration principale : wallpaper récupéré sur <https://wallpapersafari.com/w/VsH8F9>

ILLUSTRATIONS INTÉRIEURES

Les images employées dans ce setting, restent la propriété de leurs auteurs respectifs.

FICHES DE PERSONNAGE :

- Fiche de personnage - Pretre

SOURCES DIVERSES :

- SWADE VF
- COPS - Livre de base VF
- Savage Police - <https://savage.torgan.net/>
- central-cops.net
- Wikipédia
- le soleil.com



F.L.I.C.



CRIME SCENE DO NOT CROSS



CRÉATION DE PERSONNAGES

Cet univers vous permettra au final de jouer n'importe quel représentant du système judiciaire : policier, agent du FBI, substitut du procureur, technicien de scène de crime, profileur, médecin légiste, négociateur...

C'est le système de stage qui vous permettra de spécialiser votre personnage. Alors bienvenue dans *F.L.I.C.* !



Les Règles identifiées avec ce symbole ne sont liées qu'au personnage appartenant aux forces de l'ordre, à la différence de ceux appartenant aux forces de la justice.

COMPÉTENCES

COMPÉTENCES EXCLUES

Toutes les Compétences d'arcanes.

NOUVELLES COMPÉTENCES

Procédure (Intellect)

Cette Compétence englobe les connaissances et les savoir-faire spécifiques du métier de policier. Elle inclut des notions de procédure pénale (quelles conditions faut-il réunir pour délivrer un mandat, quelles preuves sont suffisantes pour arrêter quelqu'un), de criminalistique (quelle procédure faut-il mettre en place sur une scène de crime, quelles actions ne pas négliger), et de bureaucratie (savoir remplir un mandat d'arrêt, une demande de fouille, etc.)

Psychologie (Intellect)

Regroupant la compréhension et les soins de l'esprit humain, cette Compétence permet d'analyser le comportement d'un individu de manière clinique, mais aussi de trouver la bonne attitude ou les bons mots quand vous engagez une discussion, notamment dans un interrogatoire ou une négociation. La Compétence peut être utilisée en Soutien lors d'un test d'Interrogatoire ou de négociation, mais aussi dans un conflit social. Exceptionnellement, le personnage peut se Soutenir lors de son propre interrogatoire ou de sa propre négociation. Cela demande bien entendu du temps et ne peut donc pas être

réalisé rapidement. Psychologie n'est pas une Compétence de dialogue mais d'analyse, elle ne peut donc pas se substituer à la Compétence Persuasion sauf Atout ou Stage particulier.

ATOUTS

ATOUTS EXCLUS

- Atouts d'arcanes ou de pouvoir,
- Atouts étranges sauf Lien animal et Sixième sens,
- Résistance aux arcanes,
- Tueur de géants,
- Contacts (remplacé par le système des points de Contact).

PRÉCISIONS SUR L'ATOUT CONTACTS

Il est retiré, car géré par le système de points de Contact.

NOUVEAUX ATOUTS

Instinct de flic

Prérequis : Aguerri, Intellect d8+, Perception d6+

Vous avez su développer le fameux «instinct de flic» qui vous sauvera probablement la mise un jour. Vous sentez spontanément quand quelque chose ne va pas ou va se passer autour de vous. Pourquoi l'homme qui rentre dans cette boutique porte-t-il un long manteau alors qu'il fait chaud ? Où le criminel a-t-il pu cacher l'arme du crime alors qu'il n'avait que trois minutes devant lui ? Le personnage bénéficie d'une Relance gratuite en Psychologie, Perception et Recherche pour tous les jets dans lesquels son instinct de flic fera la différence.

HANDICAPS

HANDICAPS EXCLUS

Les handicaps suivants ne sont pas autorisés pour les personnages joueurs. Les personnages non-joueurs peuvent tout à fait en être affectés.

- Aveugle
- Cupide (Majeur),
- Gamin,
- Illétré,
- Muet

- Pacifiste 
- Recherché,
- Sanguinaire.

NOUVEAUX HANDICAPS

Proche (Majeur)

Le personnage a un proche, voire une famille entière, dont il doit se soucier en plus des impératifs et des difficultés de sa vie professionnelle. C'est un Handicap, car ses ennemis peuvent tirer parti de ses proches pour lui nuire.

Surveillé par l'Inspection (Mineur)

Des « erreurs de jeunesse », (un ancien co-équipier véreux, un membre de la famille au passé criminels, etc.) font que le personnage est particulièrement dans le collimateur de l'Inspection des services. Il doit vraiment respecter la procédure et éviter toute « magouille ». S'il cède à la tentation, l'Inspection lui tombera immédiatement sur le dos.

Cow-boy (Mineur)

Le personnage est vraiment indiscipliné et ses méthodes hautes en couleur coûtent cher à la collectivité. Sa hiérarchie et ses collègues ne le supportent plus et le considèrent comme dangereux. Il subit un malus de -2 en Persuasion avec tout policier ou institutionnel local ayant eu vent de sa sulfureuse réputation.

CRÉATION DE PERSONNAGES

Suivre la procédure normale de création de personnages de *SWADE*.

Un personnage reçoit de manière automatique le Handicap Serment (Police ou Justice), Mineur ou Majeur, au choix du joueur. S'il le prend en Majeur, il gagne 1 points de Compétences en plus pour son personnage.

RÈGLES D'UNIVERS

- Combat créatif,
- Conviction,
- Davantage de points de compétence (voir ci-dessous),
- Dégâts handicapants,
- Limite de blessure,
- Naissance d'un héros.

COMPÉTENCES DE DÉPART :

Les personnages commencent avec les Compétences de base à d4. Il commence en plus avec Procédure à d4, Tir ou Combat à d4 et Soins ou

Subterfuge à d4. Il lui reste alors 12 points à répartir parmi ses compétences (les 15 points de la règle d'univers moins les 3 supplémentaires imposés).

LES ATOUTS

En tant qu'humain, le personnage reçoit un Atout de son choix (cela peut être un Atout de stage). De plus, dans l'univers de *F.L.I.C.*, il reçoit gratuitement un Atout de stage de son choix. Il peut évidemment acquérir de nouveaux Atouts grâce à ses Handicaps ou via de futures progressions.

EXPERTISES PROFESSIONNELLES

Un personnage possède des connaissances spécifiques dépendant de son vécu et de sa formation. Un personnage commence avec un nombre d'Expertises professionnelles égal à la moitié de son dé d'Intellect. Toute augmentation de ce dé par la suite lui permet de choisir de nouveaux domaines d'Expertises. Quand il fait appel à l'une d'entre elles, il bénéficie d'un bonus de +2 pour toute Compétence d'Intellect pouvant l'éclairer sur le sujet.

Quelques exemples :

- Armes,
- Explosifs;
- Gangs à choisir (organisation et méthodes),
- Narcotiques,
- Pègre à choisir (organisation et méthode),
- Falsification,
- Quartier spécifique de la ville...

ÉQUIPEMENT DE DÉPART

Chaque personnage débute le jeu avec le matériel standard suivant :

Forces de l'ordre

- paire de menottes,
- gilet pare-balles,
- plaque (ou carte),
- téléphone mobile,
- pistolet automatique ou revolver, chargé avec son holster et deux chargeurs,
- tonfa, matraque ou taser,
- véhicule de fonction (pour deux).

Forces de la justice :

- plaque (ou carte),
- téléphone mobile,
- pistolet automatique ou revolver, chargé avec son holster,
- deux chargeurs,
- véhicule de fonction.

Les personnages ont un permis de port d'armes et peuvent donc acheter d'autres armes. Il est cependant recommandé de rester raisonnable : un éventuel deuxième pistolet à la cheville ou un fusil à pompe dans le coffre de la voiture, au cas où, grand maximum.

RICHESSE (SALAIRE)

Dans *F.L.I.C.*, il est possible d'employer le système de Richesse qui est bien plus simple à gérer pour un univers contemporain que de comptabiliser l'argent. Les personnages commencent à d6 en Richesse, qui peut être modifiée par des Atouts (Riche) ou Handicaps (Poches percées).

VOLONTÉ (OPTIONNELLE)

Si vous souhaitez intégrer un système de gestion du stress et de la santé mentale des personnages (en particulier pour le style horrifique), suivez la procédure suivante.

Un personnage commence avec un niveau de Volonté égal à 2+Moitié du dé d'Âme.

À chaque fois qu'il est confronté à une situation de peur ou de Terreur et qu'il rate son test pour y résister, le personnage ou le maître du jeu, peut décider de lui faire perdre un cran de Volonté au lieu de tirer sur la table des effets de Peur.

Le personnage prend sur lui, mais cela à un impact énorme sur sa psyché et laisse une trace.

Il est possible aussi à la discrétion du MJ, de faire perdre 1 point face à une situation particulièrement terrifiante ou choquante : découverte d'un charnier, scène de torture, scène particulièrement dérangeante surtout si elle est met en situation des êtres fragiles.

Dès que le niveau de Volonté atteint 0, le personnage perd définitivement un cran en Volonté. Le compteur repart à son maximum et cela recommence.

À chaque perte d'un niveau de Volonté, le personnage gagne un handicap lié à la situation : phobie, handicap mental, etc. (GM's Call)

La Volonté est donc une ressource supplémentaire, qui représente à la fois une résistance et un moyen de mesurer la psyché du personnage.

La Volonté représente aussi de manière passive, la défense face aux tests d'Intimidation, de Provocation ou de Persuasion négative qui

vise le personnage. Plus un personnage voit sa Volonté baisser, plus il est facile de le manipuler ou de l'intimider.

SOIN PSYCHOLOGIQUE

Le seul moyen d'empêcher la lente chute en enfer de la psyché d'un personnage et de faire appel à un médecin formé en Psychologie. Que ce soit en interne ou au travers d'un suivi externe aux services, le personnage peut chercher de l'aide pour tenter de retrouver un équilibre.

C'est donc bien entendu la compétence Psychologie qui ici prend toute son importance.

Un suivi demande un temps d'un mois minimum à raison de 1 à deux séances par semaine.

Au bout d'un mois, le médecin fait un test de Psychologie et permet à son patient de regagner 1 point de Volonté, 2 en cas de prouesse.

Regagner un Niveau perdu ne peut être fait que si le Niveau actuel est rempli au moment du test du médecin. Le personnage revenant à ce moment là à 1/Niveau supérieur. Il devra continuer le travail pour remonter petit à petit au maximum de son Niveau de Volonté.

Exemple : Melissa est une agente du FBI qui a de la bouteille. Elle possède une Âme +d8, ce qui lui fait une Volonté de 6. Au cours de sa carrière, elle a déjà perdu un niveau complet, faisant descendre sa Volonté à 5.

Après une situation particulièrement éprouvante, Melissa a perdu 2 points de Volonté.

Elle est donc au moment du début des soins à 3/5 en Volonté (alors que son maximum était de 6/6 grâce à son Âme à d8).

Au bout d'un mois de traitement, la psychologue du FBI fait un test de Psychologie et réussit avec une Prouesse. Elle redonne donc les 2 points perdus à Melissa qui revient à 5/5. Cependant pour qu'elle remonte à son Niveau d'avant, il faudra au minimum 1 mois de travail supplémentaire sans nouvelle perte.





SALAIRE ET PROMOTION

Si vous désirez aller plus loin dans la gestion de la Richesse des personnages et sur les possibilités de promotions, voici quelques règles pour vous aider.

Pour le moment, tous les personnages commencent avec d6 en Richesse. Or cela n'est pas très représentatif de la réalité et ne permet pas de pouvoir gérer la carrière d'un personnage.

Le but n'est pas d'entrer dans un système complexe mais juste d'apporter des différences entre les métiers exercés et permettre de jouer en campagne, tout en permettant une évolution de la carrière des personnages.

GRILLE DE SALAIRE

Vous trouverez ci-dessous, une grille de salaire de départ en fonction du métier choisi par le personnage mais aussi de son grade.

GRILLE DE SALAIRE

CORPS	DÉ DE RICHESSE	ÉQUIVALENT EN \$
FORCE DE L'ORDRE		
Officier (bleu)	d4	1200
Sergent en tenu	d6	1500
Détective/inspecteur	d6	1700
Lieutenant	d8	2500
Capitaine	d8	3400
Commandant/Chef	d10	6000
Chef de la police	d12	20 000
Médecin légiste/scientifique	d8	3500
Chef de service (scientifique)	d10	6000
POLICE FÉDÉRALE		
Consultant/Agent aspirant	d4	1200
Agent	d6	1600
Agent spécial	d8	2500
Agent superviseur/Directeur	d10	4000/6000
Directeur du FBI	d12	20 000
FORCE DE LA JUSTICE		
Consultant	+1 à son salaire	/
Petit fonctionnaire (ex: greffier)	d4	1200
Substitut/Petit avocat	d6	1700
Avocat	d8	3000
Procureur/grand avocat	d10	5000
Juge	d12	15 000+

PROMOTION

Un personnage peut être promu dans son métier en fonction des récompenses qui lui sont accordées, mais aussi en passant des examens pour monter dans la hiérarchie.

Sur proposition du MJ ou à la demande du joueur (GM's Call), le personnage peut tenter de passer un examen pour monter de grade (avec bien entendu toutes les modifications que cela apportera à son statut et à ses disponibilités).

Pour cela, il doit tout simplement réussir un test de Procédure, pour passer son examen. Il peut tenter de changer de corps (policier devenant agent fédéral) avec un malus de -2 à son test. Dans ce cas là, il accédera au nouveau corps de métier mais au même grade (niveau de Richesse) que précédemment.



Une promotion peut aussi être automatiquement accordée à la décision du maître du jeu, soit pour récompenser des actions importantes des personnages, soit car l'histoire le nécessite. Ces règles, s'il faut le rappeler, ne se substituent jamais à l'histoire et aux décisions du MJ.

SOURCES DE REVENUS SUPPLÉMENTAIRES

Les personnages ont plusieurs moyens de pouvoir arrondir leur fin de mois, de la plus légale à la plus problématique pour leur carrière.

Lorsque le bonus atteint +3, le personnage passe automatiquement au cran supérieur de Richesse.

SOURCES DE REVENUS	
TYPE	APPORT
Médaiillé (1 à 3)	+1
Médaiillé (4+)	+2
Petit boulot	+1
Corruption	+1 à +2

RÈGLES SUPPLÉMENTAIRES

Le système de Richesse et de Promotion nécessite la mise en place d'Atouts et de Handicaps spécifiques que vous trouverez ci-dessous. Certains de ces Atouts peuvent être employés même sans tenir compte du système de Promotion, au choix du MJ.

ATOUTS SPÉCIFIQUES

Expert en examen

Prérequis : Novice, Intellect d8

Le personnage est un fou de travail, capable de se surpasser dans n'importe quel examen lié à sa profession. Il gagne un bonus de +2 à tous ses tests de Procédure pour tenter de monter en grade.

Petit boulot

Prérequis : Novice

Le personnage arroide ses fins de mois en prenant un deuxième travail de soutien : vendeur de boîte de nuit, service de sécurité, grand frère dans une association, acteur dans un film ou une série. Même si ce travail lui prend du temps sur sa vie personnelle, il lui apporte un bonus de +1 en Richesse, ainsi que 2 points de contact dans le milieu qu'il fréquente.

Pistonné

Prérequis : Novice, Persuasion d6

Même si cela lui apporte souvent l'inimitié, voire la colère de ses collègues si cela se sait, le personnage est pistonné par un membre de la hiérarchie. Il gagne une Relance gratuite à tous ses tests de Procédure pour tenter de gagner une Promotion.

HANDICAPS SPÉCIFIQUES

Corrompu

Le personnage a les mains sales, il s'est laissé séduire par la corruption et les pots-de-vin. Cela lui apporte un revenu supplémentaire, mais si cela vient à se savoir, il perdra tout et sera poursuivi par les forces de l'ordre. À lui de se débrouiller pour que la brigade financière ne s'aperçoive pas de son train de vie. Être corrompu implique aussi de faire des choses à la demande de celui qui vous paie, et c'est rarement très légal. Si le Handicap est Mineur le personnage gagne un bonus de +1 en Richesse, pour un Handicap Majeur le bonus est de +2 mais il devra en plus régulièrement rendre des services à son créancier.

Dépenses excessives

Le personnage, pour une raison à déterminer (divorce, personne à charge, jeu, etc.), subit une perte financière régulière. Il se voit subir un malus de -1 à son dé de Richesse en cas d'Handicap Mineur et -2 en cas d'Handicap Majeur.

Manque d'éducation

Le personnage n'a probablement pas été à l'école ou n'a pas pu atteindre un niveau scolaire adéquat. Il a du mal à apprendre et à se préparer à des examens. Il subit donc un malus de -1 en cas d'Handicap Mineur et -2 en cas d'Handicap Majeur à tous ses tests de Procédure pour tenter de gagner une promotion.

Bête noire (Majeur)

Le personnage est une bête noire pour un responsable de sa hiérarchie, soit car il a déjà été sanctionné pour des fautes diverses, soit car cette dernière lui en veut pour une raison à choisir. Quoi qu'il en soit, il subit une Relance forcée de tous ses tests de Procédure afin de monter en grade car cette dernière fait des pieds et de mains pour l'en empêcher.

RÈGLES SPÉCIFIQUES

RÈGLE DE SITUATION

Menottage (manœuvre de combat)

Pour une action, le héros peut tenter de Menotter une personne Entravée ou Immobilisée (par le policier ou ses alliés). C'est un jet opposé entre l'Athlétisme du personnage contre la Force de l'empoigné (n'oubliez pas que l'état Entravé inclut l'état Distrait, et Immobilisé inclus Distrait et Vulnérable).

CONTACTS

Pour les policiers et enquêteurs, les Indics et les Amis font toute la différence. Un personnage doit donc veiller à avoir un certain nombre de relations pour l'aider dans son travail.

Les personnages commencent avec un nombre de points de contact égal à $2 + (\text{d6 de Persuasion}/2) + \text{les bonus de certains stages}$.

Il peut employer l'entièreté de ses points à sa création ou en garder une partie pour plus tard. Bien entendu, à chaque augmentation de sa Compétence Persuasion, sa valeur de points de contact augmente et doit être recalculée.

Il existe deux types de contacts : **les Indics et les Amis**.

Un Indic est un PNJ avec qui le personnage a su développer une relation de confiance ou a trouvé un moyen de le tenir et de le faire travailler pour lui. Ce contact pourra prendre des risques pour obtenir des informations, mais jamais au péril de sa vie. Il attendra toujours une compensation matérielle, financière ou autre en contrepartie.

Pour établir un lien solide avec un Indic, un personnage peut utiliser la menace (physique ou arrestation potentielle), l'argent (il a alors intérêt à posséder l'Atout Riche), la protection (fermer les yeux sur ses petites affaires illégales), la réciprocité (si le personnage a fait quelque chose de très important pour l'Indic, comme aider sa famille) ou tout autre moyen qui paraîtra réaliste au MJ. Il coûte 1 point de contact.

Un Ami est un PNJ qui est devenu très proche, un membre de la famille ou quelqu'un à qui le

personnage a sauvé la vie. Ce contact sera prêt à tout pour aider le personnage et pourra même mettre sa vie ou sa carrière en danger pour lui. Mais il ne l'accompagnera pas sur le terrain. Il attendra juste en retour de l'attention du personnage et des relations de qualité. Il coûte 2 points de contact.

Un Indic ou Ami qui meurt au cours des aventures permet au personnage de regagner les points de contact dépensés pour la suite, mais il devra attendre de trouver le bon PNJ pour cela.

C'est au meneur du jeu d'estimer les informations que le Contact peut apporter en fonction de son histoire et de son influence. En fonction des compétences et de l'histoire du Contact.

Un personnage policier doit être discret quand il fait appel à un Contact. Ce dernier peut ne pas vouloir aider le héros, qui doit alors le Persuader ou l'Intimider (selon comment il «tient» son Contact). Sachant que l'on Intimide rarement un Ami.. Selon ce qui lui permet de «tenir» son Contact (menace ou autre), il peut utiliser pour cela la Persuasion ou l'Intimidation (cette dernière n'est utilisable qu'avec les Indics).

L'Indic ou l'Ami donnera une information pour chaque Succès et Prouesse. Un même Contact ne peut pas être sollicité plus d'une fois au cours d'un scénario.

INTERROGATOIRE

Pour faire parler un suspect, un personnage peut utiliser la Persuasion, la Provocation ou l'Intimidation.

Dans le premier cas (Persuasion), il essaie de faire culpabiliser le suspect, de faire preuve d'empathie («je peux comprendre ton geste»), de l'obliger à se contredire en lui posant des questions à un rythme très rapide, de le bluffer («de toute façon, on a trouvé tes empreintes sur l'arme» alors que c'est faux) ou de lui promettre une réduction de peine en échange de ses aveux spontanés et circonstanciés.

Dans le second cas (Provocation), il essaie de le pousser à la faute ou dans ses retranchements en l'amenant à s'énerver, à sortir de ses gonds, en agissant sur son amour propre, ou en faisant

appel à son honneur..

Dans le dernier cas (Intimidation), il essaie de lui faire peur (« si tu ne dis rien, tu prends trente ans »), de le bousculer physiquement (pas trop violemment et pas trop visiblement tout de même sous peine d'attirer l'attention de l'Inspection), de le placer en position inconfortable (lampe dans la figure, salle sans fenêtre, chaise bancale, privation de sommeil, etc.) ou encore de faire pression sur lui.

Lors de l'Interrogatoire d'une personne, le héros choisit l'une des trois méthodes et fait un jet de Compétence. Il ne pourra pas faire de nouvelle tentative ni changer de méthode. Un autre héros peut prendre la suite, avec une méthode différente ou pas, mais subit un malus -2 cumulatif par tentative précédente utilisant la même méthode.

C'est une scène de Conflit social, opposant la Compétence d'interrogatoire à son Attribut lié. Elle demande d'obtenir autant de marqueurs d'influence que l' $\text{me}/2$ de la cible.

Attention : trop pousser le suspect peut le conduire à mentir par peur ou pour arrêter la douleur (dans le cas de la torture par exemple... qui - bien entendu - n'est pas autorisée dans un système judiciaire normal...).

Ainsi, dépasser le niveau d' me de la cible la fera s'écrouler. Elle ne cherchera alors plus qu'à sortir de la situation en répondant à ce que l'on attend d'elle et Elle sera même prête à ne pas demander d'avocat ou à signer une déclaration.

La Compétence Psychologie permet ainsi de mesurer le Niveau d'Effondrement psychologique de la cible. Avec un Succès, le psychologue pourra dire si l'on est proche ou éloigné de sa Résistance, avec une Prouesse, il connaîtra exactement le nombre de marqueurs à atteindre.

RÉSULTATS DE L'INTERROGATOIRE

MARQUEUR	RÉSULTAT
0 - ($\text{Âme}/2$)-1	Echec - l'interrogé n'a rien dit d'utilisable.
$\text{Âme}/2$ - $\text{Âme}-1$	Succès - le personnage obtient 1 information +1/Marqueur en plus ou chaque Marqueur augmente la qualité de cette dernière.
$\text{Âme}+$	la cible s'effondre entièrement pour s'en sortir. Les Policiers ne pourront pas s'en apercevoir à moins de pousser l'enquête davantage.
Echec critique	l'interrogé a menti et les flics ont tout gobé.





UNIVERS À LA CARTE

LE SURNATUREL DANS F.L.I.C.

VERSION ÉPOUVANTE

Les personnages sont des flics parfaitement normaux. Une de leurs enquêtes peut cependant les conduire à la frontière du surnaturel : phénomènes inexplicables, créatures surnaturelles (vampire, loup-garou, fantôme...), sorciers (par exemple des rituels ou sacrifices vaudous), interventions extra-terrestre, etc. Vous pouvez employer l'univers *d'ETU* ou le *Horror Companion* pour vous y aider.

VERSION POLAR SURNATUREL

Les joueurs peuvent acheter l'Atout d'arcanes Don ou Magie et sont des policiers spécialisés dans les recherches occultes. Deadlands Noir est une bonne source d'inspiration si vous cherchez à concevoir le vôtre : cet ouvrage propose de nouveaux Arcanes intéressants, comme le Vaudou pour des enquêteurs de la Nouvelle-Orléans.

VERSION HÉROÏQUE

Les personnages appartiennent à une unité d'élite (plus ou moins) secrète de la police, spécialisée dans les enquêtes sur les crimes les plus étranges. Leur objectif est de résoudre et d'étouffer, en toute discrétion, les affaires trop « dérangeantes » pour le grand public.

Certains personnages peuvent être dotés de facultés surnaturelles « légères ». On utilise alors les Arcanes (don). Et le personnage acquiert 15 points pour choisir ses capacités héroïques. Consultez *Titan Effect* ou le *compagnon Super-pouvoirs* pour cela.

Il est recommandé de ne pas autoriser des pouvoirs comme *invisibilité*, *marionnette* ou *lecture d'esprit* pour ne pas altérer la partie enquête des aventures. De même, les pouvoirs les plus visibles (comme *éclair* ou *télékinésie*) ne devraient pas être disponibles pour les personnages-joueurs, afin de ne pas se retrouver au bout de dix minutes de jeu avec des personnages en fuite et l'armée à leurs trousses !

LE CYBER DANS F.L.I.C.

L'avantage d'un univers comme F.L.I.C., c'est qu'il n'est pas attaché trop étroitement à une époque particulière. Il n'est pas difficile d'imaginer un univers d'anticipation, situé dans un futur proche ou moins proche, comme le service de sécurité d'une station spatiale. Il est cependant recommandé de se limiter à des implants relativement légers afin de ne pas transformer les personnages en Terminator et, par là même, dénaturer l'univers.

Le mieux est d'employer pour cela l'univers d'*Interface Zero*, sorti en VF chez **BBE** ou le *Science Fiction Companion* qui sortira bientôt en *SWADE* voir *Sprawlrunner* en VO.



ATOUTS DE STAGE

Le personnage est un représentant des forces de l'ordre ou de la justice, donc formé à son métier en école puis par la suite en interne, afin d'améliorer ses capacités d'enquêteur. Vous trouverez ci-dessous de nouveaux Atouts appelés Atouts de stage.

Les Atouts de stage sont spécifiques à cet univers, mais certains Atouts disponibles dans *SWADE* peuvent être employés aussi comme tels. C'est notamment le cas des Atouts de commandement, de combat et professionnels des règles de base de *SWADE* (hormis ceux écartés ci-avant).

À chaque Rang, le personnage acquiert gratuitement un Atout de stage représentant sa formation continue en interne. Il peut aussi acheter un Atout de stage avec une Progression comme il achèterait un Atout normal.

Certains stages proposent plusieurs capacités. Chaque fois que l'Atout est pris, le personnage ne peut choisir qu'une seule d'entre elles et doit donc refaire le stage pour en prendre une autre.

Auto-défense

Prérequis : Novice, Combat d6

Ici, les stagiaires apprennent à découvrir les limites de leur corps, souvent au prix de vives souffrances.

- Coups maîtrisés : après avoir réussi à porter une attaque au corps-à-corps (coup, immobilisation, projection), le personnage peut transformer à sa convenance les Blessures qu'il inflige en Bleu et bosses.
- Danse de combat : le personnage ignore 2 points de bonus d'Attaque à plusieurs contre lui, à partir du moment où il dispose de l'espace nécessaire pour se mouvoir.
- Évasion : le personnage sait se libérer des clés douloureuses qui lui seraient appliquées. Il bénéficie d'une Relance gratuite pour tous ses jets visant à se libérer d'un adversaire ou d'entraves.
- Frappe de fer : le personnage s'est entraîné à casser des planchettes, des tuiles, des portes et des petits rondins de bois avec différentes parties de son corps (tête, coude, poings, pieds...). Lorsqu'il frappe un objet inanimé (porte, mur, fenêtre), le personnage est considéré comme disposant d'un

bonus de +2 aux dégâts. Le personnage ne subit pas de dommages en frappant de la sorte.

- Maître des clés : le personnage sait particulièrement bien effectuer des immobilisations en pratiquant des étranglements ou des clés douloureuses sur les fragiles articulations de ses adversaires. Si le personnage immobilise sa cible grâce à une Empoignade, sa victime doit ensuite accepter de subir 1 niveau de Fatigue pour avoir le droit d'effectuer un jet pour se libérer.
- Réaction éclair : si le personnage se fait braquer par un adversaire à bout portant, il peut tenter un test opposé d'Athlétisme pour pouvoir attraper le bras armé de son adversaire et sortir ainsi automatiquement de la ligne de feu. Il peut immédiatement porter un coup à son adversaire. Si le tireur veut pouvoir utiliser son arme dans le combat, il doit employer les règles des armes à distance en mêlée.
- Souplesse : en dépensant 1 Jeton, le personnage peut se débarrasser de n'importe quel type d'entrave (menottes, chaînes...) disposant d'un système d'ouverture (en bref, cela ne marche pas contre un bloc de béton coulé autour des pieds).

Bagdad

Prérequis : Aguerri, Stratégie d6

Ce stage est l'un des plus craints de tous les flics qui ne le demandent que rarement, il est plutôt vécu comme une punition. En effet plus qu'un stage, il s'agit d'une immersion dans les forces de la garde nationale chargée de rétablir l'ordre dans les secteurs difficiles. Cependant les flics les plus aguerris, motivés ou cinglés demandent ce stage, car il leur confère une expérience du combat sans comparaison avec les stages de tirs sur cibles en carton.

- Aux aguets : +1 pour les tests de Perception en situation de combat ou anticipant un futur affrontement (c'est-à-dire rechercher activement les positions de l'ennemi, repérer une embuscade, déceler un piège, etc.). De plus, le personnage gagne un Indic au sein de la garde nationale.
- Optimisation du couvert : le personnage a appris à utiliser au mieux son environnement pour se protéger. Il sait désormais s'exposer le moins possible tout en conser-

- vant une position stable qui n'handicape en rien la précision de ses tirs. Le personnage augmente son Couvert d'un niveau.
- Sous le feu : le personnage a appris l'art des progressions de couverts en couverts en milieu urbain, mouvements rapides re-croquevillés sur soi, mouvements en zig-zag pour perturber les snipers, etc. Ses ennemis subissent un malus de -2 sur les attaques à distance contre lui. Le personnage doit donc utiliser tout ou partie de son Allure, et toute case parcourue est considérée comme terrain difficile.
 - Téméraire : le personnage s'est si souvent retrouvé sous un feu nourri ennemi qu'il a appris à y réagir. S'il est pris dans un Tir de Suppression, la Difficulté pour le toucher est augmentée de 2.

Bike Squad

Prérequis : Novice, Conduite d6

Le personnage qui suit ce stage passe une semaine en partenariat avec un binôme motard du Bike Squad. Il apprend à mieux maîtriser son véhicule, notamment en situation de poursuite. Ce stage nécessite de sérieuses bases en conduite de moto, car les flics du Bike Squad n'attendront pas le stagiaire, ils font comme s'il n'était pas là, c'est à lui de tenir la route. Bien sûr, une fois que ses collègues auront constaté que le stagiaire est digne de conduire une moto, ils lui prodigueront de précieux conseils pratiques.

- Colt Silvers Style : à chaque fois qu'il chute de sa moto, le stagiaire bénéficie d'un jet d'Encaissement gratuit.
- Motard : le personnage gagne une Relance à tous ses tests de Conduite quand il est sur une moto.
- Tireur à moto : le personnage peut dorénavant faire feu avec son arme de poing tout en conduisant sa moto à tombeau ouvert sans subir de malus d'actions multiples. De plus, il maîtrise une manœuvre qui consiste en un arrêt immédiat de la moto et lui permet de se retrouver en situation de Couvert moyen.

Chef de groupe

Prérequis : Novice, Commandement

Ce stage a pour but d'améliorer l'aptitude du personnage à gérer une grande équipe, que ce soit lors d'une intervention d'envergure exigeant la présence de plusieurs unités différentes ou lors d'une enquête d'envergure exigeant la présence d'inspecteurs venant d'unités différentes. Ce stage lui permet d'apprendre à manager les

hommes, les équipements et les ressources en optimisant les interfaces (ça fait bien sur le papier!). Bref, il apprend à devenir responsable d'une équipe de têtes de mules qui n'aiment pas les chefs de groupe... Ce stage est en général suivi par les personnages désireux de devenir, un jour ou l'autre, Lieutenant. Durant une semaine, le stagiaire suit un chef de groupe déjà en place et apprend sur le tas les ficelles du poste. Le tout est complété par des séances de communications où l'on apprend à préparer des briefings, des réunions et autres rapports inter-services.

- Meneur d'homme : le personnage sait manager ses hommes en situation de crise, et leur octroie à chacun une Relance gratuite par scène de combat.
- Paternaliste : en réussissant un test de Procédure, le personnage a la possibilité de couvrir un de ses subordonnés, lorsque ce dernier a fait une boulette ou une bavure. Le personnage gagne alors le respect de son subordonné... Bien sûr, le fait de cacher cette erreur est temporaire (à la discréption du MJ), car comme tout le monde le sait, la vérité finit toujours par éclater au grand jour. Cette capacité spéciale expose son utilisateur aux foudres de l'Inspection interne.
- Requisition : lorsque le personnage effectue une demande administrative dans le but de pourvoir à un besoin de son équipe (voitures, matériel informatique ou électronique, matos d'intervention, cash pour Indics, heures sup, machine à café, lance-roquette Mac kiddie, etc.), il gagne une Relance à ses tests de Procédure.

Combat de localité

Prérequis : Novice, Stratégie d6

Le stagiaire s'entraîne, dans un décor préfabriqué, à éliminer des cibles factices le plus vite possible. Il est assailli de rapports et d'ordres contradictoires par radio, mais doit continuer à réagir rapidement.

- Mouvement tactique : si le joueur a correctement planifié son intervention (il a dressé un plan et mis en œuvre les notions exposées dans « Planifier votre Action »), le personnage tire deux cartes d'action, pour la durée de l'intervention. Il pourra les employer pour lui-même, l'un de ses alliés ou celles de leurs adversaires à la place de celle tirée. Cet Atout est cumulable avec les Atouts Tacticien et Maître tacticien.
- Planification : si le joueur a correctement planifié son intervention (élaboration d'un plan et mise en œuvre des notions apprises

à l'école de police), son personnage gagne un Jeton pour la durée de l'intervention. Ce dernier peut être dépensé par le personnage lui-même ou transféré à l'un de ses alliés.

Commando

Prérequis : Aguerri, Force d8, Athlétisme d8

Après avoir suivi ce stage, le flic dispose d'une condition physique digne d'un athlète de haut niveau. Il est désormais plus qu'improbable que le physique ou la volonté viennent à lui faire défaut.

Lorsque le personnage effectue un jet impliquant l'Attribut Force ou Agilité et qu'il dépense un Jeton, il peut rajouter un d6 à son test (ce dé pouvant Exploser).

Communication médiatique

Prérequis : Aguerri, Âme d6, Persuasion d6

Les stagiaires analysent avec un avocat spécialisé la jurisprudence récente concernant des affaires de diffamation et de propos à caractères discriminatoires. Un consultant en communication leur apprend ensuite à identifier les moments «pièges» à éviter, bandes vidéo de débats TV à l'appui.

- Maîtrise de la bienséance juridique : le personnage sait répondre aux journalistes en évitant sagement formules et mots à caractères discriminatoires et diffamatoires. Sa hiérarchie ne pourra pas être poursuivie pour diffamation ou autre après son apparition TV.
- Rhétorique: chaque fois qu'il tente de démonter une argumentation, le personnage possède une Relance gratuite à son jet. Le bonus s'applique aussi bien à une Compétence sociale qu'à un jet d'Éducation, de Sciences ...
- Tribun : lorsque le personnage confronte sa rhétorique à celle d'un interlocuteur, il gagne un bonus de +2 à son test. Le bonus s'applique aussi bien à un débat télévisé qu'à un interrogatoire ou une séance de déprogrammation.

Conduite

Prérequis : Novice, Conduite d6

Considéré comme une récréation par la plupart des flics, ce stage permet d'apprendre à contrôler une voiture sur route humide ou dans des conditions légèrement délicates (route défoncée, pneu crevé...).

- Aigle de la route : le personnage peut igno-

rer la première carte trèfle, lorsqu'il est engagé dans une Poursuite.

- Résistance aux accidents : en cas de crash, les dégâts infligés aux personnes (à l'extérieur ou à l'intérieur du véhicule) sont réduits de 3 et les dégâts structurels subis par le véhicule sont réduits de 1.

Contrebande

Prérequis : Novice, Procédure d6

Pour ce stage, les officiers commencent par passer de nombreuses heures dans les entrepôts des saisies des douanes, afin de se familiariser avec le genre de marchandises fréquemment falsifiées et acheminées. Puis ils accompagnent les unités des douanes au sol et parfois des garde-côtes, dans leur travail quotidien, afin de se familiariser avec les techniques des passeurs et les méthodes de détection et de fouilles du CCS.

Douanier : l'officier s'est familiarisé avec les méthodes et les cachettes utilisées par les trafiquants et les contrebandiers pour faire passer en douce leur marchandise, ainsi que sur les détails permettant d'identifier l'authenticité d'un produit. Il gagne une Relance à tous ses tests de Perception ou de Recherche pour trouver de telles cachettes. De plus le personnage choisit un nouveau Domaine d'Expertise parmi :

- Expertise [Produit de Luxe] : parfums, montres, vêtements de marques. C'est la catégorie la plus falsifiée.
- Expertise [Marché Gris] : alcools, cigarettes, médicaments, électroménagers, informatiques. Contrebande et falsification.
- Expertise [Marché de l'Art] : pièces uniques ou reliques anciennes. Contrebande, falsification et recel.
- Expertise [Marché Noir] : comme pour le marché gris, sauf que ces biens sont illégitimes. (Spécialisation : drogues, armes, animaux exotiques, esclavage, cybernétiques & hautes technologies, produits chimiques ou dangereux, etc.).

Crime financier

Prérequis : Novice, Procédure d6

Le stagiaire s'attaque à la partie financière des différents trafics face auxquels lutte le service des Douanes au quotidien. Car si les saisies et leur gestion occupent une grande part de leurs effectifs, et représentent leur lot quotidien, leur travail consiste également à aider les services spécialisés à démanteler ces trafics. Le stagiaire passera une première semaine au sein du

Bureau des Normes afin de se familiariser avec les règles complexes régissant le commerce international et de faire la connaissance des différentes étapes permettant la libre circulation d'un bien ou d'un produit. Les deux semaines suivantes, il remontera des filières d'importation, afin de vérifier si chaque chargement est bien passé par les intermédiaires indiqués par sa fiche de suivi, et a bien été testé, conditionné, préparé dans des conditions autorisées par les normes en vigueur. En parallèle, il apprend à déchiffrer et remonter ces mêmes pistes, lorsque le produit est illégal ou que sa fiche de suivi est volontairement incomplète.

- Bureaucrate : après 3 semaines passées à brasser intelligemment de la paperasse au sein d'un service qui n'est pas dénommé Brazil par hasard, le personnage gagne un bonus de +1 à ses tests de Procédure.
- Démontage financier : les biens et l'argent, même lorsqu'on essaie de les cacher et de noyer les pistes en multipliant les changements de comptes et de noms ou en passant par des contrebandiers ou des paradis fiscaux, laissent toujours des traces qu'un esprit aiguisé peut détecter. Lorsque le personnage essaie de remonter une piste financière ou étudie un montage financier ou un livre de compte truqué, il gagne une Relance à ses tests de Procédure.

Criminalistique

Prérequis : Aguerri, Perception d6, Recherche d6

Ce stage est particulièrement difficile à obtenir. En effet, il est rare que les enquêteurs scientifiques acceptent de passer quelques-uns de leurs précieux moments de temps libre à éduquer de pauvres flics incultes.

- Affaire prioritaire : en dépensant 1 Jeton, le personnage peut rendre prioritaire auprès du département scientifique une affaire sur laquelle il travaille. Il s'assure ainsi que, quelle que soit l'importance politique de l'affaire, les autopsies et tests scientifiques seront réalisés au plus vite.
- Mémoire photographique : il suffit au personnage de passer tranquillement cinq minutes dans une pièce pour pouvoir ensuite se souvenir des lieux dans les moindres détails. Après cinq minutes d'observation d'un lieu, le personnage peut effectuer un jet de Perception. Si le jet est réussi, le personnage sera capable de se souvenir parfaitement des lieux pendant 24 heures. Chaque Prouesse permettra de se souvenir parfaitement des lieux pendant 24 heures

de plus.

- Petit génie : le personnage est considéré comme disposant d'un d4 dans toutes les compétences scientifiques (Sciences, Électronique, Informatique, Réparation). Si le personnage veut améliorer ces Compétences, il devra en payer le coût normal en partant de d4-2. À la suite de ce stage, le personnage bénéficiera d'une prime permanente de 100 \$ sur son salaire mensuel.
- Scène de crime : lorsqu'il fait un jet de Perception, Recherche ou Sciences ou qu'il fait appel à une de ses Expertises (Électronique, Informatique, Mécanique, Scène de crime), le personnage gagne une Relance pour chercher des indices.

Démineur

Prérequis : Novice, Électronique d6 ou Réparation d6

Sous la direction d'artificiers et de l'armée, le flic ingurgite des heures de théorie écrite et visuelle sur les différents composants explosifs, détonateurs et systèmes de mise à feu, modèles courants et rares de bombes professionnelles et artisanales (IED ou Improvised Explosive Devices – Bombe artisanale), techniques basiques de désamorçage et équipement en dotation au sein de ses services. Par la suite, on regarde faire les chefs et on répète les gestes en suivant pas à pas les instructions ; pour autant, le personnage n'est pas encore autorisé à agir seul lors d'une opération de déminage.

- À mon signal : si jamais les démineurs viennent à tarder, le flic pourra jouer les remplaçants de dernière minute. À l'aide d'une liaison audio ou (encore mieux) vidéo, le personnage pourra mettre ses cours à contribution pour décrire précisément la bombe et éventuellement entamer son désamorçage, en suivant les ordres de son interlocuteur, avec un jet d'Électronique ou de Réparation (suivant le type et la complexité de la bombe ainsi que l'outillage à disposition du personnage). En cas d'Échec, « l'ange gardien » du personnage l'arrêtera à la dernière seconde, avant qu'il ne commette une bêtise — mais seulement pour le premier échec, après...
- Fil bleu/fil rouge : s'il dispose de suffisamment de temps, le flic peut examiner la bombe à son aise avant de passer aux choses sérieuses, ce qui lui permettra de remarquer d'éventuelles embûches ou complications... Cela lui permet de gagner une Relance à son test pour désamorcer une bombe (Électronique ou Réparation).

- No-stress : rompu à toutes les situations ou presque, le flic fait preuve d'un calme olympien et dispose d'une Relance à tous ses jets d' me pour conserver sa concentration lors d'une opération de déminage, quoi qu'il arrive autour de lui.
- Spécialiste : lorsqu'il intervient sur un lieu supposé piégé, le flic dispose d'un bonus de +1 à ses tests de Perception, afin de localiser une bombe éventuelle, quel que soit l'endroit — ceci reflète son aptitude à fouiller minutieusement les pièces, à réfléchir aux endroits généralement négligés et à penser « comme un terroriste ».

Formation animale

Prérequis : Novice, Survie d6

Force est de constater que ce stage reste l'un des moins fréquentés par les flics qui préfèrent apprendre à tirer ou à frapper, que par ceux qui cherchent à comprendre comment réagissent les grosses bêtes à poil et les petites bêtes à écailles. Ce n'est qu'après avoir été piqué par un scorpion, mordu par un serpent ou attaqué par un chien que les flics comprennent qu'ils auraient peut-être mieux fait de s'intéresser d'un peu plus près à la vie de nos amis les bêtes.

- Défense : après avoir passé des heures avec des chiens, serpents et autres araignées, le personnage bénéficie finalement d'un bonus en Parade de 1 contre toutes les attaques effectuées par des animaux.
- Empathie animale : le personnage peut faire un test d'Intimidation ou de Persuasion pour calmer un animal agressif situé à moins de 10 mètres. Même le maître de ce dernier ne parviendra pas à le faire attaquer le personnage au cours de l'heure suivante.
- Psychologie animale : en réussissant un jet de Perception (en tant qu'action gratuite), le personnage peut deviner les prochaines actions que va effectuer un animal qu'il observe, généralement durant le ou les prochains tours et gagne un bonus de +2 aux jets d'Athlétisme pour interrompre l'animal s'il se trouve en attente.

Gestion des mineurs

Prérequis : Novice, Âme d6, Persuasion d6

Au cours de ce stage, le détective apprend à travailler avec des enfants et adolescents dans le cadre de procédures policières. Ce stage couvre aussi bien les aspects légaux et juridiques entourant les mineurs en cas d'interrogatoires ou d'arrestations, que diverses méthodes utilisées par les assistantes sociales pour se mettre à leur

niveau et gagner leur respect ou leur confiance.

- BAFA : l'officier sait mettre en confiance et faire parler les enfants et les adolescents avec qui il passe un peu de temps. Après 10 minutes en leur compagnie, ces derniers seront prêts à l'écouter et pourraient lui révéler des secrets qu'ils ne confieraient pas à leur meilleur ami et encore moins à leurs parents. Il gagne un bonus de +1 à ses tests de Persuasion avec les enfants.
- El Professor : l'officier sait trouver les mots justes lorsqu'il parle avec des enfants ou des adolescents. Lorsqu'il fait un jet de Persuasion, le personnage gagne une Relance.
- Père Fouettard : l'officier sait trouver le ton juste et ferme lorsqu'il parle avec des enfants ou des adolescents. Lorsqu'il fait un jet d'Intimidation, le personnage gagne une Relance.

Géopolitique

Prérequis : Atout riche

Ce stage est généralement réservé aux flics issus de bonne famille, aux gosses de riches, aux jolies gueules appréciées par les médias. Il consiste en une immersion dans les plus hautes sphères de la politique et de la finance de Los Angeles. Les flics qui suivent ce stage apprennent à bien se comporter au cours des repas de charité, ils apprennent à manger des petits fours, à faire de beaux discours et à sauver de vieilles veuves riches et perverses tout en restant dignes et raides (comme la justice).

- Culture mondaine [choisir un milieu spécifique — haute finance, politique, showbiz...] : le personnage est considéré comme disposant d'un niveau de relation 1 avec tous les représentants du milieu choisi. Le meneur de jeu peut tout à fait décider que des individus particuliers ne sont pas soumis aux effets de cette capacité. Elle représente simplement le fait que le personnage est généralement apprécié des membres d'une communauté, il ne s'agit en aucun cas d'un super pouvoir.
- Culture spécifique [choisir un milieu spécifique — haute finance, politique, showbiz...] : lorsqu'il fait un jet de Connaissance du milieu spécifique (culture spécifique : haute finance, politique, showbiz...), le personnage gagne une relance à son test.

Gestion des foules

Prérequis : Aguerri, Âme d6

Au cours de ce stage, le flic apprend à résister à des charges de manifestants et à contre-charger lorsque l'ordre est donné. Il apprend à garder le contrôle de soi et à éviter de se laisser envahir par ses émotions.

Le personnage dispose d'une Relance à tous les tests d' me qu'il doit effectuer pour garder son calme dans une situation stressante (émeute, interrogatoire, intimidation...).

Infiltration

Prérequis : Aguerri, Discréption d6, Persuasion d6

Si bien des flics considèrent uniquement ce stage comme un moyen de draguer les jeunes actrices qui viennent leur donner des cours, les flics habitués à travailler sous couverture ont rapidement compris tout l'intérêt qu'ils pouvaient avoir à être assidus à un tel enseignement. Au cours de ce stage qui tient autant du cours de théâtre que de la séance de psychologie et de profilage criminel, les flics apprennent à incarner des truands, mais aussi à évaluer les réactions de leurs interlocuteurs de manière à pouvoir modifier leur attitude et à ainsi rester crédible dans un univers où l'erreur signifie bien souvent la mort.

- Connaissance du milieu : lorsqu'il fait un jet de connaissance du milieu qu'il a étudié (exemple : prostitution, dealers, mafia russe...), ou lorsqu'il doit faire un jet pour résister à un interrogatoire, le personnage a le droit à une relance à son test de Réseautage.
- Poker Face : en réussissant un test de Persuasion, le personnage peut parvenir à faire croire à un énorme mensonge. Le meneur de jeu est libre d'évaluer la relative crédibilité du mensonge en question et il lui est tout à fait possible d'interdire l'usage de cette capacité contre un PNJ particulier. Cette capacité peut affecter tout aussi bien des criminels que des civils (ou même des flics).

Intrusion

Prérequis : un binôme qui possède aussi l'Atout, Aguerri, Stratégie d6

Le stagiaire s'entraîne à défoncer des portes en ne touchant QUE les cibles factices qui surgissent inopinément du décor. Cet Atout doit être employé avec un binôme le possédant aussi.

Bonus gratuit : le personnage ne peut jamais provoquer de dommages collatéraux sur une attaque à distance.

- Beholder : lorsqu'il est dans une zone d'intervention clairement définie (cela ne s'applique pas si le personnage n'est pas prêt au combat), le stagiaire et son binôme sont difficilement surpris par un adversaire. Au début d'un combat, si le PJ devait être surpris totalement, il ne sera Surpris que partiellement, s'il devait être surpris partiellement, il ne sera pas Surpris.
- Ouverture de porte : si le joueur et son partenaire respectent la procédure apprise pendant le stage, le stagiaire peut, s'il est l'ouvreur, se mettre à couvert après avoir ouvert la porte : son personnage reste hors de la pièce et dégage de l'encadrement de la porte immédiatement après l'avoir ouverte. Il sera alors considéré pour le reste du tour comme sous couvert total. S'il est en seconde position, le stagiaire peut déclencher un Tir de suppression dans la pièce juste après que son collègue ait ouvert la porte.

Juriste

Prérequis : Novice, Procédure d6

Le travail d'un officier de police étant, entre autres choses, de faire respecter les lois, il est utile que tous les officiers les connaissent. Mais force est de constater que malgré les cours de l'académie, ce n'est pas toujours le cas.

- Accusé, levez-vous ! : une fois l'affaire bouclée et le criminel arrêté, reste à s'assurer qu'il passera bien le temps qu'il mérite derrière les barreaux. Lorsque vous êtes appelé à la barre, pour témoigner lors d'un procès, votre connaissance du droit et du dossier vous permet de vous assurer que le criminel que vous avez poursuivi purgera bien sa peine. Le personnage gagne donc un bonus de +1 à ses tests de Procédure ou de Persuasion au cours de son témoignage.
- Casse-bonbon : la connaissance des codes civils et pénaux permet à l'officier de gagner une Relance à ses tests de Procédure pour trouver la loi ou le Code pénal lui permettant de faire une action sans risque de vice de procédure.
- La bourde : le stagiaire bénéficie de la grâce de son maître de jeu qui pourra tous-totter discrètement lorsqu'il s'apprêtera à commettre sans s'en rendre compte une énorme bourde qui pourrait juridiquement lui planter son affaire.
- Présomption de culpabilité : la connais-

sance des arcanes du droit permet à l'officier d'obtenir un mandat un peu douteux et précipité ou face à un substitut du procureur récalcitrant, en réussissant un test de Procédure.

- Un bon contact : ce stage permet de se lier d'amitié avec une personne de l'entourage proche du procureur. Le personnage acquiert donc un Ami de son choix.

K9 («Canine»)

Prérequis : Novice

Ce stage est conçu pour créer une relation entre un membre de la police et un auxiliaire de police de race canine... Pendant ce stage, le policier va visiter un chenil chaque jour jusqu'à être familier des chiens et trouver celui qui lui convient... Il rapporte le chien chez lui à la fin du stage... Désormais, ce chien fera partie intégrante de la vie du flic...

Cynophile : le personnage obtient la garde d'un chien policier encore jeune qui doit désormais le suivre en permanence afin de s'habituer au travail de policier et à son nouveau maître... Le policier touche une prime de 100 \$ par mois pour l'entretien du chien... On considère que ce chien est un auxiliaire de police sous la responsabilité de l'officier et que celui-ci est donc responsable des erreurs de son animal ... Le personnage choisit une spécialité pour son chien, et pourra en choisir d'autres en reprenant ce stage.

- Chien démineur : le chien est désormais capable de flairer et reconnaître un certain nombre d'explosifs et peut avertir son maître lorsqu'il en détecte
- Chien de garde : le chien est un molosse entraîné à la surveillance de son maître, sans cesse aux aguets et possède une mâchoire puissante et très dissuasive...
- Chien renifleur : le chien est capable de flairer et reconnaître un certain nombre de drogues naturelles ou de synthèse et peut avertir son maître lorsqu'il en détecte.
- Chien secouriste : le chien a reçu une formation de sauveteur, si bien qu'il peut ramener un noyé, qu'il sait flairer une piste et creuser une galerie.

K9 - I'm a COPS now!

Prérequis : Stage K9, Vétéran

Ce stage ne peut être pris que si le personnage est en possession du stage K9. Désormais, le chien est considéré comme un flic à part entière de l'unité de son maître, il reçoit dès lors une plaque et une solde de 200 \$ remise à son tuteur

légal pour son entretien, son assurance et ses frais médicaux. Le chien devient maintenant un Joker avec tout ce que cela implique.

Mécanique

Prérequis : Intellect d6, Réparation d6

Les rafistoleurs ont toujours besoin de petites mains pour leur apporter une clé de 12 ou des plaques de tôles, Le personnage vient d'avoir l'insigne honneur de participer aux basses besognes relatives à la bonne tenue d'un garage et permettre que les véhicules de la police continuent à rouler encore quelques jours.

- Bon contact : le personnage obtient une Relance à ses tests de Procédure pour obtenir des réparations ou des véhicules du service adéquat.
- Mac Gyver: le personnage a vu tellement de réparation «bout de ficelle» pendant son stage qu'il a compris comment tirer le meilleur parti du matériel disponible. Il gagne une Relance pour toutes les tentatives de réparation de véhicules même en situation d'urgence.

Menottage

Prérequis : Force ou Agilité d6, Combat d6

Retour sur les tatamis de l'Académie de police pour y apprendre à menotter un suspect récalcitrant.

Le personnage s'est entraîné à menotter un adversaire pendant un combat au corps à corps. Il gagne une relance à son test en opposition d'Agilité pour le faire.

Narcotique

Prérequis : Aguerri, deux Expertises liées à la drogue

Ce stage est destiné à former le personnel à la collecte d'information sur les différentes drogues en circulation.

- Collecteur d'informations : la connaissance qu'a le personnage du milieu des narcotiques lui permet de déceler les éventuels mensonges de ses informateurs ou des truands qu'il arrête et de prendre en considération tout détail apparemment anodin. Lorsqu'il cherche à obtenir des infos sur le milieu de la drogue, le personnage gagne un bonus de +1 à ses tests de Persuasion ou Intimidation.
- Immunisé : le personnage subit une série d'opérations chirurgicales destinées à lui implanter quelques discrètes poches sous-

cutanées et membranes de filtrage. Le personnage suit aussi un entraînement rigoureux qui lui permet d'apprendre à utiliser ces greffes. Le personnage peut utiliser ces poches pour faire croire à des criminels qu'il prend effectivement de la drogue. Une membrane dans le nez lui permet de récolter les drogues en poussière inhalée dans une petite poche placée au niveau des sinus. Une poche placée juste avant le début de la trachée lui permet de récolter d'éventuelles pilules et une poche située dans le creux du bras lui permet de récolter les liquides. Les poches sont hermétiquement fermées et doivent être vidées par un médecin de la police. Le personnage ne subit aucun effet des drogues stockées ainsi. Il n'est toutefois pas protégé contre les drogues volatiles ou contre les drogues de contact.

- Sentir le dragon : en réussissant un jet de Culture générale [drogues] le personnage peut identifier une caractéristique d'une drogue qu'il a en main. Pour chaque Prouesse, le personnage peut demander au meneur de jeu une caractéristique additionnelle (effet, nom, addiction)
- Trombinoscope : le personnage gagne deux domaines d'Expertises liés à la drogue.

Négociateur

Prérequis : Aguerri, Persuasion d6, Psychologie d6

Après avoir appris les bases de la psychologie criminelle, le personnage apprend désormais à désamorcer les situations de crise avec tout preneurs d'otages, terroristes, braqueurs de banque, adolescents prépubères...

- Fin négociateur : lorsqu'il fait un jet d'Interrogatoire ou de Psychologie, le personnage gagne une Relance.
- Sixième sens : en réussissant un jet de Psychologie ou de Perception, le personnage peut deviner les actions de l'individu qu'il observe durant le tour à venir.

Partenariat

Prérequis : un binôme, Aguerri

Plus spécifique que le stage cohésion, ce stage ne se pratique pas seul, mais avec son partenaire. On y apprend à connaître intuitivement les réactions de celui qui est destiné à devenir votre ombre, et il apprend à faire de même.

- Double Dragon : pour toutes les séquences de combat (corps-à-corps, à distance) communes au binôme, les joueurs peuvent

échanger leurs initiatives, avant le début de tour du premier d'entre eux.

- Esprit de corps : pour être efficace, cette capacité doit avoir été prise par plusieurs (au moins deux) membres d'un même groupe. Lorsqu'ils sont au moins deux disposant de cette capacité, qu'ils agissent ensemble et qu'ils sont à portée de vue ou d'écoute, les personnages dotés de l'Esprit de corps bénéficient d'un bonus de +2 dés sur tous leurs jets de Perception effectués en situation de combat.
- Furie : si votre partenaire est Incapacité durant le scénario, vous gagnez un Jeton de Conviction.
- Janus : cette capacité ne fonctionne que si les deux partenaires en disposent. Ils peuvent désormais échanger autant de jetons qu'ils le désirent chaque tour du moment qu'ils restent en contact (radio, vocal, visuel).
- Télépathie : vous devinez les pensées de votre partenaire, tous les jets de Psychologie afin de comprendre, ressentir les émotions, déceler le mensonge... chez votre partenaire gagnent un bonus de +1. Toutes les actions ou paroles en aparté avec l'un des joueurs peuvent être rapportées au binôme à sa demande (à la discrétion du MJ). Pratique pour ajuster sa version en cellule d'interrogatoire isolée face au SAD par exemple... Lorsqu'un des membres du binôme est en danger de mort (à la discrétion du MJ) l'autre le ressent immédiatement. Enfin un simple jet de Perception vous permet de localiser votre binôme dans des conditions difficiles (au milieu de la foule, via une radio avec mauvaise réception, sous une avalanche).

Patrouille maritime

Prérequis : Novice, Navigation d6

Des spécialistes apprennent à manier des embarcations de petite taille (hors-bord, aéroglisseurs, simples canots) dans toutes les conditions (y compris les canalisations d'égouts les plus larges). Attention, ce stage ne donne pas l'autorité pour un simple flic de procéder à une opération en milieu aqueux. Il devra toujours faire appel au service compétent pour mener l'action.

- Capitaine Crochet : le personnage est à l'aise sur le pont d'un navire et à appris à réaliser des abordages même à grande vitesse. Il peut alors sauter sur l'autre bateau, tirer, lancer un crochet, bref, aborder sa proie (sans malus) tel un pirate !

- Ricardo Tubb's Spécial : le personnage gagne une Relance sur chacun de ses jets de Navigation, y compris en poursuite.

Police équestre

Prérequis : Novice, Équitation d6

Ce stage à pour but d'éduquer les officiers de police volontaires à agir en présence d'équidés, à savoir ne pas les effrayer et à les considérer comme un outil valable dans leur lutte contre le crime, ce qui est particulièrement vrai dans les zones de parcs uniquement accessibles à ce moyen de locomotion. L'officier va ainsi apprendre (ou plutôt compléter son apprentissage) de l'équitation, mais surtout recevoir des cours sur la psychologie équestre et ses réactions en cas de stress et en milieu urbain dense.

- Acrobatie équestre : l'officier peut accomplir des acrobaties particulièrement difficiles sans avoir à faire de test. Il peut ainsi réussir automatiquement un saut depuis le cheval vers un véhicule ou un autre cheval, mais aussi se coucher sous le ventre de l'animal et continuer à le diriger.
- Murmure à l'oreille : l'officier de police gagne une Relance en Équitation lorsqu'il essaie de calmer sa monture ou qu'il l'emploie.
- Tir équestre : l'officier sait gérer les mouvements saccadés du cheval pour ajuster son tir. Il ne subit aucun malus pour tirer quand il est sur sa monture.

Procédure interne

Prérequis : Novice, Procédure d6

Au cours de ce stage, le flic va commencer à découvrir les rouages les plus secrets et les plus mystérieux de ses services. Quelques semaines durant son travail consisteront essentiellement à porter le café aux officiers et à bavarder avec les secrétaires. Rapidement le flic apprendra ainsi comment récupérer les formations les plus intéressantes (cours de tir, de conduite...), comment obtenir du matériel de meilleure qualité...

- Grand maître de la paperasserie : le personnage peut utiliser sa connaissance des rouages de la police afin de faciliter ses demandes d'obtention de matériel ou de crédits. Lorsque le meneur de jeu lui demande de faire un jet visant à permettre l'obtention de crédits, de matériel ou de renforts, le personnage gagne une Relance à ses tests de Procédure.
- Suceur : le personnage disposera d'une relance pour tous ses jets lors d'interactions sociales avec des membres du personnel administratif (secrétaires, armu-

riers, garagistes, officiers supérieurs...). En revanche, et de manière permanente, il subira un malus de -2 pour tous ses jets lors d'interactions sociales avec des flics de la rue (enquêteurs, flics de patrouille...). Les relations du personnage avec le personnel scientifique ne sont pas affectées. Il est important que le meneur de jeu se souvienne que, même si aucun jet de dés n'est demandé, cette capacité restera active en permanence et affectera de manière sensible la réaction des interlocuteurs du flic.

Profiler

Prérequis : Aguerri, Intellect d8, Psychologie d6

Le personnage suit une formation accélérée en profilage criminel. Au cours de ce stage, il apprendra les bases de la psychologie et de la criminologie.

- Profilage : en réussissant un jet de Psychologie, le personnage pourra, pour chaque Prouesse, obtenir des informations détaillées sur le responsable d'un crime. En règle générale, de telles informations pourraient être disponibles aux personnages au cours d'un scénario, mais pas sans qu'ils aient au préalable accompli d'innombrables démarches administratives pour pouvoir disposer d'un peu du précieux temps d'un profileur.
- Psychologue : lorsqu'il fait un jet de Psychologie (même dans le cadre d'un interrogatoire), le personnage gagne une Relance.

Protection des personnalités et biens publics

Prérequis : Novice, Âme d6

Ce stage est bien souvent considéré comme une sanction plus que comme une réelle opportunité d'avancement. Le flic qui suit ce stage va se retrouver plusieurs jours durant à faire le pot de fleurs devant un bâtiment administratif, une école ou la demeure d'un homme important.

- Ami du patron : lorsqu'il se trouve dans un quartier dans lequel il a effectué un de ces stages, le personnage peut manger gratuitement dans divers petits restaurants, il bénéficie de tarifs avantageux dans des magasins divers et variés (électronique, alimentaire et peut-être même une armurerie). Le meneur de jeu peut considérer que les petits services sont offerts (un repas, une chambre pour la nuit, un verre ou deux...). Pour ce qui est des achats plus onéreux, le personnage bénéficiera d'une réduction de 15 %. L'usage et l'abus de cette capacité peuvent rapidement faire passer le person-

- nage pour un ripou.
- Anodin : le personnage a passé tellement d'heures à suivre son protégé et à le surveiller en ville ou dans des endroits bien plus incongrus (dans une rave party, au zoo...) qu'il sait désormais comment passer inaperçu au sein d'une foule. Il est désormais un pro de la planque, un expert de la filature. Tout individu tentant de repérer le personnage dans une foule (au moins une vingtaine de personnes) verra le niveau de difficulté de son action augmenter de 2 (dans le cas d'un jet d'opposition, on considérera qu'il lui faudra obtenir au moins 2 de plus).
- Milieu : lorsqu'il fait un jet de Connaissance du quartier spécifique où il a effectué son stage, le personnage gagne une Relance.
- Physionomiste : lorsqu'il est confronté à un criminel déjà arrêté au moins une fois par les forces de l'ordre au cours de sa carrière, le personnage peut effectuer un jet de Procédure. Si le jet est réussi, le personnage se souviendra d'un élément de la fiche de ce criminel (son nom, un délit commis, le nom d'un témoin ou d'un ami...). Chaque Prouesse permettra au personnage de se souvenir d'un élément supplémentaire.
- Résistance au sommeil : habitué à faire des planques, le personnage gagne une Relance à ses tests de Vigueur pour surmonter la fatigue.
- Sacrifice : s'il se trouve à moins de 2 mètres d'un individu (un autre flic, un civil...) qu'il souhaite protéger, il peut encaisser une attaque à distance (balle ou objet jeté ou lancé) à sa place. Le personnage qui utilise cette capacité spéciale est donc automatiquement touché (sinon il n'utilise pas cette capacité !).

Ressource humaine

Prérequis : Novice, Procédure d6

Au cours de toute la durée de ce stage, le personnage va travailler au département des ressources humaines. Il y apprendra rapidement un certain nombre de techniques développées par ses collègues ronds-de-cuir pour survivre dans l'enfer de la jungle administrative.

Le personnage a appris à utiliser au mieux les rouages de l'administration. Il gagne un bonus de +1 à tous ses tests de Procédure pour obtenir du matériel, faire avancer un dossier ou remplir des documents importants sans vice de procédure.

Secouriste

Prérequis : Intellect d6, Soin d6

Souvent, un policier est le premier sur les lieux d'un crime ou d'un accident. Le temps que les secours arrivent, il est parfois trop tard. C'est pourquoi tous les policiers suivent des cours d'initiation au secourisme lors de leur passage par l'académie et connaissent les gestes qui permettront de stabiliser l'état d'un blessé en attendant l'arrivée des secours compétents. Ce stage s'adresse à ceux qui désirent aller plus loin et qui veulent apprendre les gestes qui sauveront des vies.

NB : sans ce stage, si un officier intervient médicalement sur un patient, que ce dernier développe certaines complications (infection, paralysie, mort...) et qu'une enquête montre que les gestes de l'officier sont en partie responsables de cette aggravation, l'officier sera considéré comme pénallement responsable. La jurisprudence dans ce domaine a entraîné une certaine grogne des différents syndicats de police, toujours obligés de défendre les officiers pris au piège entre la non-assistance à personne en danger et la pratique illégale de la médecine.

Si le personnage dispose d'une trousse de premiers soins, il gagne une Relance à ses jets de Soins. S'il ne possède pas du matériel adéquat, il bénéficie seulement d'un bonus de +1.

Sensibilisation au milieu confiné

Prérequis : Novice, Âme d6

En une session théorique de cinq jours puis trois sessions de trois, cinq, et quinze jours, les Cops reçoivent au Biome une préparation psychologique à la vie en milieu confiné. À l'issue du stage, ils sont capables de vivre durablement coupés de la civilisation et de gérer les crises liées au confinement au sein d'une petite communauté.

- Gestion de crise : lorsqu'il séjourne dans un milieu confiné, le personnage peut essayer de calmer une ou plusieurs personnes en train de sombrer dans la psychose suite à une isolation de longue durée ; il dispose alors d'un bonus de +1 en Persuasion ou Intimidation pour les calmer par l'éloquence ou l'intimidation.
- Résister au stress : pour tout jet d' me lié au stress en milieu confiné, le personnage gagne une Relance gratuite.

Sensibilisation culturelle

Prérequis : aucun

De bien des manières, ce stage est proche de celui de géopolitique globale. Le flic va ici passer quelque temps avec des associations de quartier, en compagnie des petits élus locaux, des bénévoles qui luttent contre la pauvreté, l'insalubrité et la délinquance. Il ouvre aussi la possibilité de se spécialiser plus précisément sur la vie des petites communautés qui forment le patchwork coloré de la population. De plus en plus de flics suivent ce stage pour se familiariser avec les nouvelles religions, doctrines, sectes et croyances à la mode.

- Contacts dans la rue : le personnage gagne 4 points de Contacts qu'il doit dépenser pour des Indics ou Amis liés au milieu de la rue.
- Milieu culturel : lorsqu'il fait un jet de Culture générale liée au milieu spécifique (les Latinos de Venice Beach, les Afro-Américains de Beverly Hills, les musulmans de South Central...), le personnage gagne une Relance.
- Oreille de la rue : de manière informelle (pas de jet à effectuer), à chaque séance, le meneur se chargera de communiquer au flic les rumeurs particulières aux quartiers et aux communautés avec lesquelles il a eu l'occasion de travailler. Bien évidemment ces rumeurs seront un mélange d'informations très utiles et parfaitement inutiles.

Spécialiste en communication

Prérequis : Charismatique ou Séduisant, Persuasion d6

La belle gueule et l'intelligence du personnage lui permettent d'être désigné volontaire pour les missions de relation avec les médias. S'il y a un carnage dans un quartier, c'est lui qui sera envoyé pour calmer les journalistes et si reportage au sein de ses services doit avoir lieu, c'est lui qui servira de guide au caméraman ou à la belle intervieweuse.

- Bonne présentation : lorsqu'il est en uniforme, le personnage en jette un max. Il est toujours impeccable et ses dents blanches se voient de loin et éblouissent les mamies. Lorsqu'il fait un jet de Persuasion ou de Procédure quand il répond à des journalistes, il gagne une Relance.
- Connus des journalistes : à force de rencontrer des gens et de passer à la télé, on fait des rencontres. Le personnage gagne 3 points de Contact avec des journalistes, techniciens médias à la télé ou dans un

service de presse quelconque. Attention toutefois à ce que dira le personnage lors de ses diverses interventions ou lorsqu'il se fait interroger par ses « amis »...

Sport extrême

Prérequis : Novice, Agilité ou Force d6, Athlétisme d6

Le stagiaire s'entraîne à sauter d'immeuble en immeuble, à s'accrocher à des cages d'escaliers, à se déplacer prestement en s'aidant d'éléments du paysage urbain.

- Free rider : lorsqu'il effectue une poursuite le personnage ignore la carte trèfle de son choix après avoir eu connaissance de ce que cette dernière déclenche.
- Mac Lane Style : le personnage est capable d'exploits physiques normalement impossibles à réaliser (sauter d'un hélico sur l'aile d'un Boeing s'apprêtant à décoller, se suspendre à une sangle de MP5 dans un puits d'ascenseur, réussir à avoir et maintenir une érection en présence de Brigitte Bardot...). Le personnage gagne un bonus de +1 à tous ses tests d'Athlétisme.
- Urban runner: en situation de poursuite à pied, le personnage gagne une Relance à ses tests d'Athlétisme.
- Yamakasi : lors d'une chute, le personnage peut décaler les valeurs de dommages de la table des chutes d'un cran vers le bas et il se réceptionnera toujours correctement (valeur de dommages de réception sur les pieds).

Survie

Prérequis : Novice, Survie d6

AAu cours de ce stage théorique, le fonctionnaire apprend les gestes de base du secourisme hors du milieu urbain (inutile d'éloigner la foule, par exemple). Il apprend aussi comment se préparer à passer une nuit à l'extérieur et comment économiser ses réserves. Le stage se conclut par une balade autour de Barstow, aux portes du désert Mojave (crème solaire obligatoire).

- Jeremiah Johnson [milieu spécifique] : lorsqu'il se trouve dans son milieu de prédilection et qu'il fait un jet d'une Compétence apparaissant dans la liste suivante : Athlétisme, Discréption, Police, le personnage gagne un bonus de +1.
- Robinson Crusoé : en situation de détresse (et quel que soit le milieu) le personnage sait comment signaler au mieux sa position. Toute personne qui tente de le retrouver obtient une Relance lors de ses jets de Per-

- ception (simples ou assistés par du matériel électronique).
- Sens de l'orientation : le personnage sait désormais dans quelle direction se trouve le nord (à quelques degrés près).
 - Sens du temps : le personnage sait toujours la date et l'heure approximative (plus ou moins cinq minutes).

Techniques d'interrogatoire

Prérequis : Novice, Persuasion, Provocation ou Intimidation d6

Ces stages permettent aux flics de perfectionner leurs techniques d'interrogatoire.

Assistés par des psychologues et d'anciens inspecteurs se consacrant désormais à l'enseignement, ils apprennent à lire le comportement de leur interlocuteur et à évaluer ses futures réactions.

- Duettiste : pour être efficace, cette capacité doit avoir été prise par deux membres d'un même groupe. Si ces deux individus participent ensemble, à l'interrogatoire d'un suspect, ils gagnent une Relance en interrogatoire.
- Fin psychologue : lors du jet de Psychologie effectué au moment d'une rencontre, le personnage gagne un bonus de +1.
- Interrogateur : lorsqu'il effectue un jet utilisant la compétence d'interrogatoire pour laquelle il a suivi un stage, le personnage gagne une Relance.

Techniques de tir

Prérequis : Novice, Tir d6

Ce stage n'est pas grand-chose d'autre qu'une version un peu plus poussée des cours de tir suivis quotidiennement par les flics.

- Pistolet de service : le personnage gagne un bonus de dommage de +1 avec son pistolet de service.
- Rechargement rapide : le personnage peut recharger son arme deux fois plus vite qu'indiqué dans la description de l'arme en question (arrondi à l'entier inférieur, minimum 1).
- Sniper : si le personnage passe un tour complet à viser (pas d'autre action) et qu'il choisit d'augmenter la difficulté de son jet de tir de 2, il peut alors toucher une localisation de son choix s'il réussit son jet ou ignorer l'armure de sa cible.
- Tir dissuasif : lorsque le personnage tente d'effectuer un tir de couverture, il le fait avec un bonus de +2.
- Tir incapacitant : le personnage peut déci-

der d'augmenter de 2 la difficulté de son jet de tir. Si le tir réussit, le personnage touche automatiquement une localisation incapacitante de son choix (entre : bras droit, bras gauche, jambe droite, jambe gauche).

- Tir instinctif : le personnage peut dégainer et tirer dans la même action sans malus d'action multiple.
- Tir sûr : le personnage réduit de 2 les jets sur la table de dommages collatéraux.

Technique au tonfa

Prérequis : Novice, Combat d6

Au cours de ce stage, les flics apprennent à utiliser les nombreuses possibilités martiales offertes par le tonfa et pas seulement à s'en servir comme d'une vulgaire matraque.

- Coup violent : le personnage gagne un bonus de +1 aux dommages qu'il inflige avec un tonfa.
- Immobilisation : sur un jet d'attaque réussi avec son tonfa, l'attaquant immobilise son adversaire, mais ne lui prodigue pas de dommages. Chaque tour suivant, le personnage immobilisé peut choisir de prendre 1 niveau de Fatigue pour pouvoir tenter de se libérer.
- Parade : lorsque le personnage combat au corps à corps avec un tonfa, il gagne un bonus de +1 en Parade.

TSC (Technicien de scène de crime)

Prérequis : Intellect d6, Perception et Sciences d6

Les connaissances médicales et scientifiques du personnage lui permettent de repérer, dès la scène de crime, s'il y a concordance entre les traces extérieures et les causes probables d'un décès. Il gagne une Relance à ses jets de Soins, de Recherche ou de Sciences pour comprendre les causes de la mort d'une victime où trouver des indices en ce sens.

Techniques informatiques

Prérequis : Novice, Informatique d6

- Analyste : en faisant un jet d'Informatique, le personnage gagne une Relance pour analyser un signal informatique correspondant à une image, un son ou une vidéo. Cette analyse permet de détecter tout trucage ou information cachée ; ou bien de soi-même y insérer un trucage ou une information. Ce bonus réclame de connaître aussi bien la théorie sur le traitement de signal que les logiciels effectuant ces traitements. Le

temps nécessaire à l'analyse correspond à la difficulté en heure moins la marge de réussite.

- Google Geek : le personnage possède un réseau social à travers les forums et autres places publiques virtuelles. Cette capacité se gère comme un contact Indic (non augmentable) ayant une Expertise « Web ». De même, pour toute recherche informatique impliquant des mots-clés dans une base de données ou sur le net, le temps nécessaire est réduit de 2.
- Hacker : lorsque le personnage fait un jet d'Informatique, il gagne un bonus de +1
- Police Software : possibilité d'utiliser le logiciel qui permet, avec un mandat, de s'introduire dans un système ou un réseau de manière discrète afin de prélever des preuves recevables devant un tribunal.
- Trojan : le personnage connaît tous les protocoles et les façons de ne laisser aucune trace de son passage. Le personnage désirant s'infiltrer dans un système/réseau ne pourra pas être tracé si jamais il déclenche l'alerte.

Unité de plongée

Prérequis : Novice, Athlétisme d6

En une semaine, les flics apprennent les bases théoriques et pratiques de la plongée. Le personnage est capable de descendre jusqu'à 20 m et de s'orienter de façon autonome.

- Anti-stress : pour tout jet d' me à effectuer au cours d'une plongée pour résister au stress, le personnage gagne une Relance.
- Dauphin : lorsqu'il effectue une plongée, le personnage gagne une Relance à ses tests d'Athlétisme.
- Navy Seal : lorsqu'il se bat sous l'eau, le personnage ne subit pas de malus dû au milieu.





CODES RADIO

Pour vous aider à animer vos parties, voici les codes radio les plus souvent employés dans la police américaine.

NUMÉRO D'UNITÉ

Il se compose d'un chiffre, d'une lettre et d'un second chiffre, dans cet ordre. Le premier chiffre correspond à celui de la Division ou du District duquel l'unité dépend, la lettre correspond au code opérationnel de l'unité dépendant de son service, enfin le second chiffre correspond à la position de l'unité par rapport aux autres unités du même secteur.

Dépend de l'ordre d'arrivée de l'unité au sein du service. La première est notée 01, la deuxième 02 et ainsi de suite. Les chiffres se terminant par 0 sont réservés aux unités spéciales.

10 Officier responsable de la période de garde

20-70 Responsables de zones

80 Relations de presse

90 Commissariat

TYPE D'UNITÉ

A Véhicule de patrouille à 2 agents

AD Services du personnel

AT Vols de voiture et cambriolages

B Fourgon de patrouille à 2 agents

BS Démineurs

C Service de la fourrière

CH Patrouilles cyclistes (et équestres)

COM Services des communications

COPS Division centrale de la sécurité publique

CR Brigade Anti-Gang

E Douanes

F Département du crime organisé

FB Patrouilles pédestres en uniforme

H Brigade criminelle

IBARS Répression des fraudes, brigade financière

IU Unité d'interception autoroutière

J Division de la protection de la jeunesse

JW Division de la protection de la jeunesse (femme enquêtrice)

L Véhicule de patrouille à 1 agent

M Unités motocyclistes

MQ Unités motocyclistes spéciales

MS Matériel et logistique

N Brigade des stup

OP	Poste d'observation
P	Services carcéraux
R	Unités anti-émeutes
RC	Patrouilles côtières
SAD	Affaires internes
SC	Unités scientifiques
SD	Soutien aérien
SW	SWAT
T	Sécurité routière
TD	Brigade anti-terroriste
U	Groupe de plongée
UC	Unités canines et animales
UCP	Unité de police sur campus universitaire
V	Section d'investigation des crimes sexuels
W	Détectives de division

ALPHABET MILITAIRE

Code OACI (Organisation de l'aviation civile internationale)

Utilisé pour épeler les noms, les mots et pour signaler les immatriculations.

A	Alpha
B	Bravo
C	Charlie
D	Delta
E	Echo
F	Foxtrot
G	Golf
H	Hotel
I	India
J	Juliet
K	Kilo
L	Lima
M	Mike
N	November
O	Oscar
P	Papa
Q	Quebec
R	Romeo
S	Sierra
T	Tango
U	Uniform
V	Victor
W	Whiskey
X	X-ray
Y	Yankee
Z	Zulu

CODES 10

Ils permettent de demander et de recevoir des instructions de façon rapide et compréhensible par tous les agents. Il est important de noter que tous ces codes peuvent tout aussi bien être utilisés par les anges du standard que par les policiers eux-mêmes, ils s'utilisent donc pour donner des consignes, des ordres, des situations ou pour confirmer la réception de telles consignes.

- 10-1** Mauvaise réception / Radio défectueuse
- 10-2** Signal clair, bonne réception
- 10-3** Fin de transmission / Changement de canal
- 10-4** Bien reçu !
- 10-5** À relayer
- 10-6** Agent occupé, attendre avant de poursuivre sauf urgence
- 10-7** Fin de service temporaire, extinction de la radio (donner emplacement et un numéro de téléphone)
- 10-8** Reprise du service
- 10-9** Répéter le dernier message
- 10-10** Fin de service, radio allumée
- 10-11** Parlez plus lentement
- 10-12** Présence de visiteurs
- 10-13** Rapport météo et circulation
- 10-14** Escorte
- 10-15** Trouble de l'ordre public
- 10-16** En route pour récupérer un prisonnier
- 10-17** En route pour récupérer des documents
- 10-18** Urgent
- 10-19** En route vers le commissariat...
- 10-20** Confirmer position !
- 10-21** Contacter par téléphone...
- 10-22** Ne pas prêter attention au dernier message
- 10-23** Arrivé sur les lieux
- 10-24** Mission en cours terminée
- 10-25** Rendez-vous en personne auprès de...
- 10-26** Sujet... placé en détention
- 10-27** Demande d'information sur un permis de conduire
- 10-28** Demande d'informations complètes sur véhicule ou sujet
- 10-29** Vérification des avis de recherche sur véhicule ou sujet
- 10-30** Le sujet n'a ni casier ni mandat à son nom
- 10-31** Crime en cours
- 10-32** Individu recherché
- 10-33** Appareil de secours d'urgence aérien en route
- 10-34** Altercation, rixe, bagarre, émeute
- 10-35** Demande de renfort
- 10-36** Vérification horaire
- 10-37** Fouille d'un véhicule suspect
- 10-38** Arrestation d'un véhicule suspect en cours

d'arrêt

- 10-39** Message transmis
- 10-40** Urgence, utilisation des sirènes/du gyrophaore
- 10-41** Déplacement discret, pas de sirène/gyrophaore
- 10-42** Fin de tour de service
- 10-43** Demande d'informations
- 10-44** Demande autorisation de quitter le véhicule de patrouille
- 10-45** Dépouille animale sur la voie...
- 10-46** Demande assistance moto
- 10-47** Besoin des services de la voirie d'urgence
- 10-48** Réparation nécessaire sur appareil de signalisation routière
- 10-49** Circulation fluide
- 10-50** Accident de circulation
- 10-51** Demande dépanneuse
- 10-52** Demande ambulance
- 10-53** Route bloquée
- 10-54** Bétail sur la route
- 10-55** Conducteur ivre, drogué, empoisonné
- 10-56** Piéton ivre, drogué, empoisonné
- 10-57** Délit de fuite
- 10-60** Unité en approche
- 10-61** Agents dans la place, sur le secteur
- 10-62** Demande réponse
- 10-63** Demande copie écrite
- 10-68** Faire circuler l'information !
- 10-70** Alarme incendie
- 10-71** Détails sur la nature de l'incendie (taille, type de feu, contenu du bâtiment)
- 10-72** Détails sur la progression de l'incendie
- 10-73** Rapport de fumée
- 10-74** Négatif !
- 10-78** Besoin d'assistance
- 10-79** Prévenir le médecin légiste
- 10-82** Préparer une cellule
- 10-83** Inspection d'une porte
- 10-85** Unité retardée
- 10-90** Alarme de banque...
- 10-93** Établir un barrage
- 10-96** Cas psychiatrique
- 10-98** Évasion de prison
- 10-99** Appel d'urgence à toutes les unités et tous les commissariats
- 11-8** Personne à terre
- 11-24** Véhicule abandonné
- 11-25X** Conductrice requiert assistance

CODES COURTS / MESSAGES FRÉQUENTS

L'usage et l'habitude ont provoqué l'apparition de quelques nouveaux codes reprenant éventuellement des codes déjà existants (ou s'y substituant).

Code A	Pas de pluie prévue
Code B	Pluie prévue
Code 1	Répondez à la radio, confirmez la réception
Code 2	Appel de routine, pas de gyrophare/sirène
Code 2-HIGH	Appel prioritaire, pas de gyrophare/sirène
Code 3	Appel d'urgence, gyrophare/sirène
Code 4	Pas besoin d'assistance supplémentaire
Code 5	Que les agents en tenue se tiennent éloignés de la zone...
Code 6	Sortie du véhicule pour investigation
Code 6A	Sortie du véhicule pour investigation, assistance requise
Code 6C	Sortie du véhicule pour investigation, suspect recherché
Code 6G	Sortie du véhicule pour investigation, activité de gangs
Code 7	Pause déjeuner
Code 8	Alarme incendie
Code 9	Évasion de prisonnier
Code 10	Demande à ce que le canal soit dégagé pour communication importante
Code 14	Reprise d'activité normale
Code 20	Prévenir les médias
Code 30R	Alarme anti-intrusion sonore
Code 30S	Alarme anti-intrusion silencieuse
Code 37	Véhicule volé
Code 77	Attention, possibilité d'embuscade
Code 99	Urgence
Code 100	En position d'interception

CODES DESCRIPTIFS DE CRIMES

Jusqu'à présent les codes que nous avons vus servent essentiellement à décrire des actions ou à donner des informations sur un comportement. Les codes suivants, utilisés également pour les messages radio, sont généralement tirés des codes pénal et civil pour informer le Central d'un type précis de délit ou de crime en cours. Il est possible que certains de ces

148	Refus d'obtempérer, résistance lors d'une arrestation
148.1	Fausse alerte à la bombe
148.4	Fausse alarme incendie
148.5	Fausse déclaration à la police
187	Homicide
192	Homicide involontaire
203	Scène de panique
207	Enlèvement
207A	Tentative d'enlèvement
211	Vol à main armée
217	Tentative de meurtre

240	Agression
244	Agression aux produits chimiques
245	Agression à l'arme mortelle
246	Coups de feu chez un particulier
261	Viol
261A	Tentative de viol
266H	Proxénétisme, Prostitution/Racolage
272	Incitation à la délinquance de mineurs
273A	Exploitation/Négligence envers des mineurs
288	Attouchements sexuels sur mineurs
314	Attentat à la pudeur
330	Jeux/Paris illégaux
374	Décharge d'ordure illégale
390	Individu sous l'emprise d'alcool, de drogue ou de stupéfiants
402	Entrave à la bonne marche des secours
415	Trouble de l'ordre public
415C	Trouble de l'ordre public, enfants impliqués
415	Trouble de l'ordre public, fête ou musique trop forte
415	Trouble de l'ordre public, disputes conjugales
415	Trouble de l'ordre public, gang
417	Individu armé
451	Incendie criminel
459	Cambriolage
466	Possession de matériel de cambriolage
470	Contrefaçon/Faux documents/Faux billets
480	Violence et délit de fuite
481	Délit de fuite (suite à un délit mineur)
484	Fraude à la carte de crédit
487	Vol (de plus de 400 \$)
488	Vol (moins de 400 \$)
496	Recel
502	Conduite en état d'ivresse
503	Vol de véhicule
505	Conduite dangereuse
537	Refus de paiement de note (d'hôtel ou restaurant)
538	Usurpation de l'uniforme de la police ou des pompiers
586	Stationnement interdit, suspect
594	Vandalisme
595	Véhicule en fuite
597	Cruauté envers des animaux
602	Délit mineur
603	Entrée par effraction
636.5	Utilisation illégale d'un scanner radio lors de l'accomplissement d'un crime
647F	Piratage informatique
653M	Menace téléphonique/Message téléphonique obscène
901	Appel d'ambulance, accident
901A	Appel d'ambulance, tentative de suicide
901H	Appel d'ambulance, cadavre
901K	Ambulance en route



- 901L** Appel d'ambulance, overdose
- 901N** Ambulance demandée
- 901S** Appel d'ambulance, blessures par balles
- 901T** Appel d'ambulance, accident de la circulation
- 902** Accident de la circulation
- 902H** En route pour l'hôpital
- 914S** Suicide
- 966** Sniper
- 975** Votre suspect peut-il entendre la radio ?
- 983** Explosion
- 998** Officier de police impliqué dans une fusillade
- 999** Officier de police demande assistance – Urgent !
- 5150** Cas psychiatrique
- 10851** Vol de voiture
- 10852** Tentative de vol/d'effraction de voiture
- 11350** Possession de drogue dure
- 11357** Possession de Marijuana
- 12020** Possession illégale d'arme(s)
- 12025** Transport d'arme(s) dissimulée(s)



CODE DE PROCÉDURE PÉNAL

Afin de vous aider à donner de l'ambiance à vos parties et pour répondre à quelques-unes de vos questions, voici quelques aides sur le code de procédure pénale américain.

INFRACTION

- Reconnaître l'infraction
- Appréhender l'individu
- Vérifier son identité
- Verbaliser en fonction de l'infraction
- Laisser repartir l'individu

DÉLIT

- Reconnaître le délit
- Arrêter l'individu ou son véhicule
- Mettre l'individu dans une position où il ne présente aucun danger
- Fouiller l'individu
- Lui lire ses droits (Miranda)
- Vérifier son identité
- Appeler un fourgon ou l'amener au dépôt le plus proche

FLAG (PROCÉDURE SUR INDIVIDU DANGEREUX ET/OU ARMÉ)

- Sortir son arme
- S'identifier en tant que policier
- Ordonner à l'individu de lever les bras
- Lui ordonner de croiser les bras sur la nuque
- Lui ordonner de s'agenouiller
- Lui passer les menottes
- Fouiller l'individu
- Lui lire ses droits (Miranda)
- Vérifier son identité
- Appeler un fourgon ou l'amener au dépôt le plus proche

PERQUISITION

Sans mandat dans le cadre d'une procédure de flagrant délit ; chez la victime d'un meurtre ; sur les lieux d'un sinistre (incendie criminel, etc.) ; dans le cadre d'une procédure liée au terrorisme ou à la sûreté de l'Etat.

Avec mandat (délivré par le juge sur demande du bureau du procureur) dans tous les autres lieux ; pour obtenir un mandat, il faut une bonne

raison, étayée par un rapport solide (ou alors, il faut de bonnes relations avec le juge, mais ceci est une autre histoire...). Les perquisitions effectuées dans ce cadre ne peuvent l'être qu'entre 06.00 A.M. et 09.00 P.M.

ARRESTATION

Sans mandat dans le cadre d'une procédure de flagrant délit.

Avec mandat (mêmes conditions que précédemment) dans tous les autres cas ; un mandat peut aussi servir à convoquer «énergiquement» un témoin.

NIVEAU D'ENGAGEMENT

NIVEAU A : le suspect refuse passivement d'obtempérer (sans violence). Utiliser un ton ferme et le raisonner suffit en général à se faire obéir. Violences et insultes sont proscribes.

NIVEAU B : le suspect se défend (sans armes visibles). Utiliser les techniques de contrôle sans armes ou à l'aide du tonfa. Appeler des renforts si besoin.

NIVEAU C : le suspect est armé et menaçant. L'usage de l'arme de service n'est possible qu'en légitime défense ou pour protéger les tiers.

DROITS MIRANDA

« *Vous avez le droit absolu de garder le silence.*

Tout ce que vous direz ou écrivez pourra être retenu contre vous devant un tribunal.

Vous avez le droit de parler à un avocat à n'importe quel moment, avant un interrogatoire, avant de répondre à une question ou au cours d'une question.

Si vous désirez la présence d'un avocat et que vous ne pouvez en engager un, il ne vous sera alors posé aucune question et la cour vous en assignera un d'office. »

BASE DE DONNÉES DE LA POLICE

RÉSUMÉ DES BASES

FID États civils Free Identity Database

DABIS Casiers judiciaires

Decentralized Arrest Booking Information System

PACMIS Statistiques geo-criminalistiques

Police Arrest and Crime Management Information System

ASF Échantillons de scènes de crime analyses and Sample Files

PARD Base de travail des profilers :

Psychological Analyses and Recollection Database

CHAD Hospitalisés du secteur public Central Health Administration Database

MSD & CCF Video surveillance publiques

Metro Surveillance Database & Central Camera Files

FPD Infos journalistes avec carte de presse
Free Press Database

FID : FREE IDENTITY DATABASE

Administrateur : Département de la Justice

Accès : fonctionnaires accrédités du ministère de la Justice, officiers de police du LAPD

Temps de recherche : 5min x niveaux de l'information recherchée

Informations disponibles :

- État civil des citoyens - établie à partir des informations contenues dans leur CMU :
- Nom, prénom, date de naissance, lieu actuel de résidence
- Photo
- Numéro de permis de conduire et catégories autorisées
- Numéro de sécurité sociale (même si caisse privée)
- Mandats d'arrêt émis au nom de l'individu
- Avec un n° de mandat valide et cohérent du bureau du procureur : les informations fiscales. Pour les citoyens qui ont choisi d'utiliser leur CMU comme telle :
- Identités des banques ou prêteurs, n° de carte bancaire, n° de comptes/contrat.
- Organismes de transport et n° de cartes associées.
- N° de cartes d'utilisation des services municipaux (bibliothèque, piscine...).

DABIS: DECENTRALIZED ARREST BOOKING INFORMATION SYSTEM

Administrateur : CMPD

Accès : Officiers de police

Temps de recherche : 5min x niveaux de l'information recherchée

Informations disponibles :

- Casiers judiciaires des citoyens condamnés au moins une fois
- Empreintes digitales des condamnés à au moins 1 mois ferme
- Empreintes rétinianes, dentaires et génétiques des condamnés à au moins 1 an ferme
- Nom, prénoms, date de naissance
- Surnoms connus
- Numéro de permis de conduire et catégories autorisées
- Numéro de sécurité sociale (même si caisse privée)
- Crimes commis
- Délits commis
- Crimes et délits hors du pays
- Statut actuel : prison, liberté, sous contrôle judiciaire, en liberté sous caution, décédé

Les dossiers des enquêtes possèdent l'information suivante :

- N° du dossier
- Identité du premier officier chargé de l'affaire
- Identité du (sous) procureur chargé de l'affaire
- Date de l'enquête
- Commissariat d'affectation
- Rapport d'enquête du 1er officier
- Copie des différents mandats et éléments à charge
- Statut de l'enquête : en cours, non résolue, classée, classée sans suite

PACMIS : POLICE ARREST AND CRIME MANAGEMENT INFORMATION SYSTEM

Administrateur : CMPD

Accès : Département de la Justice, officiers de police, nombreux fonctionnaires d'état

Temps de recherche : 10min x niveaux de l'information recherchée

Informations disponibles : Statistiques géo-criminalistiques

ASF : ANALYSES AND SAMPLE FILES

Administrateur : Detective Division

Accès : officiers de police

Temps de recherche : 30min x niveaux de l'information recherchée

Tout ce qui est passé entre les mains de la police scientifique est consigné ici : traces de pneus, cheveux, armes, empreintes, dents, produits chimiques... Cela permet de retracer l'historique d'un échantillon (combien de braquages ont été faits avec cette arme...) Chaque échantillon est accompagné des informations suivantes :

- Nature de l'échantillon
- Lieu et date de prélèvement
- N° des dossiers dans lesquels apparaît l'échantillon
- Photo, formule chimique ou code ADN de l'échantillon

PARD : PSYCHOLOGICAL ANALYSES AND RECOLLECTION DATABASE

Administrateur : Detective Division

Accès : officiers de police

Temps de recherche : 45min x niveaux de l'information recherchée

Informations disponibles :

- Crimes occultes
- Crimes sexuels
- Crimes traditionnels

Base de donnée récente, elle est le fruit du travail des profilers. Contient :

- Fiches de suivi psychologiques des tueurs en séries (en liberté ou non)
- Thèse du profileur si disponible

Critère de recherche : Nom, surnoms

CHAD : CENTRAL HEALTH ADMINISTRATION DATABASE

Administrateur : Département central de la santé (CHPS)

Accès : Fonctionnaires du CPHS, officiers de police

Temps de recherche : 15min x niveaux de l'information recherchée

Informations disponibles :

Informations médicales sur les patients hospitaliers du secteur public

- N° d'admission
- Hôpital concerné
- N° de sécurité sociale
- Nom et prénoms
- Date d'admission
- État de santé

- Description physique
- Traitement suivi
- Statut : sortie (avec date), en traitement (avec date de sortie prévue éventuelle), décéde

MSD & CCF : METRO SURVEILLANCE DATABASE & CENTRAL CAMERA FILES

Administrateur : METRO (MSD) & SAD (CCF)

Accès : officiers de police

Temps de recherche : 45min x niveaux de l'information recherchée pour les archives, 15min x niveaux de l'information recherchée pour le temps réel.

Informations disponibles : difficulté variable en fonction de critères diverses tels que le grade de l'officier qui filme, l'emplacement de la caméra, les individus filmés, la sensibilité du contenu...

Le MSD contient les enregistrements des hélicoptères et drones de l'ASD et des caméras des véhicules des patrouilles au sol ainsi que les caméras fixes installées par la mairie.

Le CCF contient les enregistrements des caméras des officiers qui les portent.

Critères de recherche : Date, quartier, drone, véhicule, officier

FPD : FREE PRESS DATABASE

Administrateur : FSB

Accès : officiers de police

Temps de recherche : 5min x niveaux de l'information recherchée.

Informations disponibles : Milieu journalisme

La FPD est la base de données dans laquelle sont consignées toutes les informations recueillies à l'occasion des formalités effectuées pour obtenir une carte de presse officielle.

Les informations et critères de recherche sont :

- Nom et prénom
- Numéro de sécurité sociale
- Adresse
- Organe de presse employeur
- Domiciliation légale de l'organe de presse
- Date d'obtention de la carte de presse
- Dernier renouvellement
- Prochain renouvellement
- Statut : carte valide, expirée, retirée (cause)
- Empreintes digitales



GRADES DES FORCES DE L'ORDRE ET VOCABULAIRE SPÉCIFIQUE

GRADE DE LA POLICE NATIONALE FRANÇAISE

La filière police est composée de 3 corps d'emplois, comprenant eux-mêmes, plusieurs grades et échelons.

LE CORPS D'ENCADREMENT ET D'APPLICATION (CEA)

Composé de 4 grades classés par ordre hiérarchique, du plus bas au plus haut grade :

- Gardien de la paix (14 échelons dont celui d'élève et de stagiaire),
- Brigadier de police (7 échelons),
- Brigadier-chef de police (6 échelons),
- Major de police (5 échelons et 1 échelon exceptionnel).

LE CORPS DE COMMANDEMENT (CC)

- Capitaine de police (12 échelons dont celui d'élève et de stagiaire et 1 échelon exceptionnel),
- Commandant de police (7 échelons),
- Commandant divisionnaire de police (4 échelons et 3 échelons spéciaux).

LE CORPS DE CONCEPTION ET DE DIRECTION

- Commissaire de police (11 échelons, dont ceux d'élève et de stagiaire, et 1 spécial),
- Commissaire divisionnaire de police (7 échelons et 1 spécial),
- Commissaire général de police (5 échelons et 1 spécial).

GRADES DE LA POLICE ANGLAISE ET AMÉRICAINE

UK POLICE RANKS

- Constable : Agent de police
- Sergeant : Sergent
- Inspector : Inspecteur
- Chief Inspector : Inspecteur en chef
- Superintendent : Surintendant
- Chief Superintendent : Surintendant en chef

US POLICE RANKS

- Police Officer : Officier de police
- Police Detective : Déetective de police
- Police Sergeant : Sergent de police
- Police Lieutenant : Lieutenant de police

- Police Captain : Capitaine de police
- Police Commander : Commandant de police
- Police Deputy Chief : Chef adjoint de la police
- Chief of Police : Chef de la police

GRADES DU FBI

CORPS DE DIRECTION AU SEIN DE L'AGENCE

Ceux qui dirigent chaque agence, leur identité n'est pas nécessairement classifiée. Ils sont considérés comme représentants directs de la Nation.

Ils ont pour mission de diriger leur agence et de rendre compte à Washington du fonctionnement et des évènements se déroulant sur le territoire dans lequel ils ont compétence. Ils sont en fait des « officiers supérieurs » si on devait faire l'analogie avec l'armée (Commandant, Général). Ils mènent la politique à suivre sur le territoire dont ils ont la gestion, en suivant les directives fixées par Washington. Leur marche de manœuvre est cependant particulièrement grande.

Directeur d'Agence

Dit «DA», chargé du contrôle général de l'Agence. - Nomination par le Directeur Général du FBI.

Agent Spécial de Coordination

Dit «ASCoor», chargé de coordonner les différents services de l'agence en apportant un soutien au DA. - Nomination par le DA.

CORPS DE COMMANDEMENT DE TERRAIN

Le corps de commandement de terrain constitue le meilleur atout du FBI en situation réelle. Capable de coordonner les unités, chacun des agents de ce corps associe l'expérience au savoir-faire. Ils ont fait leurs preuves et ont pour but de commander en appliquant les consignes qui émanent de leur hiérarchie.

Ces hommes sont à cheval entre le commandement, la direction et l'action de terrain. Ils sont la passerelle permettant l'application stricte des décisions légalement ordonnées. Ils sont en fait des « officiers subalternes » si on devait faire l'analogie avec l'armée (Sous lieutenant, Lieutenant, Capitaine).

Agent Spécial en Charge

Dit «ASEC», chargé d'un domaine spécifique, ou d'un groupe d'agents. Il est «en charge» d'un ou plusieurs domaine(s)/groupe(s) spécifique(s) - Nomination par le DA ou un ASCoor.

Agent Spécial Superviseur

Dit «ASS» ou «ASsup», il est chargé de diligenter les opérations et enquêtes sur le terrain, mais aussi de la formation des agents aspirants. - Nomination par le DA ou un ASCoor.

CORPS D'INTERVENTION ET D'INVESTIGATION

Ces hommes sont des experts dans leurs domaines respectifs. Généralistes de l'Investigation plus ou moins spécialisés, ils mènent sur le terrain les opérations et investigations sur ordre de leur hiérarchie, bien souvent en compagnie des Institutions locales.

Dépourvus d'un pouvoir direct sur les Instances locales de Police, sauf si celui-ci leur est délégué par leur hiérarchie, ils sont le lien immédiat entre ces services et le FBI. Chargés de mener les enquêtes dont ils ont la charge, et d'intervenir lorsque cela est nécessaire, ces hommes et femmes représentent la majeure partie de l'effectif du FBI, ils sont l'avant-garde de la lutte contre la Criminalité et le Terrorisme. On pourrait comparer ce corps à celui des «sous-officiers» dans l'armée.

Agent Spécial

Dit «AS», ou «Aspé». Agent confirmé du FBI, fort d'une certaine expérience, il n'a pas encore confirmé son aptitude à commander. - Nomination par la hiérarchie en fonction de l'expérience, sans concours ou examen.

Agent Fédéral

Dit «AF» ou «Aféd» ou encore «Afé», Agent ayant fait ses preuves au FBI Academy et en formation sur le terrain. Il est un exécutant parfois chargé de certains dossiers. - Réussite des tests de titularisation à l'issue de la formation sur le terrain.

Agent Aspirant

Dit «AA», Pas encore un agent complet, il aspire à le devenir, c'est le grade porté par les personnes en formation. Il est là pour apprendre, ses compétences juridiques sont limitées et surtout : il travaille sous la supervision, le contrôle, et le commandement d'agents fédéraux à part entière. - Mutation depuis la FBI Academy après la réussite des tests de fin de scolarité.

Consultant Fédéral

Le consultant fédéral est un membre à part, il a pour rôle d'apporter un avis ou une aide technique spécifique sur un ou plusieurs domaine(s). On trouve notamment des consultants dans les domaines de : la psychologie, l'informatique, l'assistance aux victimes, la chimie, la physique, la biométrie, l'armement, la criminologie, etc. - Nomination directe par le DA.

VOCABULAIRE GÉNÉRAL DE LA POLICE EN ANGLAIS

- The police : la police
- Policeman / policewoman : policier / policière
- Police station : commissariat
- District / precinct : circonscription
- Arrest : arrestation
- To be charged with (a felony) : être officiellement accusé (d'un crime)
- In the field : sur le terrain
- Case : affaire
- A closed case : une affaire classée
- Undercover : sous couverture
- To suborn : corrompre
- To corroborate : corroborer
- To reprimand : réprimander
- Assailant : agresseur
- On the loose / at large : en liberté / en cavale
- Armed and dangerous : armé et dangereux
- Unarmed : non armé
- Baton : matraque
- Bail : caution
- Backup : renfort
- Cop : flic (fam.)
- Criminal record : casier judiciaire
- Crime scene : scène de crime
- Cruiser, squad car : véhicule de patrouille, voiture de police
- Fingerprints : empreintes digitales
- Firearms : armes à feu
- Partner : coéquipier
- Patrol : patrouille
- Pistol : pistolet
- Pursuit : course-poursuite
- Guilty : coupable
- Innocent : innocent
- Walkie-talkie : talkie-walkie
- Wanted : recherché
- Witness : témoin
- Eyewitness : témoin oculaire
- Witness protection program : programme de protection des témoins

CRIMES, DÉLITS ET CAUSES D'INTERVENTION DE LA POLICE

- Crime : crime
- Offense : délit
- Misdemeanor : méfait
- Assault : agression
- Property crimes : crimes contre la propriété
- Larceny-theft : larcins et vols
- Motor vehicle theft : vol de véhicule motorisé
- Arson: incendie criminel
- Robbery : vol caractérisé / braquage
- Armed robbery : vol à main armée
- Dui (driving under the influence) / dwi (driving while intoxicated) : conduite sous l'emprise de stupéfiants / conduite en état d'ivresse
- Drug abuse violation : infraction à la législation sur les drogues
- Drunkenness : ivresse manifeste
- Speeding offence : infraction pour excès de vitesse
- To steal : voler
- Street crime : crime de rue
- Noise complaint : plainte pour tapage
- To break into : s'introduire par effraction
- Burglary : cambriolage
- Escape: fuite
- Hit-and-run : délit de fuit
- Felony : infraction majeure
- Domestic dispute : dispute conjugale
- Violent crimes : crimes violents
- Murder : meurtre
- Homicide : homicide
- Negligent manslaughter : homicide involontaire
- Non-negligent manslaughter : homicide volontaire
- Rape : viol
- Disorderly conduct : trouble de l'ordre public
- Fraud : fraude
- Blackmail : chantage
- To blackmail someone : faire chanter quelqu'un
- Bribery, corruption : corruption
- Hostage situation : prise d'otage

VOCABULAIRE DE LA POLICE : DÉLINQUANTS ET CRIMINELS

- Criminal : criminel
- Offender : délinquant
- Assailant : agresseur, assaillant
- Burglar : cambrioleur
- Intruder : intrus
- Thief : voleur
- Convict : condamné, détenu
- Prisoner : prisonnier
- Perpetrator : auteur (d'une infraction ou d'un crime)
- Accomplice : complice

- Murderer : meurtrier
- Reckless driver : chauffard

VOCABULAIRE DES SANCTIONS

- Speeding ticket : contravention pour excès de vitesse
- Fine : amende
- Handcuffs : menottes
- Jail, prison : prison
- Cell : cellule
- Do time : faire de la prison
- Custody : détention, garde-à-vue
- Community service : travail d'intérêt général





RÉCOMPENSES ET SANCTIONS

Vous trouverez ici toutes les informations sur les récompenses qui peuvent être données aux héros de la police.

Vous trouverez les récompenses possibles dans la police américaine, la police française ainsi que la police anglaise. Libre à vous de vous renseigner sur les récompenses des forces de l'ordre d'autres pays.

POLICE AMÉRICAINE

En premier lieu, intéressons-nous aux décos-
tions accordées pour acte de bravoure :

POLICE STAR

Décernée aux officiers et détectives ayant avant tout fait preuve de sang-froid, de maîtrise et de sens tactique au beau milieu d'une situation de crise exceptionnelle.

POLICE MEDAL

Récompensant la bravoure et le dévouement d'un policier face à un individu armé et qui a su gérer la situation sans effusion de sang.

LIFE SAVING MEDAL

Décernée après avoir mis sa vie en péril dans le but de sauver des vies.

MEDAL OF VALOR

honneur suprême pouvant être fait à un policier, véritable Saint Graal récompensant l'héroïsme insigne et le courage exceptionnel d'un officier de police confronté à un danger imminent.

Nombreux sont les policiers qui n'ont finalement été décorés de cette médaille qu'à titre posthume.

Viennent ensuite les récompenses attribuées aux unités, qu'il s'agisse d'une section, d'un bureau, d'un groupe d'enquêteurs.

POLICE COMMISSION UNIT CITATION

Salue le travail effectué par une équipe au complet (formée au sein d'une même unité ou issue de plusieurs services).

Elle permet notamment de récompenser des groupes composés de membres de différentes unités, ce qui montre ainsi aux médias combien la guerre des services n'est évidemment qu'un mythe.

POLICE MERITORIOUS UNIT CITATION

Moins connue, mais certainement plus presti-
gieuse, elle récompense généralement un vé-
ritable travail de terrain de longue haleine accom-
pli par un groupe d'enquêteurs.

Pour finir, les distinctions directement émises par des commissions spéciales :

HUMAN RELATIONS MEDAL

Récompense les plus habiles de nos négocia-
teurs.

COMMUNITY POLICING MEDAL

Attribué aux policiers qui ont le plus œuvré pour resserrer les liens entre les différentes commu-
nautés de la ville.

POLICE COMMISSION DISTINGUISHED SERVICE MEDAL

Distinction attribuée à des policiers qui ont su faire montre d'un vrai travail au sein des ser-
vices de la ville et un respect pour la hiérarchie.

La Police Distinguished Service Medal, Police Meritorious Service Medal et Police Meritorious Achievement Medal sont des récompenses qui viennent consacrer un travail irréprochable, de bonnes relations avec la hiérarchie ou, plus sim-
plement encore, quelques années de travail au sein des forces de l'ordre.

LIBERTY AWARD

Après avoir été blessé ou tué, un animal de la K9 peut se voir remettre cette récompense, du nom du chien Liberty, mort vaillamment en ser-
vice commandé.

GALON ET RENTE

Une médaille est accompagnée d'un galon (un petit rectangle de tissu) reprenant les motifs du ruban et qui est porté sur la poitrine lorsque le port de la médaille paraît un peu trop ostenta-
toire, ainsi que d'un pin's reprenant les motifs du galon (sauf dans le cas de la Medal of Valor où le pin's représente directement la médaille et non pas le ruban). Il est aussi intéressant de noter que chacune de ces médailles donne droit à une rente mensuelle qui continuera à être ver-
sée à la retraite.

MÉDAILLES	RENTE
Police Star	20\$/mois
Police Medal	40\$/mois
Life Saving Medal	60\$/mois
Medal of Valor	150\$/mois
Police Commission Unit Citation	80\$/mois
Police Meritorious Unit Citation	20\$/mois
Human Relations Medal	20\$/mois
Community Policing Medal	20\$/mois
Police Commission Distinguished Service Medal	80\$/mois
Police Distinguished Service Medal	10\$/mois
Police Meritorious Service Medal	15\$/mois
Police Meritorious Achievement Medal	20\$/mois

POLICE FRANÇAISE

L'ACTION POSITIVE DANS LE CADRE DU SERVICE

LETTER DE FÉLICITATION

Elle souligne une action positive dans le cadre du service, le plus souvent de façon ponctuelle.

Pour ce niveau de récompense, la comparaison avec les militaires s'arrête là car, contrairement aux armées, il n'y a pas d'échelon supérieur parmi les décorations dites « de papier ». Ainsi la lettre de félicitation, en Police, s'étend jusqu'au domaine du témoignage de satisfaction, voire jusqu'à la citation sans croix simple que l'on retrouve dans les corps militaires.

Pour ce faire, cette dernière peut être attribuée par différents échelons (commissariat, DDSP, DGPN/PP). Ce niveau peut être rehaussé d'une médaille de la sécurité intérieure (MSI).

MÉDAILLE DE LA SÉCURITÉ INTÉRIEURE (MSI)

Cette décoration vise à récompenser les services particulièrement honorables, notamment un engagement exceptionnel, une intervention dans un contexte particulier, une action humanitaire ou l'accomplissement d'une action ponctuelle ou continue dépassant le cadre normal

de service, rendus dans le cadre de la Sécurité intérieure de la France.

Elle comporte trois échelons (bronze, argent, or) et peut être décernée avec une des agrafes.

FAIRE FACE À UN RISQUE AGGRAVÉ

MÉDAILLE POUR ACTE DE COURAGE ET DE DÉVOUEMENT (MACD)

Attribuable tant aux civils qu'aux militaires. Héritière d'une longue lignée de médailles de sauvetage dont les premières remontent au règne de Louis XIV, la MACD a subi différentes évolutions pour apparaître en 1833, telle que nous la connaissons aujourd'hui. Attribuée par les préfets, elle est la médaille par excellence qui met en valeur les interventions dans un immeuble en feu ou le sauvetage d'une personne tombée à l'eau. De façon plus pragmatique, elle est surtout la seule décoration que le préfet détient à sa main, sans validation d'un ministère de tutelle.

Elle possède plusieurs échelons :

- Bronze
- Argent 1 étoile
- Argent 2 étoiles
- Or

LA MÉDAILLE D'HONNEUR DE LA POLICE NATIONALE

En parallèle du risque aggravé (mais au-dessus hiérarchiquement) on entre dans le périmètre de l'action d'éclat, cette sorte d'action ultime où la notion de mise en danger prend tout son sens. En Police, c'est la médaille d'honneur de la Police nationale (MHPN) qui a vocation à souligner ce type d'action.

Elle est avant tout une médaille d'ancienneté, qui honore 20 années de services irréprochables. Elle est alors en argent. Mais elle peut déjà récompenser ceux qui ont accompli une action d'éclat ayant mis en péril la vie de son auteur ou témoignant d'une haute conception du devoir. Elle comporte alors une étoile d'argent lorsqu'elle est décernée dans ce cadre ou à titre posthume.

L'échelon or honore 35 années de services.

LÉGION D'HONNEUR ET DU MÉRITE

MÉDAILLE DE LA LÉGION D'HONNEUR

Au sommet de la pyramide des récompenses trône la Légion d'honneur. Les acteurs du service public tués dans l'exercice de leurs fonctions en sont décorés. De façon plus discrète, le Président de la République, en tant que grand maître de l'Ordre, peut décerner la Légion d'honneur en s'affranchissant du temps minimum à

quelqu'un qui, de son vivant, aura acquis des mérites éminents au service de la nation.

MÉDAILLE DU MÉRITE

Après la Légion d'honneur, l'ordre national du Mérite est le second ordre national visant à honorer des citoyens français. Il récompense les mérites distingués acquis soit dans une fonction publique, civile ou militaire, soit dans l'exercice d'une activité privée.



POLICE ANGLAISE

Les ordres, décos et médailles du Royaume-Uni comprennent un système complexe par lequel les britanniques sont récompensés pour leur courage, leur réussite ou leur service envers le royaume. Il comprend trois types de récompenses :

- Les ordres honorifiques sont utilisés pour reconnaître le mérite en termes de réussite ou de service.
- Les décos militaires et civiles sont utilisées pour reconnaître des actions spécifiques.
- Les médailles sont utilisées pour reconnaître le courage, un long et/ou important service et/ou bonne conduite.

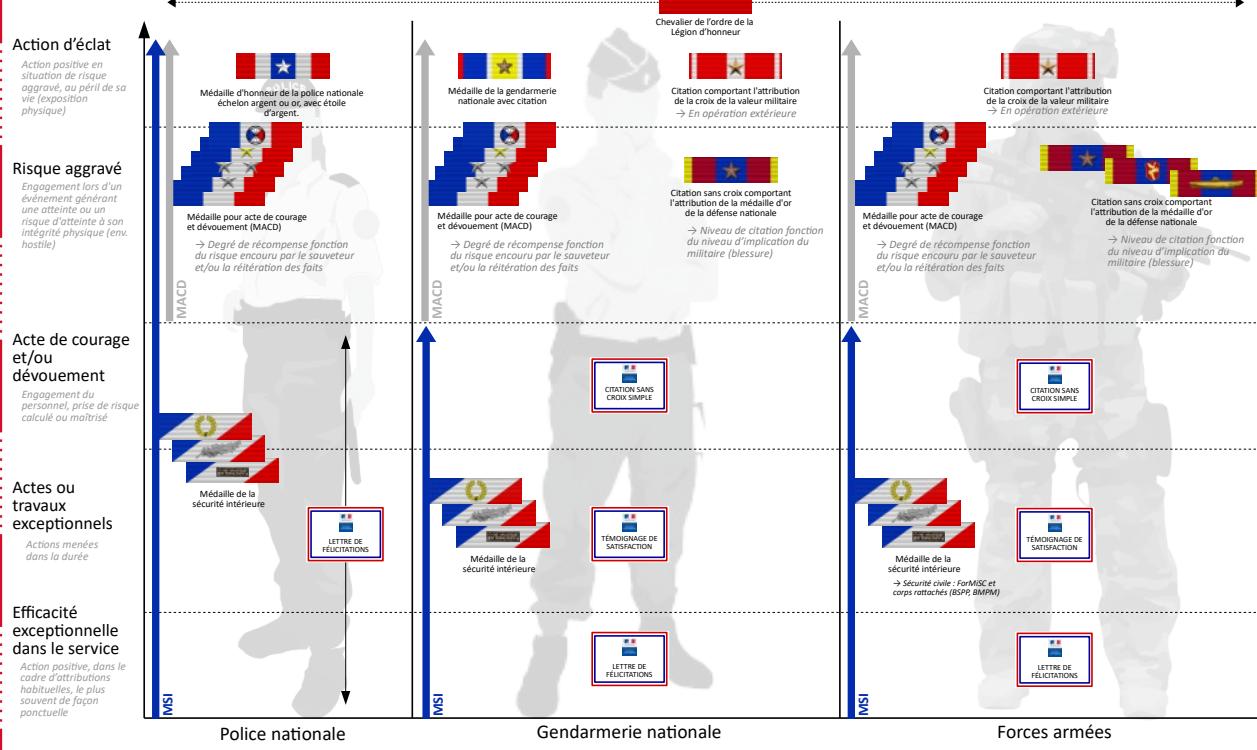
De plus, le système de noblesse britannique, encore largement utilisé, constitue un autre type d'honneur.

HISTORIQUE

Alors que les monarques anglo-saxons du Ve siècle sont connus pour récompenser leurs loyaux sujets avec des anneaux ou autres objets de valeur, ce furent les Normands qui introduisirent la chevalerie comme base de leur

Le revers de la MÉDAILLE

GRADUATION DES RÉCOMPENSES POUR LES FORCES DE SÉCURITÉ INTÉRIEURE ET LES FORCES ARMÉES



Reproduction interdite sans autorisation de l'association « Le revers de la médaille ». Tous droits réservés © 2022



gouvernement féodal. Le premier ordre de chevalerie anglais, l'Ordre de la Jarretière, fut créé en 1348 par le roi Édouard III.

Depuis lors, le système des ordres de chevalerie a évolué pour s'adapter au changement nécessaire pour reconnaître d'autres formes de services envers le Royaume-Uni.

Nous vous invitons à vous rendre sur la page [Wikipédia](#) qui vous permettra de mieux comprendre l'ensemble des ordres de chevalerie et les récompenses qui peuvent toucher les forces britanniques.

POLICE DES POLICES

Chaque pays possède ses propres unités de surveillance et de contrôle des forces de l'ordre, en voici une petite explication.

POLICE AMÉRICAINE

SAD : SPECIAL AFFAIRE DEPARTMENT

Le SAD ou Bureau des affaires internes est différents suivant chaque ville. La Police est sous le contrôle du maire et du COP (Chief of Police) choisi par le maire élu pour contrôler et gérer la police de sa ville.

Le Bureau des affaires internes est donc sous le contrôle des forces politiques de la ville et du COP, même s'il possède une certaine indépendance.

Chaque ville possède son propre service, qui est donc indépendant et local. À New York par exemple, le Bureau des affaires internes comprend 650 policiers pour 52 000 personnes dont 35 000 policiers assermentés.

Tout comme pour l'IGPN en France, ces services ont pour mission de surveiller et contrôler la police afin de la protéger d'elle-même, mais aussi de la protéger des plaintes et attaques de la part des civils.

Le SAD est alertée d'abord par les plaintes qui sont déposées par la population, à la suite d'une action policière suspecte. Ensuite, le Bureau des affaires internes surveille les agents de manière régulière, qu'ils soient en uniforme ou en civil, en service ou en dehors de leurs heures de service.

Cela commence dès l'embauche avec des tests anti-drogue et alcool au moment du recrutement.

Cela se poursuit aussi de manière aléatoire tout au long de la carrière du policier ou encore à la suite d'une dénonciation ou de suspicion de la direction. Un test positif à la drogue ou à l'alcool est synonyme de licenciement pour le policier.

Au-delà des addictions, les policiers sont testés sur leur intégrité pour lutter contre la corruption. Le Bureau des affaires internes va par exemple monter de fausses affaires, avec de fausses victimes, de faux agresseurs. La police des polices va envoyer sur l'affaire les agents suspects et va analyser leur manière de travailler. Si la ligne jaune est franchie, le policier sera sanctionné.

Le Bureau des affaires internes peut aussi se déployer dans les prisons pour interroger certains détenus au sujet de policiers qu'ils ont croisés.

POLICE FRANÇAISE

L'IGPN : LA POLICE DES POLICES

L'Inspection Générale de la Police Nationale est née de la fusion entre L'IGS (Inspection Générale des Services) créée en 1854, dont la compétence se limitait à Paris intramuros, et L'IGPN issue du corps des contrôleurs généraux et fondée en 1884, qui intervenait sur l'ensemble du territoire, hors Paris. Cette fusion est à l'initiative de l'ancien ministre de l'Intérieur, Charles Pasqua et applicable dès 1986. Elle sera renforcée en 2013 avec la disparition de l'appellation IGS. Les deux services sont alors regroupés sous le même nom : IGPN.

SON RÔLE

attachée au ministère de l'Intérieur et à la direction générale de la police nationale, l'IGPN exerce son contrôle sur l'ensemble des services de police, les écoles de formation, la préfecture de police de Paris et la police municipale. Elle veille au respect des lois, des règlements et du code de déontologie des policiers et protège la police d'elle-même.

L'inspection générale de la Police nationale (IGPN), dans le but d'améliorer le fonctionnement de l'institution, exerce différentes missions :

- Elle réalise des inspections, des études et des audits, relatifs à l'organisation et au fonctionnement des services de police.
- Elle analyse, propose et évalue, les règles et pratiques professionnelles relatives à la déontologie et apporte un service de conseil.



- Elle porte une mission de consulting en management et d'organisation.
- Elle coordonne et anime le dispositif de contrôle interne et de la maîtrise des risques des services de police.

Afin de mener à bien sa mission, l'IGPN dispose d'une division nationale des enquêtes, de huit délégations (Metz, Lille, Paris, Rennes, Lyon, Bordeaux, Marseille et Fort-de-France) ainsi qu'un bureau à Nice.

Les enquêtes judiciaires sont conduites sur instruction ou sur initiative, à la demande de l'autorité judiciaire (Procureur de la République ou Juge d'instruction). Une note est transmise au juge d'instruction qui sera libre de la suivre ou non. Un policier jugé coupable risque les mêmes sanctions que n'importe quel citoyen.

Les enquêtes administratives sont, quant à elles, menées sur instruction des autorités administratives ou d'initiative si les faits donnent lieu également à une enquête judiciaire. Si une demande de sanction (avertissement, blâme, exclusion) est établie envers un policier, sa hiérarchie est libre ou non de l'appliquer.

Une plate-forme de signalement de l'IGPN est accessible sur internet via un formulaire en ligne et est ouverte à toutes les personnes victimes ou témoin d'un comportement susceptible de mettre en cause un agent de Police nationale.

Il s'agit ainsi de recueillir les signalements, de les analyser et d'en tirer toutes les conséquences.

Elle dispose également d'une plateforme destinée à l'ensemble des agents de la police nationale afin de prévenir et de lutter contre les discriminations, le harcèlement et les violences sexuelles et sexistes, et de promouvoir la diversité et l'égalité professionnelle au sein de la police nationale.

Elle joue aussi un rôle de conseil auprès des autorités. L'IGPN pratique des inspections, des audits et des contrôles inopinés des services de police. Elle contribue à améliorer leur fonctionnement et la sécurité des policiers en développant une culture de maîtrise des risques.

POLICE ANGLAISE

INDEPENDENT OFFICE FOR POLICE CONDUCT (IOPC)

La police des polices britannique, l'Independent Office for Police Conduct (IOPC), revendique indépendance et transparence dans ses enquêtes sur les possibles bavures les plus graves des forces de l'ordre.

Cette autonomie se traduit dans sa gouvernance: aucun des membres de sa direction n'est issu de la police, à laquelle le directeur général ne peut d'ailleurs pas avoir appartenu - contrairement à la France, où l'Inspection générale de la police nationale (IGPN).

La plupart des plaintes sont traitées directement par les forces de police concernées, l'IOPC n'enquêtant que sur les plus graves, comme un décès à la suite d'une intervention policière, une violente agression ou un cas sérieux de corruption.

Fort d'un millier d'employés, il définit aussi les normes pour le traitement des plaintes par la police et vise à en améliorer les pratiques. Mais l'IOPC fait aussi face à des critiques : des forces de police lui reprochent sa lenteur à conclure certaines enquêtes ou le manque de qualification des membres de son personnel.

Se voulant aussi transparente, la police des polices britannique publie sur son site internet des détails sur les enquêtes, des statistiques sur les plaintes, une évaluation de la performance des forces de l'ordre locales dans leur traitement ou encore le nombre de décès liés à la police.

Une enquête peut aboutir à l'identification d'un besoin de formation, un avertissement voire un limogeage ou à un signalement en vue de poursuites pénales - les sanctions disciplinaires sont mises en oeuvre par la force de police concernée.

Son domaine d'intervention ne se limite pas à la police: il couvre aussi le Trésor, la police militaire, les services du maire de Londres chargés de la lutte contre la criminalité ou l'agence de lutte contre le crime organisé (NCA).

SANCTIONS

Tout fonctionnaire ou membre d'un service de l'État peut être sanctionné dans le cas d'un comportement considéré comme dangereux, réfractaire ou opposé aux valeurs défendues.

Ces sanctions sont légèrement différentes suivant les pays, mais, dans un souci de simplicité, nous allons ici développer le type de gradation de sanction courant.

ÉCHELLE DES SANCTIONS

Les sanctions disciplinaires pouvant être infligées aux fonctionnaires sont réparties en quatre groupes :

1° PREMIER GROUPE

1. L'avertissement ;
2. Le blâme ;
3. L'exclusion temporaire de fonctions pour une durée maximale de trois jours.

2° DEUXIÈME GROUPE

1. La radiation du tableau d'avancement ;
2. L'abaissement d'échelon à l'échelon immédiatement inférieur à celui détenu par le fonctionnaire ;
3. L'exclusion temporaire de fonctions pour une durée de quatre à quinze jours ;
4. Le déplacement d'office dans une autre fonction.

3° TROISIÈME GROUPE

1. La rétrogradation au grade immédiatement inférieur et à l'échelon correspondant à un indice égal ou, à défaut, immédiatement inférieur à celui afférent à l'échelon détenu par le fonctionnaire ;
2. L'exclusion temporaire de fonctions pour une durée de seize jours à deux ans.

4° QUATRIÈME GROUPE

1. La mise à la retraite d'office ;
2. La révocation ;
3. La révocation sans pension.

USAGE DE LA FORCE ET DES ARMES À FEU

Encore une fois, suivant les pays, l'usage de la force et des armes à feu est différent. Mais une règle simple prévaut dans tous les cas : la défense doit être proportionnelle à la situation et doit être dans le cadre de la légitime défense, et une d'une absolue nécessité.

POLICE AMÉRICAINE

Cas difficile, car chaque service de police du pays possède son propre règlement à ce sujet.

FORCE MORTELLE

La plupart autorisent l'usage d'une arme à feu dans les cas «objectivement raisonnables», quand un agent pense «raisonnablement» que sa vie est menacée, dans une situation évoluant rapidement.

Cette justification explique notamment les rares condamnations de policiers, les jurés mettant rarement en doute la version d'un agent.

Les limitations de l'usage de la force mortelle sont également rares.

Selon le projet Use of Force, qui compile les règlements policiers du pays, moins de la moitié des 100 services de police les plus importants obligent un agent à tenter la «désescalade» avant de faire usage de son arme.

Un tiers d'entre eux autorisent un policier à tirer sans sommation et moins de la moitié requiert que l'agent épouse toutes les méthodes de substitution avant d'utiliser la force.

Seulement 17 interdisent à un policier de tirer sur un véhicule en mouvement, sauf si celui-ci est utilisé comme une arme.

DÉLIT DE FUITE

En 1985, la Cour suprême a jugé illégal qu'un policier tire sur un suspect de crime qui s'enfuit, sauf s'il estime que le fuyard représente un danger pour la communauté, particulièrement s'il est armé.

Les policiers sont protégés des poursuites judiciaires pour usage excessif de la force lors d'une fusillade grâce au principe d'*«immunité qualifiée»* accordé par la Cour suprême.



ÉTRANGLEMENT

Le décret signé par Donald Trump interdit les prises d'étranglement, sauf en cas de danger pour la vie du policier. Cette technique est enseignée dans les écoles de police pour immobiliser un suspect mais peut s'avérer mortelle.

Mais selon le projet Use of Force, seulement 28 des 100 plus grands services de police interdisaient jusqu'ici explicitement cette méthode ou la limitaient à des situations dans lesquelles la force létale était autorisée.

SANCTION

Un policier faisant usage de son arme, devra obligatoirement faire un rapport explicitant son geste et son choix, cependant il ne sera pas mis à pied et pourra continuer son travail en attendant l'enquête par le Bureau des affaires internes qui validera l'usage qui aura été fait de la force mortelle. Dans le cas contraire, des sanctions pourront être portées à l'encontre du policier en plus des risques encourus pénallement suite à des plaintes déposées par les victimes ou la ville.

POLICE FRANÇAISE

QUE DIT LA LOI ?

Légitime défense, absolue nécessité et usage proportionnel à la menace

La législation applicable à l'usage des armes à feu par les forces de l'ordre a été modifiée par la loi du 28 février 2017 relative à la sécurité nationale afin de répondre aux manifestations de policiers.

Cette modification a permis l'harmonisation des règles s'appliquant aux agents de la police nationale et aux militaires de la gendarmerie, concernant l'usage de leur arme à feu dans le cadre de la légitime défense.

D'après l'article L. 435-1 du code de la sécurité intérieure, les agents de la police nationale et les militaires de la gendarmerie nationale peuvent, outre certains cas visant à disperser un attrouement, faire usage de leurs armes en cas d'absolue nécessité et de manière strictement proportionnée à la menace, seulement dans l'exercice de leurs fonctions et revêtus de leur uniforme ou des insignes extérieurs et apparents de leur qualité.

LES CINQ CAS OÙ LES ARMES À FEU PEUVENT ÊTRE UTILISÉES ?

Toujours d'après l'article L. 435-1 du code de la sécurité intérieure, l'usage d'une arme à feu par des policiers et des gendarmes est possible seulement dans cinq situations bien distinctes et très clairement décrites :

1. Lorsque des atteintes à la vie ou à l'intégrité physique sont portées contre eux ou contre autrui ou lorsque des personnes armées menacent leur vie, leur intégrité physique ou celles d'autrui.
2. Lorsque, après deux sommations faites à haute voix, ils ne peuvent défendre autrement les lieux qu'ils occupent ou les personnes qui leur sont confiées (un privilège réservé aux seuls gendarmes avant 2017).
3. Lorsque, immédiatement après deux sommations adressées à haute voix, ils ne peuvent contraindre à s'arrêter, autrement que par l'usage des armes, des personnes qui cherchent à échapper à leur garde ou à leurs investigations et qui sont susceptibles de perpétrer, dans leur fuite, des atteintes à leur vie, à leur intégrité physique ou à celles d'autrui.
4. Lorsqu'ils ne peuvent immobiliser, autrement que par l'usage des armes, des véhicules, embarcations ou autres moyens de transport, dont les conducteurs n'obtempèrent pas à l'ordre d'arrêt et dont les occupants sont susceptibles de perpétrer, dans leur fuite, des atteintes à leur vie, à leur intégrité physique ou à celles d'autrui.
5. Dans le but exclusif d'empêcher la réitération, dans un temps rapproché, d'un ou de plusieurs meurtres ou tentatives de meurtre venant d'être commis, lorsqu'ils ont des raisons réelles et objectives d'estimer que cette réitération est probable au regard des informations dont ils disposent au moment où ils font usage de leurs armes.

ZONES DU CORPS À ÉVITER ?

Un policier amené à utiliser son arme à feu dans le cadre de la légitime défense n'est pas dans l'obligation de viser certaines parties précises du corps. « *Il n'y a pas de consignes particulières données. L'usage de l'arme à feu a pour but de neutraliser la menace le plus rapidement possible.* »

Les syndicats expliquent cependant, que les policiers au cours de leur formation et de leurs entraînements « *visent une cible, appelée schématiquement "la bouteille", qui comprend à la fois l'abdomen, le torse et la tête* ».

SANCTION

Un policier français faisant usage de son arme, devra faire un rapport de cette utilisation et sera mis à pied le temps de l'enquête de l'IGPN pour statuer sur la situation et valider l'usage de la force mortelle, qui pourra procéder à une garde à vue du fonctionnaire pour enquête.

Dans le cas contraire, ce dernier sera considéré comme n'importe quel civil et entrera dans les mêmes procédures judiciaires en plus des sanctions hiérarchiques inévitables.

POLICE ANGLAISE

Le Royaume-Uni est composé de quatre nations constitutives : Angleterre, Écosse, Pays de Galles (qui constituent la Grande-Bretagne) et l'Irlande du Nord. En Irlande du Nord, tous les policiers portent des armes à feu. Dans le reste du Royaume-Uni, les policiers ne portent pas d'armes à feu, sauf dans des circonstances particulières. Cela provient de la formation de la Metropolitan Police Service au XIXe siècle, lorsque les policiers n'étaient pas armés, en partie pour contrer les craintes du public et les objections envers les forces de maintien de l'ordre armées comme cela avait déjà été vu avec l'armée de terre britannique maintenant l'ordre en cas de besoin. L'armement de la police en Grande-Bretagne est un sujet éternel de débat.

La plupart des agents sont plutôt équipés avec d'autres articles pour la défense personnelle, comme les menottes Speedcuffs, la matraque télescopique ASP et des sprays incapacitants. Bien que n'étant pas des armes à feu, les sprays incapacitants sont assujettis à certaines des mêmes règles et règlements que les armes à feu en vertu de l'article 5 (b) de la loi sur les armes à feu de 1968.

Le service de police d'Irlande du Nord (anciennement la police royale de l'Ulster, en anglais : Royal Ulster Constabulary), le service de garde de sécurité d'Irlande du Nord (Northern Ireland Security Guard Service), la police du ministère de la Défense (Ministry of Defence Police), la police du nucléaire civil (Civil Nuclear Constabulary) et le groupe de protection diplomatique (Diplomatic Protection Group) portent quotidiennement des armes à feu. Chaque force peut également faire appel aux Firearms Units, à l'Armed Response Vehicle, et certaines unités spécialisées de la police métropolitaine sont systématiquement armées.

Depuis 2004, les forces de police utilisent de plus en plus des Tasers contre des assaillants armés. Ils sont mis en œuvre par les Authorised Firearms Officers (agents autorisés à porter des armes à feu). Les Tasers sont considérés par les autorités comme une alternative moins létale.

STATUT JURIDIQUE

L'utilisation d'armes à feu par la police est couvert par la loi (par exemple, la loi sur la police et les preuves criminelles de 1984 et la loi sur les droits de l'homme de 1998), la politique d'emploi (comme le code de conduite sur l'utilisation par la police des armes à feu et des armes moins létales et Guide des procédures sur l'utilisation des armes à feu de la police de l'ACPO) et la common law.

Les agents autorisés à porter une arme à feu (AFO) ne peuvent porter des armes à feu qu'autorisé par un « ordonnateur approprié ». L'ordonnateur approprié doit avoir un grade supérieur ou égal à celui d'inspecteur.

Lors du travail dans les aéroports, les sites nucléaires, à une activité de protection et déployés dans les véhicules d'intervention armé dans certaines zones, le « port d'armes permanent » est accordé pour les armes personnelles.

Tous les membres du service de police d'Irlande du Nord sont habilités à porter une arme personnelle en permanence, à la fois en service et en dehors. Dans toutes les forces, l'utilisation d'autres armes telles que les carabines semi-automatiques nécessite une formation et une autorisation supplémentaire. Des carabines semi-automatiques sont stockées dans un dépôt d'armes à l'intérieur des véhicules d'intervention armés. L'approvisionnement en carabines semi-automatiques repose sur la décision d'un AFO.

La législation britannique autorise l'utilisation d'une « force raisonnable » pour procéder à une arrestation, pour empêcher un crime ou pour s'auto défendre.

Cependant, si la force utilisée peut être fatale, la Convention européenne des droits de l'homme ne permet que « *l'usage d'une force qui n'est pas plus élevée que celle qui est absolument nécessaire* ». Les agents armés ne peuvent donc utiliser leurs armes « *pour arrêter une menace à la vie imminente* ».

SANCTION

La politique de ACPO impose que « *l'utilisation* » d'une arme à feu comprend à la fois le fait de pointer une personne et faire feu (accidentellement, par négligence ou intentionnellement).

Comme tous les recours à la force en Angleterre et au Pays de Galles, il incombe à l'agent de justifier ses actes devant un tribunal.





GARDE À VUE

La garde à vue est une mesure privative de liberté prise à l'encontre d'une personne suspectée d'avoir commis une infraction, lors d'une enquête judiciaire. Elle permet à l'enquêteur d'avoir le suspect à sa disposition pour pouvoir l'interroger et vérifier si ses déclarations sont exactes. La durée de la garde à vue est limitée. Le suspect a des droits en tant que gardé à vue, dont celui d'être assisté par un avocat.

POLICE FRANÇAISE

CONDITIONS

Une personne peut être mise en garde à vue uniquement s'il lui est reproché un crime ou un délit puni d'une peine d'emprisonnement. Il faut qu'il existe des raisons valables pouvant faire croire que la personne a commis ou tenté de commettre une infraction.

Un officier de police judiciaire (OPJ), à son initiative ou sur instruction du procureur de la République, peut décider d'une garde à vue. L'OPJ peut être un policier ou un gendarme. Dès le début de la garde à vue, il doit en informer le procureur de la République.

Elle doit être l'unique moyen de parvenir à l'un, au moins, des objectifs suivants :

- Continuer une enquête avec la présence de la personne suspectée
- Garantir la présentation de la personne à la justice
- Empêcher la destruction d'indices
- Empêcher une concertation, c'est-à-dire une conversation avec des complices
- Empêcher toute pression sur les témoins ou les victimes
- Arrêter l'infraction en cours

DURÉE

La durée de la garde à vue est de 24 heures, mais cette durée peut être abrégée ou prolongée.

Le début de la garde à vue est le moment où le suspect est retenu, parfois avec force, par l'OPJ. Par exemple, le suspect est empêché de quitter les locaux de la police judiciaire.

Il doit être informé immédiatement de son placement en garde à vue. Mais l'information peut être faite plus tard, si la situation ne le permet pas au moment où la garde à vue commence.

Arrestation

Le début de la garde à vue est le moment de l'arrestation.

Exemple :

Si une personne est arrêtée lundi à 15 h puis amenée au commissariat à 16 h, le début de la garde à vue est 15 h et la fin sera mardi à 15 h.

Conduite en état d'alcoolémie ou sous stupéfiant
Le début de la garde à vue est l'heure du test d'alcoolémie ou de stupéfiants, en cas d'infraction routière.

Dégrisement

Le début de la garde à vue est l'heure de placement en chambre de dégrisement.

PROLONGATION

La garde à vue peut être prolongée si l'infraction reprochée est punie d'une peine de prison d'au moins 1 an. La prolongation doit être l'unique moyen d'atteindre un des objectifs qui a permis la garde à vue initiale, c'est-à-dire :

- Continuer une enquête avec la présence de la personne suspectée
- Garantir la présentation de la personne à la justice
- Empêcher la destruction d'indices
- Empêcher une concertation c'est-à-dire une conversation avec des complices
- Empêcher toute pression sur les témoins ou les victimes
- Arrêter l'infraction en cours

La durée initiale de la garde à vue peut être augmentée de 24 heures (48 heures au total). Cette prolongation est décidée par le procureur de la République en cas d'enquête de flagrance ou d'enquête préliminaire ou par le juge d'instruction dans le cadre d'une information judiciaire.

Avant cette prolongation, le suspect gardé à vue peut être entendu par le magistrat compétent. Il peut être entendu au tribunal ou par visioconférence.

Pour les infractions graves, la garde à vue peut être prolongée pour atteindre la durée totale de 72 heures (ou 96 et 144 heures, en cas de trafic de drogue, terrorisme...). Dans ces cas, la décision est prise par le juge d'instruction, lors d'une information judiciaire, ou par le juge des libertés et de la détention (JLD) dans les autres cas.

DROITS DE LA PERSONNE GARDÉE À VUE

Notifications des droits

L'officier de police judiciaire (OPJ) doit informer immédiatement et dans une langue qu'elle comprend, la personne gardée à vue, des éléments suivants :

- Début de la garde à vue, durée et possibilité d'une prolongation de sa durée initiale
- Infraction qu'elle est suspectée d'avoir commise, date et lieu présumés de celle-ci
- Objectifs visés par la garde à vue
- Droit d'être examinée par un médecin
- Droit de faire prévenir par téléphone un proche (un seul), son employeur, et si elle est de nationalité étrangère, les autorités consulaires de son pays
- Droit d'être assistée par un avocat, choisi par elle ou commis d'office, dès le début de la garde à vue
- Droit d'être assistée par un interprète
- Droit de se taire, de faire des déclarations ou de répondre aux questions de l'OPJ
- Droit de présenter des observations au magistrat qui peut faire une prolongation de la garde à vue
- Droit de lire, au plus tard avant l'éventuelle prolongation de la garde à vue, le procès-verbal indiquant le début de la garde à vue, les procès-verbaux d'interrogatoire. S'il existe, il peut également lire le certificat médical établi par le médecin venu l'examiner dans les locaux de la police judiciaire.

Un écrit indiquant ces droits est remis à la personne gardée à vue lorsqu'elle est informée du début de sa garde à vue.

Droit à un contact avec un proche et un employeur

Le suspect a le droit de prévenir un proche de sa garde à vue. Il ne peut prévenir qu'un seul proche parmi la liste suivante :

- Personne avec laquelle il vit habituellement
- Père ou mère
- Un de ses grands-parents
- Un de ses enfants
- Un frère ou une sœur

Pour garder ou obtenir de nouvelles preuves, le magistrat chargé de l'enquête peut décider que le proche ne soit pas prévenu, ou qu'il le soit plus tard. Par exemple, s'il faut faire une perquisition, pour éviter la dissimulation de preuves, le procureur de la République peut retarder le moment où il prévient la personne choisie par le suspect.

Le procureur peut aussi retarder l'information à un proche ou même ne pas l'accorder pour empêcher une atteinte grave à la vie, la liberté ou l'intégrité physique d'une personne. C'est le cas par exemple si le procureur craint qu'un membre de la famille du suspect agresse le plaignant ou un témoin.

La personne gardée à vue peut demander à communiquer avec un de ses proches par écrit, par téléphone, ou à avoir un entretien avec lui. L'OPJ peut refuser si cette communication risque de perturber l'enquête et de permettre une nouvelle infraction.

Lorsque la personne gardée à vue fait l'objet d'une mesure de protection juridique, l'OPJ doit avertir le curateur ou le tuteur.

Droit à un avocat

Le suspect gardé à vue peut demander l'aide d'un avocat dès le début de la garde à vue. Il désigne un avocat qu'il connaît ou il demande un avocat commis d'office.

Si le suspect gardé à vue demande un avocat, sa 1ère audition doit débuter en présence de son défenseur sauf si l'audition porte uniquement sur son identité. Si un délai de 2 heures s'est écoulé depuis le contact de l'avocat et que l'avocat n'est pas arrivé sur place, l'audition peut tout de même avoir lieu. Le magistrat chargé de l'affaire (juge ou procureur de la République) peut autoriser une audition immédiate.

À son arrivée, l'avocat peut s'entretenir avec son client pendant 30 minutes et consulter les documents suivants :

- Procès verbaux d'audition
- Procès verbal concernant le placement en garde à vue
- Certificat médical (s'il a été établi)

En cas de prolongation de la garde à vue, l'avocat peut une nouvelle fois s'entretenir avec son client pendant 30 minutes.

L'avocat peut assister à tous les interrogatoires

et prendre des notes. Il peut aussi assister la personne gardée à vue lors d'une reconstitution ou être présent lors d'une séance d'identification à laquelle le suspect participe.

À la fin de chaque interrogatoire, l'avocat peut poser des questions. L'OPJ peut s'y opposer uniquement si celles-ci sont de nature à empêcher le bon déroulement de l'enquête.

L'avocat peut également faire des observations dans lesquelles il peut noter les questions refusées. Ces observations sont jointes à la procédure.

Si la personne gardée à vue est transportée dans un autre endroit, son avocat est immédiatement averti.

PALPATION OU FOUILLE

La personne gardée à vue peut faire l'objet d'une palpation de sécurité ou d'une fouille si elle est nécessaire pour l'enquête. Ces actes sont effectués par la police ou la gendarmerie :

Palpation manuelle ou avec une détection électronique

Un agent, de même sexe que la personne fouillée, la touche sur ses vêtements. Cet agent peut lui demander d'enlever certains vêtements, mais une mise à nu intégrale est interdite. Cette palpation a pour but de vérifier que le suspect gardé à vue n'a pas sur lui un objet dangereux. Le consentement n'est pas obligatoire.

Fouille intégrale

Si les 2 actes ci-dessus sont insuffisants. Elle doit être indispensable pour l'enquête. Le suspect gardé à vue peut être amené à se déshabiller. Cette fouille doit être faite par un OPJ de même sexe que la personne fouillée et dans un lieu fermé.

Seul un médecin peut effectuer une fouille dans le corps. Elle est utilisée si le suspect gardé à vue est soupçonné de cacher un objet à l'intérieur de son corps (boulette de drogue par exemple).

FIN DE LA GARDE À VUE

Remise en liberté

À la fin de la garde à vue, la personne est libérée sur décision du procureur de la République ou du juge.

Déférément au tribunal

À la fin de la garde à vue, le suspect gardé à vue est déféré, c'est-à-dire qu'il est transféré des locaux de la police judiciaire vers le tribunal. Un entretien est obligatoire avec le procureur de la République ou le juge qui décidera des suites judiciaires à prendre. Cette présentation doit avoir lieu le jour même de la fin de la garde à vue.

Attention

Si la présentation au procureur de la République ou au juge ne peut pas être faite le jour même de la garde à vue, elle doit se faire dans un délai maximum de 20 heures après la fin de la garde à vue. Pendant ce temps, le suspect est retenu dans une des cellules du tribunal.

POLICE AMÉRICAINE

L'ARRESTATION

Le simple fait qu'un policier vous arrête dans la rue ou sur la route ne veut pas dire que vous allez finir avec les menottes, au poste de police le plus proche. Il faut ainsi différencier entre le stop et l'arrestation.

Le Stop

Un stop se différencie d'abord d'une arrestation car il doit être de courte durée.

De plus, dans le cas d'un simple stop, la personne et l'agent doivent rester sur place.

L'arrestation

L'officier de police effectuant une arrestation doit énoncer les droits de la personne avant de procéder à son interrogation. Cette énonciation est communément appelée le Miranda Warning ou Miranda Rights, (Avertissement Miranda), d'après la décision de la cour Suprême des Etats-Unis : Miranda v. Arizona datant de 1966.

L'officier de police doit s'assurer que la personne arrêtée a bien compris cet avertissement et ses droits. Après quoi, il lui demandera si elle souhaite parler.

La personne arrêtée a tout intérêt à invoquer les droits énoncés par l'avertissement Miranda et à ne rien dire, ni à répondre aux questions de la police sauf bien sûr pour décliner son identité, son âge et son adresse. Très important, la police doit cesser ses questions une fois qu'une personne invoque ses droits (Miranda Rights).

NOTICE TO APPEAR

Dans le cas où une personne est suspectée d'avoir commis un délit mineur, elle peut se voir remettre une Notice to appear, document lui demandant de se présenter devant le tribunal à une certaine date plutôt que d'être détenue.

En revanche si :

- La personne refuse de s'identifier auprès de l'officier de police,
- L'officier de police a des raisons de penser que de laisser la personne en liberté est risqué pour elle-même ou pour un tiers,
- La personne n'a pas d'attache avec la communauté américaine,
- L'officier de police suspecte la personne d'être recherchée dans une autre juridiction, ou il semble que la personne ait déjà refusé de répondre à une Notice to appear ou n'ait pas respecté les termes de sa remise en liberté avant son procès dans une autre affaire.

Alors dans ces cas, direction le poste.

L'INCARCÉRATION

Le booking process s'effectue au poste de police, par un booking officer.

Cet agent de police va réexaminer les faits afin de déterminer une nouvelle fois si une Notice to appear est plus appropriée que l'incarcération.

Les facteurs entrant en ligne de compte sont :

- La résidence de la personne et la durée de vie dans la communauté américaine.
- Les liens familiaux de la personne dans la communauté.
- Son historique d'emploi/travail.
- Sa condition mentale.
- Ses condamnations antérieures.
- L'historique de ses comparutions devant le tribunal.

La personne peut être interrogée : là encore, elle a le droit de garder le silence jusqu'à l'arrivée de son avocat, si elle a invoqué ses Miranda Rights lors de son arrestation.

La fouille corporelle est possible, la prise d'empreintes digitales et la photo aussi. Ce n'est qu'après ces formalités seulement, que la personne arrêtée sera placée dans une cellule.

REMISE EN LIBERTÉ – LA CAUTION

La règle, c'est que la personne en détention doit comparaître devant un juge dans les 24h suivant son arrestation. Cette audience est appelée First Appearance.

Durant cette audience, le juge énonce les chefs d'accusation et détermine si la police avait une raison valable justifiant l'arrestation de la personne. Si oui, le juge demande à la personne si elle désire être représentée par un avocat, et si oui, si elle a l'intention d'engager les services d'un avocat ou à défaut de moyens, préfère qu'on lui en attribue un d'office (Public Defender).

C'est aussi durant la First Appearance que le juge adresse la question de la caution.

En effet, aux Etats Unis, une personne arrêtée peut être remise en liberté en échange d'une caution.

Il faut savoir que ce système de caution ne s'applique pas tout le temps :

- Parfois, il n'existe pas de caution prévue pour un délit.
- Il n'y a pas de caution non plus ou de Pre-trial release possible dans les capital cases où l'accusé encourre la prison à perpétuité ou la peine de mort.

Une fois la caution déterminée, la personne peut contacter soit une entreprise privée, un membre de sa famille, afin d'arranger le paiement de cette caution (le fameux coup de fil).

Afin de déterminer son montant, le juge doit être convaincu que l'accusé se présentera spontanément au tribunal comme requis.

Si le tribunal détermine que le chef d'accusation n'est pas celui d'un délit grave, que l'accusé comparaîtra au tribunal comme requis, ou qu'il existe une personne dans l'entourage de l'accusé qui garantira sa comparution devant le tribunal, le juge a aussi l'option de remettre l'accusé en liberté sans caution. Dans ce cas là, on parle de Release on Your Own Recognizance (ROR).

GARDE À VUE

Elle respecte en gros les mêmes règles que pour la garde à vue française.

POLICE ANGLAISE

CONDITIONS DU PLACEMENT EN GARDE À VUE

Les conditions de fond

D'après la loi de 1984 sur la police et la preuve en matière pénale, la police peut procéder à l'arrestation de toute personne prise en flagrant délit ainsi que de toute personne qu'elle suspecte « raisonnablement » d'être sur le point de commettre, d'être en train de commettre ou d'avoir commis une infraction si cette arrestation est nécessaire :

- pour identifier le suspect ou vérifier son adresse ;
- ou pour parer à d'éventuels agissements du suspect ;
- ou pour faciliter le bon déroulement de l'enquête pénale, et en particulier prévenir toute fuite.

D'après la loi, la garde à vue est donc applicable indépendamment de la gravité de l'infraction, alors que ce n'était pas le cas traditionnellement, puisque les principales infractions pouvant entraîner un placement en garde à vue étaient celles pour lesquelles une peine d'emprisonnement d'au moins cinq ans était prévue. C'est une modification apportée à la loi de 1984 sur la police et la preuve en matière pénale par la loi de 2005 sur le crime organisé et la police qui a supprimé la notion d'infractions susceptibles de justifier une garde à vue. Cette modification est entrée en vigueur le 1er janvier 2006.

La personne arrêtée est le plus rapidement possible présentée à un officier de police, responsable de la garde à vue, qui est chargé de déterminer si les charges sont suffisantes pour justifier des poursuites.

Si c'est le cas, elle peut être placée en garde à vue le temps nécessaire à la préparation du dossier d'accusation. Sinon, elle doit être remise en liberté, à moins que la garde à vue n'apparaisse nécessaire pour les besoins de l'enquête (conservation des preuves et interrogatoire).

Les conditions de forme

D'après la loi de 1984 sur la police et la preuve en matière pénale, l'officier de police responsable de la garde à vue doit, aussi rapidement que possible, consigner les motifs de la garde à vue par écrit en présence de la personne arrêtée et l'en informer simultanément.

Le code C, document très détaillé de plus de 80

pages, pris en application de la loi et intitulé « Code de bonnes pratiques pour la détention, le traitement et l'interrogatoire des personnes par les officiers de police », prévoit notamment que la personne placée en garde à vue doit :

- être informée oralement de ses droits ;
- recevoir une note écrite rappelant non seulement ces droits, mais aussi le dispositif permettant d'obtenir l'assistance d'un avocat, le droit d'obtenir une copie du dossier de garde à vue à la fin de celle-ci et pendant les 12 mois suivants, ainsi que la formule selon laquelle elle a le droit de garder le silence et que ses propos pourront être retenus contre elle ;
- recevoir une note écrite supplémentaire relative aux conditions matérielles de la garde à vue ainsi qu'à la conduite des interrogatoires.

En outre, lorsque la présomption de culpabilité est très forte et dans tous les cas lorsque l'enquête est liée à la lutte contre le terrorisme, le suspect doit, avant d'être interrogé, recevoir l'avertissement oral solennel qu'il a le droit de garder le silence et que ses paroles pourront être retenues contre lui.

PRÉROGATIVES DE LA POLICE PENDANT LA GARDE À VUE

Elles sont précisées par les codes de bonnes pratiques associés à la loi de 1984 sur la police et la preuve en matière pénale, en particulier par le code C.

La police procède à la fouille vestimentaire du suspect afin de pouvoir dresser l'inventaire de tout ce qui lui appartient et de pouvoir éventuellement l'identifier. Certains objets peuvent être confisqués, mais les vêtements et les objets personnels ne peuvent l'être que si leur propriétaire risque d'en faire un usage qui empêche le bon déroulement de la procédure (par exemple en se blessant ou en fuyant) ou s'ils peuvent servir de preuves à la police. À des fins d'identification, la police peut également examiner « visuellement » le corps du suspect.

Par ailleurs, la police peut procéder à la prise des empreintes digitales et des empreintes de chaussures ainsi qu'à des prélèvements biologiques ne portant pas atteinte à l'intimité (cheveux, ongles, salive, prélèvements par application d'un tampon sur une partie du corps ne relevant pas de l'intimité, etc.) sans l'accord du suspect si celui-ci a été arrêté pour une infraction susceptible d'être inscrite au casier judiciaire et

si aucun prélèvement n'a encore été effectué au cours de l'enquête.

De tels prélèvements sont également possibles sans l'accord de l'intéressé si la garde à vue a été prolongée par une décision de justice ou si la personne en garde à vue est soupçonnée de terrorisme (indépendamment de la nature de l'infraction considérée), mais l'autorisation d'un officier de police ayant au moins le grade d'inspecteur, voire de superintendant dans les affaires de terrorisme, est alors nécessaire.

En principe, la police ne peut pas prendre de photographies du suspect pendant la garde à vue sans le consentement de l'intéressé. Toutefois, dans les cas de suspicion de terrorisme, elle peut non seulement prendre des photographies, mais aussi des relevés anthropométriques.

Lorsque la personne est suspectée d'avoir commis une infraction relative au trafic de stupéfiants, des dispositions particulières sont applicables. Il est ainsi possible de procéder à des examens radiologiques.

DROITS DES PERSONNES PLACÉES EN GARDE À VUE

Ils sont prévus par la loi de 1984 sur la police et la preuve en matière pénale et précisés par le code C précité.

La personne placée en garde à vue a le droit de :

- faire prévenir une personne de son choix ;
- s'entretenir à n'importe quel moment en privé avec un avocat, dont les services sont fournis gratuitement si besoin est ;
- garder le silence ;
- consulter les divers codes de bonnes pratiques pris en application de la loi.

Dans la mesure où cela ne gêne pas le déroulement de l'enquête, l'officier de police responsable de la garde à vue peut également autoriser le suspect à passer un coup de téléphone, à recevoir des visites et lui fournir de quoi écrire s'il en fait la demande.

L'avocat assiste aux interrogatoires si son client le souhaite. Il peut néanmoins être exclu par la police si son attitude empêche le bon déroulement des interrogatoires, par exemple s'il répond à la place de la personne interrogée ou s'il lui fait lire des réponses préparées. Le cas échéant, la police doit justifier l'exclusion de l'avocat auprès du juge. Lorsque la personne placée en garde à vue est soupçonnée de terrorisme, elle peut, pour les besoins de l'enquête, n'être autorisée

à s'entretenir avec son avocat qu'« à portée de vue et d'oreille » d'un officier de police.

Les conditions matérielles de la garde à vue sont précisées par le code C. La police ne peut pas obliger la personne qu'elle interroge à rester debout. Dans la mesure du possible, le suspect doit être placé dans une cellule individuelle. La cellule doit être propre, chauffée, aérée et éclairée de manière à ce que l'intéressé puisse éventuellement dormir. Il peut en effet prétendre à au moins 8 heures de repos continu par période de 24 heures. Le lit doit présenter un minimum de confort et être propre. Le suspect doit avoir accès à des sanitaires. Des vêtements de rechange doivent être fournis si nécessaire, et il est interdit de procéder à l'interrogatoire d'un suspect qui n'aurait pas eu la possibilité de se changer. Deux collations et un repas principal, au moins, doivent être servis toutes les 24 heures ainsi que des boissons au moment des repas et, si la demande est justifiée, entre les repas. La pratique quotidienne d'une brève activité physique en plein air est recommandée. Par ailleurs, en cas de besoin, la personne placée en garde à vue a droit à des soins médicaux.

DURÉE DE LA GARDE À VUE

Les infractions relevant de la loi de 1984 sur la police et la preuve en matière pénale

La loi pose le principe qu'une personne ne peut pas être gardée à vue plus de 24 heures. Le point de départ du délai est l'arrestation ou l'arrivée au commissariat, selon ce qui est le plus favorable à l'intéressé.

Néanmoins, l'officier de police le plus gradé du commissariat peut autoriser la prolongation de la garde à vue de 12 heures et porter ainsi la durée totale à 36 heures si les deux conditions suivantes sont remplies :

- l'infraction à l'origine de l'arrestation entre dans la catégorie des infractions les plus graves, qui sont jugées sur acte d'accusation par la Crown Court ;
- l'enquête est conduite avec diligence et efficacité, et la prolongation apparaît nécessaire (conservation des preuves et interrogatoire).

Avant de décider cette prolongation, l'officier de police doit permettre au suspect, à son avocat et à toute personne concernée de faire valoir leurs observations sur la garde à vue.

Ensuite, la prolongation de la garde à vue ne

peut être autorisée que par une magistrats' court après que l'intéressé a été entendu. La première prolongation judiciaire de la garde à vue est limitée à 36 heures. La magistrats' court peut autoriser d'autres prolongations, mais sans que la durée totale de la garde à vue puisse dépasser 96 heures, le point de départ du délai étant l'arrestation ou l'arrivée au commissariat selon ce qui est le plus favorable à l'intéressé.

Pendant toute la durée de la garde à vue, le bien-fondé de la mesure doit être régulièrement confirmé par l'officier de police responsable de la garde à vue : au bout de six heures, puis toutes les neuf heures.

Les personnes suspectées de terrorisme

La loi de 2000 sur le terrorisme déclare que le suspect ne peut pas être gardé à vue au-delà d'une période de 48 heures à compter de son arrestation.

Toutefois, un officier de police d'un grade au moins égal à celui de surintendant peut demander à un juge professionnel désigné à cet effet par le ministre de la justice une première prolongation de la garde à vue d'une durée de cinq jours, dans la mesure où les besoins de l'enquête le requièrent.

D'autres prolongations sont possibles. Elles sont accordées pour des périodes de sept jours, sans que la durée totale de la garde à vue ne puisse dépasser 28 jours à compter de l'arrestation.

Lorsque la prolongation de la garde à vue porte la durée de celle-ci à plus de 14 jours, la demande doit être présentée à un juge de la High Court, c'est-à-dire à l'un des quelque 100 juges les plus expérimentés, qui traitent les affaires les plus délicates, civiles comme pénales.

Le bien-fondé de la mesure doit être régulièrement confirmé pendant toute la durée de la garde à vue : en principe toutes les douze heures.





GANGSTA SLANG

Encore une fois, pour vous aider à animer vos parties et accentuer l'ambiance, rien de mieux que d'apprendre a parlé comme les gangs.

Vous trouverez donc ci-dessous, un petit lexique de Slang, afin de savoir comment s'adresser à vos enquêteurs.

Ce petit lexique présente quelques mots et expressions utilisés par les gangstas Angelinos.

Si aucune [Origine] n'est spécifiée en début de définition, c'est que le terme en question n'est pas réservé à un groupe particulier. Dans le cas contraire [Origine] le précise.

- [Jail] – Prison – Argot Carcéral (mais souvent utilisé dans la rue)
- [Cops] – Argot policier
- [WASP] – Whita Anglo Saxon Protes- tant – Argot des white trash, des bœufs pro-unio-nistes & co.

- CODE -

1-2 : DJ, mais aussi musicien par extension (vieille référence du 20e siècle aux platines 1 et 2 de mixage).

143 : I love you, pour le nombre de lettres : I (1) Love (4) You (3).

15.55 : Fifteen, fifty man – esclave, otage – en référence à l'année d'arrivée des premiers négrriers aux US.

186 : Meurtre – en référence au code pour homicide.

187 : Meurtre - article du Code pénal californien pour homicide. Les deux sont indifféremment utilisés.

2-4 : [Jail] Aller en prison – en référence à la peine de base des gangstas soit 2 à 4 ans, voir à 2 ans sur 4, ce qui est fréquent lors des remises de peines pour la plupart des délits.

211 : Faire un casse – article du Code pénal pour cambriolage.

226 : Came, drogue – en référence au code radio pour les infractions liées aux stupéfiants.

25 L : [Jail] Meurtre avec prémeditation – en référence à la peine requise de 25 ans à Life/ Perpétuité.

36 G. Man : Un Yakuza et par extension, quelqu'un sachant se battre – en référence aux 36 points mortels du corps humain, connus des experts en arts martiaux pour tuer en un seul coup.

411 : Avoir des infos – en référence aux renseignements téléphoniques.

4 Pound : Un automatique calibre 45 (9 mm).

808 : Foutre le bordel, faire du bruit – en référence au code radio pour nuisance sonore et tapage.

8-Ball : La dose de base de cocaïne (1/8ème d'once soit 3,9 grammes).

911 : 1) Le « 22 V'là les flics ». – 2) Urgence ou problème.

95 - 9 to 5 : Un boulot régulier (traduire par job de « crank »), de 9:00am à 5:00pm.

- A -

ABS : Asshole Behavior Scale – Plouc. A peine 1/10 côté style.

AirCav : Hélicoptère du LAPD

Airhead : 1) Crétin, stupide – 2) Quelqu'un qui est resté bloqué en plein trip.

AK : Kalachnikov - AK47 – Fusil d'assaut en général.

AK-13 : Sureno.

AK-14 : Norteno.

Alvo : Cool, excellent...

Amibe : PCP

Amped : 1) Excité – 2) Enervé

ASAP : As Soon As Possible

Ass out : Fauché, plus un dollar en poche.

- B -

Baked : Être fracassé par une drogue douce.

Baller : quelqu'un du quartier doté d'une bonne situation, que ce soit légalement ou non.

Ballin' : Avoir beaucoup d'argent.

Bama : Un plouc. Quelqu'un qui n'a pas de style ou qui ne sait pas s'habiller. (org. Alabama).

Baldwin : Un beau gosse.

Banger : 1) un Gangsta – 2) quelqu'un qui se sert d'un flingue.

Bankhead Hwy : se dit de quelque chose donnant un espoir de s'en sortir, comme lorsqu'on est remarqué par un coach qui vous ouvre les portes d'une grande équipe de Basket.

Bankrobba : Un braqueur de banque.

Barkin : Se vanter.

Barrio : Un quartier, un territoire, une zone de patrouille.

Batch : Une pute.

BBQ : Un barbecue et par extension un incendie criminel.

Bendas : Une salope. Une fille qui écarte les

jambes pour n'importe qui.

Benzo : Une Mercedes.

Big Willie : Quelqu'un doté d'un énorme ego.

Bird : 1) Une jolie fille – 2) un kilo.

BK : Blood Killer – Initiales rajoutées aux noms des Crips ayant déjà tué un Blood.

Black book : la bible.

Blue bag : [Jail] Monnaie d'échange, troc – en référence au sachet de café instantané Maxwell souvent troqué contre un clope.

Bluebird : 1) un truc chiant, gnan-gnan. 2) [Cops] une fille de riche maquée avec un gangsta.

Blunt : Un joint, une cigarette de marijuana.

Bob Marley on Wheels : BMW.

Bobo : Quelque chose à bas prix et de mauvaise qualité (et non un bourgeois bohème).

Bomb : Marijuana.

Bone : 1) Pièce d'un dollar – 2) [Jail] Partenaire dominant d'un couple carcérale (celui qui sodomise sans jamais se faire sodomiser en retour – 3) Pénis – 4) Un joint.

Boostin Mine : "Fais-moi plaisir".

Boss Baller : Un gars vraiment riche.

Boo : Terme affectueux comme « baby ».

Boot : Gerber.

Bootch : Une pute.

Boo-ya : 1) Cool, Top qualité – 2) Onomatopée pour un tir de fusil à pompe – 3) Marijuana - dérivé de Buddha – 4) Crack.

Bought : [Jail] Un bobard, un mensonge de tau-lard utilisé pour se glorifier.

Bubble : Une voiture de luxe.

Breezy : Large, balèze.

Brims : Insulte Crips pour nommer un Blood.

Broccoli : Marijuana.

Buffy : Une haltérophile sous hormone, une nana bodybuildée.

Bull-Derm : [Jail] Un Clope, un gallo... En référence à ceux distribués encore aujourd'hui en prison.

Bumblefuck : Une localisation éloignée. Pour nommer un coin paumé difficile d'accès (ce qui est très relatif).

Burned : [Jail] Vu ! Pris sur le fait ! En référence aux prisonniers surpris dans des positions compromettantes.

Burners : Un téléphone portable utilisé illégalement.

Buster : Quelqu'un qui ne mérite aucun respect.

Buster Brown : "Joe l'incruste".

Butch : Une pute

Buzz : Appeler par téléphone, contacter quelqu'un.

- C -

Cabbage : Fric.

Cadillac : Un bon job, tranquille et bien payé.

Cake : Cocaïne.

Cannibale : Ripoux

Canton : [Jail] Cellule. Terme utilisé par les détenus latinos pour désigner leur cellule.

Carnal : [Jail] Codétenu. Slang Latinos pour désigner des potes de zon-zon.

Case : [Jail] Un rapport, un PV, un document officiel à signer. Rapport sur une infraction disciplinaire.

Cavi : Quelque chose de bien ou de bon.

Captain Save-A-Hoe : Quelqu'un qui ferait tout pour une fille (en lui offrant des bons restaurants, des bijoux, des vêtements, etc.) en croyant que ça lui fera gagner ses faveurs, mais qui va inviairement rentrer tout seul.

Clandestino : Immigré mexicain clandestin.

Clavo : [Jail] Désigne une dangereuse contrebande (armes, femmes...) et tous types de business en prison.

Clika : La clique, le gang.

C-Note : Un billet (ou un bon monétaire) de 100\$.

Colliflower : Marijuana.

Come-up : Se faire un peu de fric en dealant de la came.

Cop (To cop/copped) : [Jail] Utilisé pour confesser une petite connerie/erreur... "I copped break-it man".

Copkilla : Désigne tout membre d'un gang ayant déjà tué un flic.

County : Prison.

Crabs : Insulte Bloods pour désigner les Crips.

Crackin' : Une jolie fille.

Crank : Un dingue.

Cudies – Homies : Amis.

Carjackka : action ou gangsta, braquant un automobiliste coincé dans les embouteillages.

Catch-out : [Jail] Craquer, ne pas supporter un lieu ou une situation et y réagir déraisonnablement.

Chassis : Le corps d'une femme. Ses courbes.

Chavala : 1) Une petite fille – 2) Une prostituée mineure.

Charlie : Un asiatique.

Cheddar : Fric.

Cherrypopper : [WASP] Dépucelage et par extension, actes de pédophilie.

Chewy : spiff de marijuana et cocaïne.

Chip : Un téléphone volé pour téléphoner gratuitement ou préparer une action illégale.

Chiquita : Surnom affectueux donné à une bonne copine.

Chiva : Héroïne

Chivero : Junky, accro à l'héroïne.

Choke : Fumer une taf – Par extension, goûter

de la drogue, ou taxer de la came sur la dose d'un Bama.

Cholo - Chola : Garçon ou fille membre d'un gang Hispanique.

Chong : spiff de crack et marijuana

Choppin' it up : Avoir une conversation. Parler.

Chota (la) : La police

CK - Crips Killer : Initiales rajoutées aux noms des Bloods ayant déjà tué un Crips.

Cutie : Une lame, un couteau.

Cuzz : Cousin, frère, membre d'un même gang.

- D -

Dag : [Jail] L'action de sodomiser. Utilisé uniquement pour la sodomie homosexuelle, et non hétérosexuelle.

Da mobie : Vieille voiture utilisé pour faire des "conneries."

Dank : Marijuana.

Dap : [Jail] Manière de congratuler quelqu'un en le hissant ou en le portant sur ses épaules.

D-Boy : Un dealer (Aka Spice 1, Young 'D' Boyz).

D-Dub-A : Une fille du quartier

Dead : [Jail] On est « dead » lorsqu'on est pris en flag d'onanisme dans sa cellule. Par extension, on est « dead » lorsqu'on est pris en flag dans une situation compromettante.

Deck (Of Squares) : [Jail] Un paquet de cigarettes.

Deuce-Deuce : Calibre 22.

Dick the dog : S'engager dans une activité inutile ou peu productrice.

Dogtown : Bellflower, CA.

Dook : déféquer

Dove : Un billet (ou bon monétaire) de 20\$.

DPD : [LAPD] Dollar Police Département.

Dub : Un sachet de 20\$ de marijuana.

Dosia : Marijuana.

Drugdealal : Dealer.

Duck : Une fille vraiment très laide.

Dungeon : [Jail] 1) Cellule de confinement 2) Les égouts, les caves 3) Un complexe généralement souterrain peuplé de monstres sanguinaires protégeant de somptueux trésors.

- E -

EAD : Eat A Dick - Va te faire foutre.

Ebola : Une maladie (même un rhume).

Ebola-ed : Être malade.

Ellen : Une lesbienne.

- F -

Fa' sheezy : Affirmatif.

Feddie : Fric.

Fedex : Quelqu'un proposant de l'argent rapide

et facile.

Fiend (Fiend'n) : [Jail] Un junky (être accroc) à une substance, que se soit l'héroïne ou la cigarette.

Fila : Un couteau, une lame.

Fix-up : [Jail] Etre avantage. Recevoir plus de faveurs que les autres. Plus de nourriture par exemple.

Flashin : Stupide.

Flick – Flix : [Jail] Une photo, un poster, découpé dans un magazine. Par extension un objet de décoration bas de gamme ou de mauvais goût.

Flip it : Vendre quelque chose au marché noir.

Folkies, Folkers : Ami, amis.

Fo sheedo : Affirmatif! Pour de vrai.

Frajo : [Jail] Une cigarette (pour les détenus hispaniques).

Frisco : San Francisco.

Funktown : Broadway Avenue.

- G -

G-Ride : Voiture de gangsta. Voiture appartenant au gang.

G-Style : Tirer dans tous les coins – Un fou de la gâchette.

Gank, Gankin' : Drogue de merde (5% pure).

GCC : German chocolate cake – Un pain d'un kilo de shit.

Ghetto Bird : Hélicoptère de l'ASD

Ghetto Star : Un gangsta avec une très haute réputation.

Ghostown : Hollywood by Night.

Gravy : Cool.

Grimmy : Joint de crack.

Grinding : Dealé tout type de comes dans la rue.

Grip : Fric.

- H -

Half-zip : Une demi-once (soit environ 15 grammes).

Hay : Marijuana (herbe faiblement dosée en THC).

Hayward : Pèquenaud, Red Neck.

Headshotz : Fellation.

Hella : Beaucoup.

Hog : Radin.

Homeboy : Un ami proche.

Hubba : Crack.

Hug : Un billet (ou un bon monétaire) de 100\$.

Hutch : Fille (une poufiasse).

- I -

Ice Cream Man : Dealer.

Indo : Marijuana.



- J -

Janky : Pouilleux, dégueulasse...
 Jay Bizzle : Fellation.
 Juda : La police.
 Juicin' : Sortir avec une fille pour son fric et non pour son cul.

- K -

Keyed : Perché – défoncé.
 Krypt : Crack.

- L -

Lambiche : « Embrasse mon cul ».
 Lex-luther : Lexus (voiture de marque Lexus).
 Loc : Quelqu'un d'un peu cinglé, ne connaissant pas la peur.

- M -

Mack-Murderer : cf. Mob Heata.
 Mail : Fric.
 Mamacita ! : Expression d'admiration (devant une crackin' ou une medusa).
 Mashin' : Courir/conduire rapidement.
 Medusa : Une jolie fille, pétrifiante de beauté.
 Mishone : Territoire des Nortenos.
 Mob Heata : Tueur en série (mais aussi pour quelqu'un d'asocial).
 Mondo Bizzaro : Quelque chose d'étrange.
 Moo : Fric.
 Mouthpiece : Baratiner.
 Mushroom : Une victime innocente.
 My Nezzy : Mon block/quartier/territoire.

- N -

Nab : Un flic.
 Nade : Joint de crack et marijuana.
 Nathan : Nothing - Rien, que dalle.
 Nigga : Nègre – pote/frère.
 Nina : Arme de poing de 9mm.
 Nine to Five : Un job officiel et déclaré.
 Nilla - My nilla : Mon pote/frère.
 Notch : Cool, le top, dix sur dix.

- O -

O.B : Over Bitches – zone/réunion, réservée aux boss/chefs/vétérans.
 O.C : Outta Control - Détruit.
 O.G : Original Ganster – Un gangsta reconnu et respecté.
 Outta bounds : être au mauvais endroit. Se mettre dans la merde tout seul.

- P -

Pixx : Peace – Moucharder/balancer.
 P-ride : 1) Pink Cadillac – Voiture flashy – 2) Voiture de gonzesse – 3) Baisodrôme.
 Pallay : Une fête de Bobos.
 Paper : Fric.
 Perk, Perkulate, Perkulation : Être intoxiqué – Faire une OD.
 Pig : Un flic.
 Pillow : Un « gros » sac d'herbes/de marijuana.
 Penelopes : Patrouilleur de Police.
 Pervin : Ivre.
 Playa Hater : Quelqu'un de jaloux.
 Ph'in : Jalouser.
 Popos : La police.
 Posse : Gang, bande, groupe de potes.
 Pure Puruvian : Cocaïne pure.

- Q -

Q-Type : Un vieux – Personne aux cheveux blancs.
 Que ongo : What's Up – Salutation Sureños.
 Quo : Marchandise, un truc/gadget qui s'achète.
 Q.Z. : Quart d'once (environ 7,8 grammes).

- R -

Remmy : Un bang de crack.
 Rodrigo : Marijuana.
 Roll Call : Liste des membres d'un gang.
 Roper : Marijuana.
 Rogue-Dog : Homie/partenaire/pote.
 Ruka : Membre d'un gang, ou homme de main, sous-fifre.

- S -

Saucy : Chaud (pour épice ou craignos).
 Scully : Une fille réputée pour sucer tout le monde (sauf, bien sûr, celui qui en parle).
 Sick Side : El Segundo.
 Sidewhow : Griller plein gaz et dangereusement, un feu tricolore.
 Skully Mouldaz : Fellation.
 Scrilla : Fric.
 Scratch : Fric.
 SFC : San Francisco City - Sucka Free City pour les Sureños.
 Side-bustin' : être embarqué dans une galère sans être concerné.
 Sideways : Partir, se barrer.
 Kirby : Avoir peur.
 Slobs : Insulte Crips pour nommer un Blood.
 Speez-at : Un squat/un lieu de rendez-vous privé.
 Spittin' : Mettre une fille sur le trottoir.

Stacking : Se faire du fric.

Sucka Free : San Francisco..

Swaggin it : S'empiffrer.

Sweet Swishers : Groupe de « jolis petits culs »,
Bande de copines/d'allumeuses.

Swoop : Prendre/Voler quelque chose sans im-
portance.

-T-

Tecato : Junky, accro à l'héroïne.

Thick : Pour décrire le corps d'une fille élancée/
canon.

Titan : Quelqu'un de très riche (dont l'argent fut
acquis illégalement).

To beat : Faire l'amour.

Telly : Chambre d'hôtel miteux.

Towerside : La Cosa Nostra (selon une célèbre
tour de Frisco tenue par la mafia).

Twamp : Sac de marijuana de 20\$.

Twirk : Une fille toujours prête à écarter les
cuisses.

Twiznamp : Un gros « Pillow » de marijuana.

-U-

Ugmo : Personne vraiment laide.

Unit : Cool.

UNLV : Tag - Us Nortenos Love Violence.

Urpy : Nauséux ou trempé par la pluie.

-V-

V : Touriste.

Vatos : les gens.

V-Town : 1) Van Nuys – 2) Lieu de prostitution.

-W-

Wack : 1) « Négatif » - 2) To Wack someone –
Buter/tuer quelqu'un.

Wax : 1) Pour quelque chose de « classe » ou
de tape à l'œil – 2) Faire jouir, en général sans
pénétration. – 3) Frotter sa bagnole pour qu'elle
claque/ qu'elle brille.

Wet : 1) Exciter une femme. – 2) Tuer quelqu'un.
« I gotta wetcha motherfucker ».

Whoride : Faire le con, le clown.

Wigger : Un blanc, par opposition a Nigger pour
un black.

Willy : 1) Petit nom pour « pénis » - 2) Quelqu'un
qui a du pouvoir et/ou de l'argent et se la joue.

-X-

Xiao : Fou, dingue.

-Y-

Yak Butter : adolescente asiatique ultra proté-
gée.

Yayo Cola : Crack.

Yola : Cocaïne.

-Z-

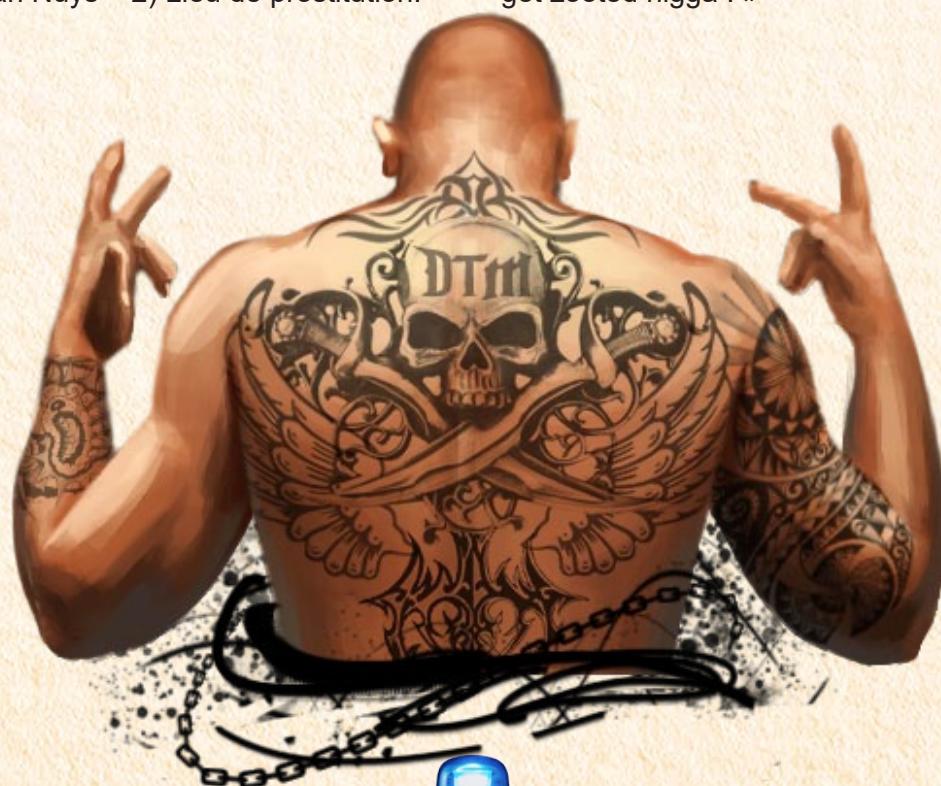
Zanzy : Excellent.

Zeez : Coucher avec une fille.

Ziggerboo : Un dingue.

Zips : Une once (environ 31 grammes) de n'im-
porte quelle drogue.

Zooted : Fumer un joint, se défoncer « I wanna
get zooted nigga ! »





MÉDECINE LÉGALE

Bien souvent lors d'une enquête, le MJ se retrouve confronté à l'inévitable question des joueurs : « *on l'aura quand, le rapport d'autopsie ? Il a trouvé quoi, le légiste, pour les drogues ? L'auteur des 123 coups de tournevis, il était gaucher ou droitier ? La main, elle a été brûlée avant ou après le décès... ?* ».

Le rapport d'autopsie, qui peut être mis à la disposition des personnages en quelques heures ou au bout de plusieurs jours, suivant la mort et l'importance de la personne autopsiée, à quoi ressemble t-il ? Quelles sont les informations disponibles ?

Afin de répondre aux questions des joueurs les plus perfides, vous trouverez dans les pages suivantes ce petit rapport synthétique.

Pourquoi synthétique ? Un véritable rapport d'autopsie fait plusieurs dizaines de pages et nécessite de solides compétences en médecine légale, ce que n'ont a priori ni les personnages ni le MJ de base. Cette double page est donc une synthèse du dossier, remis par le service de médecine légale à toute personne enquêtant sur la personne décédée.

COMMENT LE REMPLIR ?

PAGE 1

- Dossier n° : ce que vous voulez...
- Date et heure de l'examen : idem
- Praticiens médico-légaux : les médecins, praticiens, etc. ayant pratiqué l'autopsie.
- Nom et prénom : ceux de la victime, si jamais celle-ci peut être identifiée.
- sexe apparent : il peut être déterminé précisément par l'étude du squelette.
- Circonstances de la découverte et date et heure du décès : en fonction du scénario
- Anatomie : voici ci-dessous le poids moyen (en grammes) des organes cités.

POIDS MOYEN DES ORGANES

Coeur	450	Rate	300
Encéphale	1200	Foie	2500
Poumon g.	850	Rein g.	200
Poumon d.	750	Rein d.	220

Différentes pathologies peuvent entraîner une variation par rapport à cette moyenne.

- Toxicologie : indiquez ici les substances étrangères identifiées : alcool, drogues, poisons, etc.
- Sérologie : bilan médical (cholestérol, diabète...), mise en évidence de maladies (virus, bactéries, cancers...)
- Anopathologie : étude physiologique des organes, muscles, os... pour mettre en évidence une anomalie, étudier une plaie, une fracture, etc. parfois sous fort grossissement (lésions musculaires, malformation congénitale...).
- Schéma du corps humain : vous pouvez dessiner ici les blessures présentent sur le corps, les trajectoires des projectiles, etc.
- Constatations : tout ce que peut constater le médecin légiste, notamment sur les blessures portées sur le schéma du corps humain.
- Odontogramme : reportez ici les informations pour chacune des dents de la personne autopsiée : cassée, carie, couronne et bridges, dents absentes, racines restantes, etc.

PAGE 2

- Dossier n° : idem qu'en page 1
- Toutes les informations suivantes correspondent à la description du corps et des objets l'accompagnant (vêtements, bijoux, etc.).
- La case « note » est la conclusion de l'autopsie.

QUELQUES LIENS...

- http://fr.wikipedia.org/wiki/Catégorie:Médecine_légale
- <http://www.med.univ-rennes1.fr/etud/index4.htm>
- <http://www-sante.ujf-grenoble.fr/SANTE/Alpesmed/corpus.htm?menu=01+rub=02+disci=D32>
- <http://gallica.bnf.fr/scripts/catalog.php?Sujet=%22%20Medecine%20legale%22>

LES AUTEURS

Ce rapport ainsi que le texte au-dessus sont le travail de BouCH et O'llyver du merveilleux site <http://www.central-cops.net>

DOSSIER N°

Date & heure de l'examen :

Praticiens médico-légaux :

NOM & Prénom :

Age apparent :

Circonstances de découverte :

Date & heure du décès :

MÉDICO-LÉGAL

Anatomie

Cœur		Rate	
Encéphale		Foie	
Poumon g.		Rein g.	
Poumon d.		Rein d.	

poids en gr.

Toxicologie :

Sérologie :

Anapath. :

ODONTOGRAMME



maxillaire



mandibule



mandibule

Cr : carrie

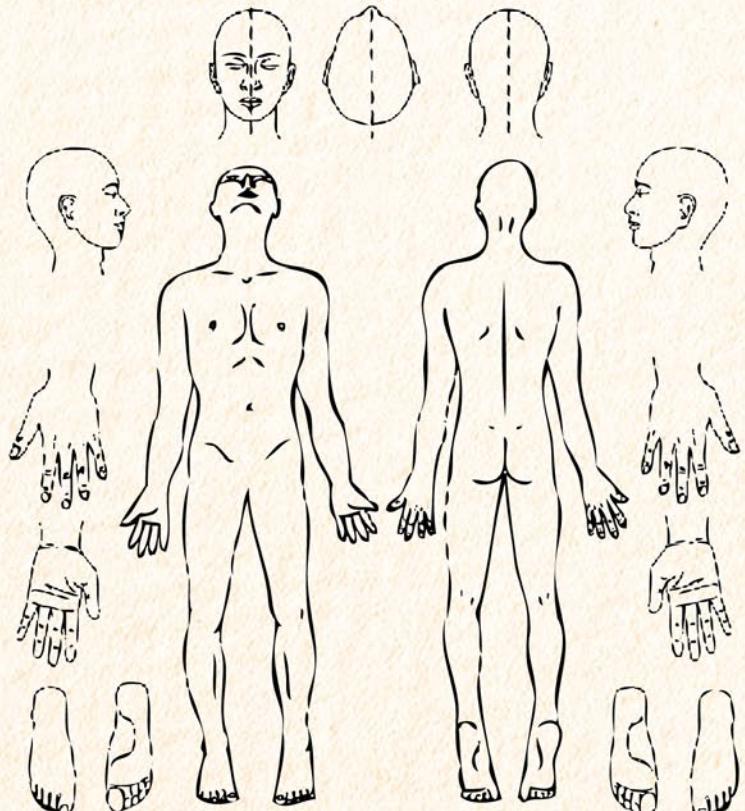
S : soins

Cp : composite

M : métal

Cs : cassée

X : absente



CONSTATATIONS



SIGNALLEMENT

Sexe : Taille : m Poids : kg Ethnie :

Notes

CorpuлenceMaigre Mince Moyenne Forte Athlétique **Yeux**

Couleur : Particularités :

Lunettes Forme :
Lentilles **Cheveux**

Couleur : Particularités :

Longueur : Longs Courts Calvitie Chauve
Coiffure : Raides Ondulés Frisés **Pilosité**

Couleur : Particularités :

Barbe Moustache **Signes particuliers**

Type Description Localisation

VÊTEMENTS & OBJETS**Vêtements**

Couleur Taille

Chaussures

Description Couleur Pointure

Montre

Marque-modèle : n° série :

Forme : Bracelet :

Bijoux

Description :

Divers 

