



ORGANISATION ET MISSIONS DES FORCES D'ASSAUT DU COPS

Rapport de la commission sénatoriale
A propos de la section A du COPS de Los Angeles
06/01/2035

Auteurs

Didier KURTH & LOCO

Responsable de l'équipe des Créateurs

Samuel ZONATO

Illustrations

Alain CARRON, LDD & Le PARRAIN

Sur une idée de base de

Ghislain MOREL, Samuel ZONATO & Didier KURTH

Mise en page

LOCO

Responsable de la publication internet

Didier KURTH

Relecture

Marie Pierre MARTIN, SAZ & Ghislain MOREL

ORGANISATION ET MISSIONS DES FORCES D'ASSAUT DU COPS

est un supplément "web seulement" pour le jeu LA2035, jeu policier futuriste, de Samuel ZONATO et Ghislain MOREL. Ce jeu est publié par le 7ème cercle. Tous les textes et illustrations sont protégés par les lois sur la propriété intellectuelle. Vous êtes autorisés à imprimer ce document et à le diffuser gratuitement à la seule condition qu'aucune modification ne soit apportée au fichier initial.



AVANT PROPOS

Le livret que vous tenez en main est le résumé du rapport sénatorial établi par la commission d'enquête sénatoriale commissionnée par le Vice-Président Robert BUCHMAN, sous la direction de l'Honorable William S. Hotton, sénateur de Louisiane, président de la commission de surveillance des mutations, vice-président de la commission de l'armement et rapporteur du Congrès. Le document complet comportant 230 pages peut être commandés directement au service de documentation du Sénat à Washington, DC. Les extraits du rapport présentés ici ont été choisis par la commission pour distribution aux différents établissements du COPS et du FBI, aux maires des villes accueillant des unités du COPS et pour la Bibliothèque du Congrès. Ils ont essentiellement un but informatif et ne constituent pas un résumé total du travail effectué pour le Département d'Etat.

SOMMAIRE

Avant Propos	3
Préambule	4
Historique	5
Mission des sections A du COPS	6
Organisation des sections A	7
Le matériel de la section A	9
Le commandement de la section A	12
Annexes	21
Equipement	22
Trop de secrets	27
You're in the Section A now	29
Créer un PNJ rapidement	30
Entraînement de routine (scénario)	32



JOUEZ UNE CAMPAGNE DANS LES TROUPES D'ASSAUT

Ce supplément gratuit pour LA 2035, jeu de rôle policier futuriste, vous propose de faire un peu mieux connaissance avec la section A du COPS. Vous y trouverez des détails sur les personnalités qui font la section A de Los Angeles, les équipements et le *modus operandi* de la section.

La section A n'est pas destinée à être jouée de façon prolongée par les joueurs même si le Meneur de Jeu peut souhaiter faire jouer un ou plusieurs scénarios orientés action. En effet, le jeu en campagne avec des scénarios liés est difficile à mettre en oeuvre dans ce cas. Ceci est lié aux missions statutaires de cette section qui excluent les enquêtes. Cela tend à rendre assez répétitifs les scénarios proposés.

Vous trouverez cependant un scénario à la fin de ce livret pour faire vivre les actions de la section A de l'intérieur à vos joueurs.

Ce supplément est basé sur le jeu de rôle LA2035 de Samuel ZONATO et Ghislain MOREL, édité par les éditions 7^{ème} cercle.

Ce jeu ainsi que ce supplément sont protégés par les lois sur la copie, la propriété intellectuelle, et les droits des auteurs.

Les logos, illustrations, textes, personnalités décrites sont tous (c) les auteurs et le studio CAMOZO Conception. LA2035 est (c) les auteurs et Le 7^{ème} cercle.

Première Edition : Novembre 2001



PRÉAMBULE (EXTRAIT)

Le 17 septembre 2034, à la demande du Vice-Président des Etats Unis du Nord, l'Honorable Robert BUCHMAN la commission d'enquête sénatoriale de surveillance des mutations a entrepris la rédaction d'un rapport sur l'organisation et les activités des unités dites d'assaut du COPS. Ces unités d'opérations spéciales n'avaient pas été évaluées globalement depuis leur création en mars 2030.

Sous la direction du Sénateur William S. Hotton, la commission a désigné sept de ses membres

pour mener à bien ce travail. Le groupe d'enquête a auditionné une centaine de témoins, mené quarante interventions sur le terrain et étudié plus de deux cents questionnaires à destination des autorités territoriales. Le rapport final a été rendu le 6 janvier 2035. [...]

[...] Les membres de la commission d'enquête atteste sur l'Honneur que le présent rapport est établi de Bonne Foi, sans Pensée partisane, en toute Probité.



Président de la Commission d'Enquête
Sén. William S. Hotton

Sénateur de Louisiane

Vice-Président de la Commission d'Enquête
Sén. Eduardo Montoya

Sén. Des Provinces du Mexique

Secrétaire Général de la Commission d'Enquête
Sén. Phillip H. Marlow

Sén. De L'Alabama

Rapporteur au Sénat
Sén. John L. Malkovitch

Sén. De l'Etat de New York

Membres de la Sous-commission d'Enquête

Sén. Juliana S. Witsor

Sén. De l'Arkansas

Sén. Julius B. Kaposi

Sén. De l'état d'Hawaiï

Sén. Li Tran Viet

Sén. Du Maryland

Sén. Simon T. Rogue

Sén. Du Nord Dakota

HISTORIQUE

L'acte de fondation des unités communément appelées unités COPS date de 2028 comme il est rappelé par ailleurs, même s'il faut attendre 2029 et surtout 2030 pour voir apparaître de façon réelle sur le terrain les hommes de ces unités. Le lecteur trouvera à ce sujet plusieurs rapports d'enquêtes et surtout de nombreuses informations dans les archives des médias. [...]

Il faut attendre 2030 pour voir apparaître la première unité spécialisée dans les opérations d'assaut et de maintien de l'ordre (anti-émeute) au sein du COPS de Washington, DC. Il ne semblait pas opportun jusqu'alors de dissocier les unités SWAT de la police territoriale et les opérations menées à la demande du COPS. Cependant deux événements de cette année 2030 aboutirent à la première section A de l'histoire du COPS.

Le 4 février 2030, la prise d'otages de Cheesey Creek¹ dans le Colorado fut le premier moteur de cette création. Nous rappellerons brièvement les faits [...]. C'est vers 9 heures du matin en cette journée d'hiver que quatre hommes, armés et motivés, pénétrèrent dans les bâtiments de la mairie de cette petite ville minière. Deux des quatre vigiles présents furent abattus sans sommation. Les quatre preneurs d'otages réunirent ensuite les quatorze personnes présentes dans la mairie dans une salle de délibération. Ils se réclamaient du Front d'Autonomisation des Mutants, un groupuscule extrémiste dont la plupart des membres (peu nombreux) étaient des mutants en fuite ou non déclarés. Le SWAT donna l'assaut le lendemain matin après plusieurs heures de négociations vaines (les revendications portaient principalement sur la création d'un état indépendant pour les mutants des EUN). L'assaut fut un échec, vraisemblablement en raison de certaines possibilités psychiques des mutants retranchés. Quatre des hommes du SWAT furent tués par une violente hémorragie interne sans qu'aucun coup ou blessure externe ne leur soit infligé. De nombreux échanges de coups de feu eurent lieu et finalement vingt cinq

minutes après le début de l'assaut, les preneurs d'otages faisaient sauté le bâtiment et toutes les personnes qui s'y trouvaient. On dénombra donc dix sept otages tués, douze membres du SWAT de Colorado City tués et trois blessés sérieusement et quatre preneurs d'otages tués. Cette affaire fit grand bruit et entraîna de nombreuses manifestations anti-mutantes à travers le pays.

Le second événement fut la prise d'otage de la Ligue pour une Humanité Libérée (Free Humankind League ou FHL) à Milwaukee, en avril de la même année. La FHL qui a déjà fait l'objet de multiples enquêtes du FBI (cf. le rapport de la Commission Hughes, réf. S30/AC125) est une organisation suprémaciste anti-mutante dont le siège est toujours située dans la ville de Milwaukee. [...]. Le 19 avril, un groupe de cinq personnes pénétra dans les locaux de la FHL vers 21 heures et prit en otage les membres du conseil de l'organisation en réunion ce jour là. Sans violence bien qu'armés, ils réunirent les treize membres du conseil et leur cinq gardes du corps dans un des bureaux. Ces preneurs d'otages se réclamaient du Mouvement pour les Droits Civiques et l'Égalité des États-Uniens (bien que la direction de ce mouvement est rapidement contesté ce fait arguant du caractère non violent de leur engagement pour l'égalité de tous, mutants et anti-mutants). Le Sénat a déjà eu l'occasion d'entendre Washington Roosevelt, le président de ce mouvement à plusieurs reprises [...]. Les preneurs d'otages réclamaient la fermeture des camps de regroupement des Mutants ainsi que la dissolution de la FHL. Il semblerait qu'ils essayaient de mettre à profit cet événement pour fouiller les dossiers de la Ligue. Finalement, le SWAT donna l'assaut le matin à 5 heures après de très courtes négociations. A la différence des événements précités, l'ensemble des preneurs d'otages furent abattus sans qu'aucun policier ou otage ne fut blessé. L'enquête des Affaires Internes de la police semblent avoir mis en évidence que certains preneurs d'otages, non armés, avaient été abattus alors qu'ils se rendaient sans montrer de signe d'agressivité. Finalement, aucune charge ne fut retenue contre les hommes du SWAT mais cette affaire créa un vif débat jusqu'à notre institution où s'oppo-

1 : le lecteur pourra se reporter au rapport remis par le FBI aux autorités gouvernementales. Référence : FBI WA2030/080798C.

sèrent de nombreux Sénateurs. A noter que la moitié des preneurs d'otages n'avaient pas de mutation.

Finalement, Monsieur le Président des Etats Unis du Nord ordonna par décret le 11 juin 2030, la création d'unités spécialisées pour les opérations délicates dans toutes les unités COPS du pays. Ce décret qui passa devant le Congrès le 15 juin 2030, reçu l'approbation d'une majorité de l'assemblée (il s'agissait d'un vote purement consultatif). L'ensemble des unités devaient être pourvues au plus tard le 31 janvier 2031. Ces sections spéciales reçurent la dénomination de Section A dans l'ensemble des COPS. [...].

Il semblerait que le sentiment qui ait prévalu à l'époque de la création des sections A était que les affaires de Mutants devaient être confiés à

des Mutants. Il était légitime de penser que les personnels impliqués dans des actions contre des individus Mutants ou supposés Mutants se ressentiraient toujours des événements de Cheesey Creek (comme l'avait laissé entendre la prise d'otage de Milwaukee). Afin d'éviter de nouveaux drames et une montée des tensions entre la police et la population mutante, la création d'unités spéciales, au même titre que la création des COPS eux-mêmes, devenait une nécessité. [...]

MISSION DES SECTIONS SPÉCIALES DU COPS

Nous rappellerons que le COPS dispose actuellement de 17 centres opérationnels disséminés sur le pays. Il emploie 12 000 agents de terrain et environ 8 400 agents de soutien, son budget global et de 3,2 milliards de néo-dollars au 31/12/2034. Toutes les agences du COPS bénéficient du soutien d'unités de la section A (conformément au décret de 2030 [...]). Nous reviendrons plus loin sur l'organisation de la section A au niveau national et au niveau californien.

Les missions de la section A sont statutaires et ne peuvent être dévoyées ou modifiées sans décret présidentiel. Ces missions sont au nombre de 3 :

1. Intervenir dans les situations où une action spéciale est recommandée, cela incluant de façon non limitative : les prises d'otages, les crimes et délits violents nécessitant une approche tactique ou une puissance de feu supplémentaire.

2. Assurer la sécurité du transfert de prisonniers particulièrement dangereux depuis ou vers un local du COPS.

3. Intervenir dans les opérations de maintien de l'Ordre à grande échelle comme par exemple lors d'émeutes. L'action des sections A

se limitera alors à protéger les périmètres des locaux officiels du COPS ou des zones à forte population mutante. Ce maintien de l'Ordre s'effectuera en partenariat avec les forces de polices étatiques ou la Garde Nationale. Dans certains cas précis, référencés plus loin [...], les sections A peuvent intervenir à la demande de Maires ou du Gouverneur des Etats dans leur juridiction statutaire.

Les sections A ne peuvent mener d'enquêtes et ne peuvent participer qu'à des arrestations dans le cadre de leurs missions statutaires. Un membre des sections A peut cependant arrêter un individu en cas de flagrance comme tout membre de la communauté. Il ne doit alors utiliser son arme de service qu'en cas de légitime défense avérée. Il doit dans les plus brefs délais demander le renfort d'une unité d'enquête du COPS ou de la police étatique.

Ces missions n'ont pas évolué depuis le décret de création de 2030. [...].

ORGANISATION DES SECTIONS A

Le COPS dispose donc de 17 sections A réparties sur le territoire des Etats Unis du Nord (cf. le tableau 1). Elles emploient un total de 510 hommes de terrains, 51 sous officiers responsables de peloton et 17 Capitaines, responsables des opérations. [...]

Ces sections agissent indépendamment dans les secteurs statutaires de responsabilité mais certaines actions ou événements peuvent conduire la direction générale du COPS à faire intervenir des sections A de plusieurs Etats. Ainsi lors des émeutes survenues à New York en 2033 dans le quartier de Harlem, Monsieur le Président des Etats Unis du Nord demande le renfort des unités spéciales du COPS. Cent vingt membres des sections A furent mis à disposition (principalement des COPS de New York, Washington, Phoenix, Vancouver, Los Angeles et Las Vegas). Ces regroupements interviennent rarement, uniquement de fait dans des événements majeurs où la sécurité d'un grand nombre voire de la Nation peut être mise en danger.

ORGANISATION OPÉRATIONNELLE DU COPS DE LOS ANGELES

Nous allons nous pencher plus longuement sur

Ville	Hommes	Sergents
Albuquerque	20	2
Chicago	30	3
Dallas	30	3
Des Moines	20	2
Las Vegas	30	3
Los Angeles	40	4
Mexico	30	3
Miami	20	2
New Orleans	40	4
New York	40	4
Panama City	10	1
Phoenix	30	3
Reno	30	3
Salt Lake City	30	3
Seattle	30	3
Vancouver	40	4
Washington	40	4
Total	510	51

Tableau 1 : Effectifs des sections A

l'organisation de la section A du COPS de Los Angeles, qui reproduit d'ailleurs l'organisation habituelle de ces sections. [...].

La section A de Los Angeles s'articule sur quatre pelotons de 10 hommes, avec à la tête de chacun un sous-officier responsable de terrain (sergent). Chaque peloton est lui même divisé en cinq paires d'individus qui s'entraînent toujours ensemble. C'est ce binôme qui sert de cheville ouvrière à l'ensemble des procédures. Chaque membre du binôme protège son collègue, une confiance irréprochable doit s'installer entre les deux hommes. Les pelotons sont nommés Alpha, Bravo, Charlie et Delta.

Chaque peloton compte plusieurs spécialistes : six hommes qualifiés de spécialiste en assaut (SAGP ou Section A General Personal) qui sont chargés de l'exploitation des situations et se retrouvent aux avant-postes, deux tireurs d'élite ou snipers (SASP ou Section A Sniper Personal), un ingénieur de combat spécialisé dans la démolition et la neutralisation des alarmes et défenses (SACEP ou Section A Combat Engineer Personal) et un personnel formé aux soins d'urgence (SAMP ou Section A Medic Personal).

Tous ces personnels sont entraînés au combat et aux différentes techniques anti-terroristes.

Les hommes que nous avons pu interrogé nous ont confirmé le très fort lien qui les unissait tous au sein d'un peloton, la vie de chacun dépend souvent de l'autre.[...].

Habituellement, deux pelotons de la section A sont en permanence en alerte prêts à agir (ils dorment sur place et doivent être prêts en moins de 30 minutes). Le troisième peloton est en astreinte tactique, c'est à dire les personnels ne sont pas obligés de rester sur place mais doivent être pouvoir joints dans les trois heures. Enfin le quatrième peloton est soit en congé soit en entraînement.

Chaque peloton suit donc un cycle de quatre semaines comprenant : une semaine de présen-

ce interventionnelle, une semaine d'astreinte, une semaine de présence interventionnelle et une semaine d'entraînement ou de repos. A noter que la semaine d'astreinte peut être utilisée pour l'entraînement conjoint avec un autre peloton. Il y a en moyenne 5 semaines complètes d'entraînement par an, une douzaine de sessions d'entraînement mêlant plusieurs pelotons. Les membres de la section A disposent de 7 semaines complètes de congés annuels.[...].

ENTRÉE EN ACTION DE LA SECTION A

Lorsqu'une situation nécessitant l'emploi de la section A se présente, l'Officier responsable d'alerte (cf. l'organisation générale du COPS, 271-278) prévient immédiatement le responsable de la section A (Le Capitaine Samuel Fulflin ou son suppléant si celui-là est en vacances). Ce dernier devient responsable de l'opération sous le contrôle du Special Operative Director. Le chef de la section A décide de l'importance des moyens à déployer selon la nécessité de la situation mais également de facteurs autres (ainsi, dans des situations hautement symboliques, l'intervention de trois pelotons a été demandée alors que deux voire un seul auraient suffi). [...].

La sécurité sur les lieux de l'intervention de la section A dépend des autorités compétentes à savoir la police métropolitaine ou les unités d'enquêtes du COPS. En dehors des cas d'émeute, la section A n'assure pas la protection des bâtiments et personnes qui ne sont pas directement impliquées dans l'opération.

Habituellement, après le briefing de base au Quartier Général du COPS en présence des personnalités requises, le chef des opérations se rend sur les lieux dans son camion de commandement (voir plus loin le matériel dont dispose la section A). Il dirigera l'opération depuis les lieux mêmes de l'action. Il a toute latitude pour obtenir des informations sur les bâtiments, les personnes et les intérêts impliqués dans la situation de crise.

Le chef des opérations n'est pas responsable des éventuelles tractations ou les négociations avec des ravisseurs, c'est le service spécialisé de la police métropolitaine qui s'en charge. Le rôle de la section A est d'intervenir quand toutes les autres tentatives de solution de la crise ont échoué.

Le Chef des Opérations ne prend pas part directement à l'assaut ou à l'action (bien que cela ait

SYMBOLISATION & FONCTIONS

Chaque fonction des membres des pelotons de la section A est symbolisée sur les cartes de planification. Ces symboles sont les suivants, nous décrirons sommairement la fonction de chacun par la même occasion :

Ingénieur de combat : le spécialiste de la pénétration en milieu hostile. Chacun d'eux est entraîné à l'utilisation des explosifs afin de détruire une zone de résistance (porte, fenêtre, etc...). Ils sont également entraînés pour la neutralisation des systèmes électroniques. Ils ont un rôle de soutien essentiel et ne participe qu'en deuxième vague aux assauts.

Paramédics : ces personnels ont reçu un entraînement particulier pour la stabilisation des blessures et états de défaillances graves. Ils sont capables d'intuber un blessé, de le perfuser et de lui administrer les drogues de première urgence. Leur équipement comprend une trousse de première urgence pour soigner un blessé très grave ou deux plus légers. Ils sont également chargés de la protection des blessés jusqu'à évacuation.

Tireurs d'élite (snipers) : spécialement entraînés au tir à longue distance ces personnels sont installés à des endroits stratégiques à distance de l'action. Leur rôle est d'assurer la protection des unités en mouvement ou des personnels de soutien. Leur rôle pendant un assaut peut être prépondérant si une cible se présente.

Personnel d'intervention : quoi qu'on en pense, ces personnels "de base" ne sont pas les moins capables des membres des sections A. Ce sont tous des spécialistes du combat en milieu fermé, formés aux techniques les plus diverses (alpinisme, descente en rappel y compris depuis un hélicoptère, spéléologie, ...). Ils sont en première

pu se produire, il s'agit d'une erreur de choix tactique qui peut avoir de lourde conséquence). Il surveille depuis son véhicule de commandement (assisté par un technicien en électronique/communication du STS), en liaison avec l'ensemble de ses hommes sur le terrain. Les snipers prennent position, dirigés de façon habituelle par le sergent du peloton (lequel à un rôle de relais de

l'information vers le Chef des Opérations), c'est le sergent qui désignera la cible aux tireurs d'élite. [...].

LE MATÉRIEL DE LA SECTION A

La section A de Los Angeles dispose de nombreux avantages en terme de matériel. Cela commence bien entendu par l'équipement personnel de chaque homme : celui-ci comprend un gilet pare-balles NABA Defender classe II ou III, un casque en kevlar équipé de nombreux systèmes, de vêtements en tissu balistique couvrant l'intégralité du corps (à l'exception du visage), gants dans le même matériau. Les membres de la section A dispose également d'un large choix d'armes de poings et d'assauts. [...].

Le Capitaine Fulflin nous a communiqué l'équipement standard lors d'une opération de Run & Secure (ce terme désigne une opération où les hommes de la section pénètrent en nombre et précipitamment dans leur objectif pour sécuriser rapidement l'espace, ces opérations sont efficaces dans les interventions avec peu de cibles à neutraliser). Voici ce qu'il comporte :

Premier homme du binôme

Fusil d'assaut Colt M20 NightShadow ou M16A38, Jackhammer 9 mm, couteau Steel Line, deux grenades aveuglantes, une grenade fumigène. Six balises éclairantes vertes.

Deuxième Homme du binôme

Fusil d'assaut lourd SPW-32 ou M16A38, Jackhammer 9 mm, Couteau Steel Line, deux grenades aveuglantes, une grenade fumigène. Six balises éclairantes vertes

Ingénieur de Combat

H&K MP8, Jackhammer 9mm, Couteau Steel Line, 4 charges de N7 avec détonateurs, Trois grenades aveuglantes, trois fumigènes.

Médecin

Colt M20 NightShadow, Jackhammer 9 mm, Couteau Steel Line, trousse de premier secours.

Sniper

Fusil de précision AW-DFA Model 29, Jackhammer 9 mm, Couteau Steel Line.

La section A de Los Angeles dispose de trois fourgons de transport, un fourgon de commandement et un véhicule léger (de type patrouilleur Gold). Ils peuvent utiliser les hélicoptères de transport si le besoin s'en fait sentir. L'entretien de ces véhicules est assurée par les services compétents du COPS. La conduite des véhicules est assurée par les hommes de la section eux-mêmes (certains sont titulaires des permis obligatoires pour la conduite de véhicules lourds). L'équipement électronique et de communication du véhicule de commandement est opéré par un à trois hommes de la section technique du COPS qui ne font pas partie des effectifs normaux de la section A. [...].

Par soucis d'exhaustivité, nous détaillerons ci-après les équipements standards des membres du COPS avec les commentaires du chef de la section A de Los Angeles. Le lecteur trouvera dans les annexes de ce présent rapport les données techniques concernant ces équipements et armes.

Gilet pare-balles lourd "North American Body Armour Defender" : il s'agit du vêtement de protection balistique standard dans de nombreuses unités de police. Ce gilet peut être complété par des plaques rigides supplémentaires pour le dos et le torse. En intervention, il est utilisé sans plaques de protection supplémentaires qui ne sont insérées que dans les missions de main-

tien de l'ordre (dites anti-émeute).

Vêtements balistiques "NeoAmerican Vestment" : ce sont des vestes et des pantalons fabriqués dans un tissu dans lequel sont insérées des fibres de Kevlar. Ces vêtements de couleur sombre protègent partiellement les parties non couvertes par le Gilet pare-balles lourd.

Casque d'intervention : le casque des unités de la section A dispose d'un grand nombre d'équipements destinés à faciliter les missions de ses hommes. Il s'agit tout d'abord d'un casque de protection efficace, mais on y a ajouté une visière thermographique ou infrarouge (les deux modes co-existent, le porteur choisit l'un ou l'autre) qui couvre l'œil directeur uniquement, l'autre œil est toujours en vision normal. Le casque dispose également d'un émetteur-récepteur à fréquence variable afin d'éviter qu'on puisse intercepter les communications. Enfin, des informations peuvent être projetées directement sur la visière afin de donner des directives ou des renseignements au porteur.

Masque à gaz : il est incorporable au casque sans difficulté, il permet de respirer dans des atmosphères totalement viciées pendant une durée de 3 heures avant de devoir changer la cartouche à gaz. Il peut être remplacé par un masque à oxygène lorsque les hommes doivent opérer dans des atmosphères hautement toxiques ou en l'absence d'oxygène dans l'air inspiré.

Grenade aveuglante : ces petites grenades sont destinées à aveugler temporairement un adversaire. Même lancée en plein jour, une grenade crée un grand flash extrêmement éblouissant. Bien entendu, elle est d'autant plus efficace que la cible regarde vers la source de lumière. Celle-ci est très brève, de l'ordre d'1/10^{ème} de seconde. Le temps de latence entre armement et lancement peut être réglé de 1 à 4 secondes.

Grenade fumigène : très classique dans les opérations d'intervention, la grande fumigène explose (sans faire de dégâts notables) en libérant une grande quantité de fumée très agressive pour les voies respiratoires. Une seule grenade peut emplir en 4 à 6 secondes un volu-

me de 40 m³ pendant un délai de une à trois minutes (plus en l'absence de courant d'air). La latence de cette grenade est de 4 secondes. Les grenades fumigènes à fusil sont équivalentes mais elles commencent à émettre de la fumée dès l'impact au sol, leurs caractéristiques sont identiques par ailleurs.

Pistolet semi-automatique JackHammer 9 mm : ce pistolet très classique a été préféré au Magnum Typhoon en raison d'une puissance d'arrêt plus importante ce qui reste un critère primordial pour les forces d'intervention. Tous les hommes de la section A en sont équipés et reçoivent un entraînement régulier avec celui-ci.



ARMES SPÉCIALES

Les caractéristiques des armes de la section A se trouvent dans le livre de base, dans l'aide de jeu sur les armes disponibles sur le site officiel ou en annexe du présent supplément. Pour le couteau Steel Line, il faut prendre les caractéristiques du couteau du livre de règles (page 128). Pour les grenades, utiliser les règles suivantes :

- Grenade aveuglante : elle crée un éclair de lumière qui aveugle toute personne qui regarde plus ou moins dans la direction où elle explose. Elle est efficace jusqu'à 30 mètres. La cible peut faire un jet de réflexe (ND Très difficile) pour éviter l'aveuglement si elle est consciente de ce qu'est l'objet lancé. En cas d'échec (ou s'il n'y a pas de jet), la cible est aveuglée pour (8-Sens) tours.

- Grenade fumigène : elle crée un épais nuage irritant pour les muqueuses et les yeux. La respiration devient rapidement difficile. En terme de jeu, toute personne prise dans la fumée subit un malus de -4ND à toutes ses actions. Elle doit résister aux vapeurs en retenant sa respiration, les règles d'asphyxie page 108 du livre de règles peuvent être utilisées. En théorie, les vapeurs ne peuvent entraîner le décès. Tout au plus, la personne incapable de quitter la zone perdra-t-elle connaissance.

Fusil d'assaut Colt M20 : ce célèbre fusil d'assaut qui équipe également l'armée des Etats Unis du Nord (NUS Army) est l'arme de prédilection des hommes des sections A. C'est une arme efficace, rapide, relativement compacte et précise. Il semblerait qu'elle tente à supplanter les autres fusils d'assaut dans toutes les opérations menées à Los Angeles.

Fusil d'assaut M16A38 : un autre choix possible que cette arme ancienne mais de conception efficace. La plupart des sections A continuent à entraîner leurs hommes avec ce fusil d'assaut polyvalent. Le commandement de la section A de Los Angeles attend cependant beaucoup de la version courte actuellement testée dans divers Etats sous le nom de M16A38-K.

Fusil d'assaut lourd Armalite SPW-32 : nouvelle venue sur le marché des armes dites d'assaut, la société Armalite a conçu cette arme pour répondre au cahier des charges du Commandement des opérations Spéciales. Le fusil d'assaut lourd SPW-32 utilise un gros calibre (11,43 mm) pour obtenir une puissance d'arrêt importante en limitant un peu la cadence de tir afin d'éviter de vider trop rapidement le chargeur (de 20 cartouches, seulement aurait-on tendance à penser). Il est équipé de série d'un deuxième canon sous le premier destiné à recevoir des munitions spéciales de 40 mm ou des grenades (fumigènes ou explosives). Le deuxième canon tire au coup par coup avec un système d'amorçage par pompe mais dispose d'un "chargeur" pouvant accueillir trois projectiles en plus de celui dans le canon. Les sections A viennent d'être équipées de ce fusil et commencent à les employer de façon notable avec de bons résultats.

Pistolet mitrailleur Heckler & Koch MP8 : classés comme pistolet mitrailleur, cette arme fait partie de l'équipement de base des sections A. C'est une arme polyvalente, peu encombrante. Même ancienne, elle reste une référence en intervention.

Fusil de précision AW-DFA Model 29 : le fusil de tireur d'élite en dotation dans toutes les unités spéciales de police sur le territoire des

Etats Unis du Nord. C'est une arme extrêmement efficace même à longue portée qui demande un entraînement intensif pour sa maîtrise. Les tireurs d'élite des sections A consacrent une heure par jour à leur arme (nettoyage, réglage) sans compter le temps passé au stand de tir.

Couteau Steel Line : il s'agit d'un couteau très classique en alliage noir. Chaque membre de la section A en porte un, plus en tant qu'outil qu'arme de corps à corps.

Balises éclairantes vertes : il s'agit de petits systèmes lumineux à usage unique. Une fois enclenché, la balise (qui mesure 50x40x20 mm) émet une lumière verte bien visible dans la nuit ou la pénombre (même en plein jour, on peut assez nettement distinguer le halo de lumière). Elle est destinée à marquer les zones sécurisées par exemple dans une maison (c'est à dire les pièces fouillées et pour lesquelles aucun risque n'apparaît ou ne risque d'apparaître). Le système une fois enclenché reste allumé pendant trois heures.

LE COMMANDEMENT DE LA SECTION A

La section A de Los Angeles dispose de 4 pelotons de 10 hommes, chaque peloton étant dirigé par un sergent. Un officier (Capitaine) est en charge de la coordination des actions. Le Special Operative Director du COPS de Los Angeles participe régulièrement à des actions sur le terrain en tant que directeur des opérations. C'est le seul cas connu de personnalité de ce rang qui se retrouve ainsi sur le terrain. Ceci lui a d'ailleurs valu déjà deux réprimandes officielles du Vice-Directeur chargé de le superviser, mais ces états de service restent exceptionnels.[...].

Avant de poursuivre notre enquête, nous allons revenir sur les officiers et sous-officiers de cette unité en résumant leur biographie et leurs états de services. [...]. Ces biographies sont établies avec l'autorisation des personnes citées qui ont été amenées à lire et corrigées éventuellement les renseignements.

CAPITAINE SAMUEL FULFLIN

CHEF DE LA SECTION A



Le Capitaine Fulflin est né le 13 juillet 1996 à Key West. Son père est officier dans les unités de Garde Côtes chargés de la lutte contre le trafic de drogue, sa mère est sans profession. Il a une sœur née en 1995 (Beth) et deux frères qui naîtront en 2000 (Franklin) et 2005 (Gerald). [...] Il effectue sa scolarité initiale à Key West puis intègre un Collège à Miami en tant qu'interne. Bon élève, il obtient sans difficulté son diplôme de fin d'étude et une bourse pour l'université de Floride. Il poursuit alors des études de droit tout en intégrant l'équipe de Football universitaire en tant que quarterback. Il obtient une licence de droit en 2018. Il décide d'intégrer l'école de police pour devenir officier.

Il passe sans difficulté les tests d'intégration. Après les quinze semaines de cours de base, il rejoint l'Ecole Supérieure de la Police pour sa formation d'inspecteur de douze semaines. Ses



SAMUEL FULFLIN CAPITAINE

Cp	+1	Rs	+1	Energie vitale	+2
Sn	+3	Rf	+3	Réaction	+6
Dt	+1	Ig	+2	Sang Froid	+3
Ad	+0	Rl	+2		

Taille 188 cm Poids 91 kg

Ethnie : Afro-américain

Mutation

Epsilon 003 + : Tâches multiples (LR page 84)

Compétences

Administration +7, Acrobatie +3, Chercher +2, Commandement +8, Conduire motos +3, Conduire voiture +5, Conduire véhicules lourds +3, Connaissance (Terrorisme) +7, Courir +3, Démolition +4, Discrétion +3, Droit +5, Esquiver +5, Expression artistique (chant choral) +5, Grimper +3, Lancer +4, Nager +5, Plongée +3.

Compétences de combat

Armes de mêlée +7, Armes d'épaule +7, Armes de poing +4, Armes lourdes +3, Combat à mains nues +5.

Arts martiaux

Karaté (4/1) : Attaque frontale, Attaque sur le côté, Coup de pied haut / Bloquer

Description

Grand, athlétique, le Capitaine Fulflin est un homme au regard franc et amical. Il porte de fines lunettes en métal doré. Il porte des costumes sombres bien coupés et des cravates, sauf bien entendu en intervention ou il utilise le costume de service de la section A.

Idiosyncrasie

Le Capitaine Fulflin semble toujours vous écouter avec attention pendant que son esprit travaille sur un autre sujet. Il est toujours d'humeur égale et d'un calme olympien même au milieu de la pire des mêlées. Les rares personnes qui l'ont vu en colère peuvent témoigner alors de la rage qu'il peut exprimer. Il agit comme un père pour ses hommes mais ne tolère cependant aucune entorse au règlement ou à ses directives.

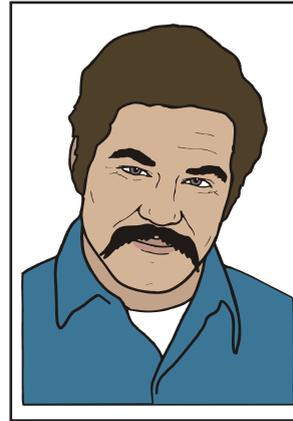
dons extraordinaires de coordination des unités sur le terrain le font remarquer. Il termine premier de sa promotion et choisit d'intégrer les unités SWAT. C'est sous les ordres du Commandant Fred Shiner Jr (qui deviendra Directeur des Opérations Spéciales du COPS de Los Angeles en 2029) qu'il fera ses premières armes à New York. Il obtient deux citations à l'Ordre de la Police pour service rendu. Il devient Capitaine en 2026 et prend la direction d'une unité SWAT à Tucson, Texas. Mais en 2027, suite à une requête du Département d'Etat, le Capitaine Samuel Fulflin passe un test de dépistage des mutations qui se révèle positif (Le Capitaine Fulflin est classé e 003+) . Relevé de son commandement, il passe deux ans en camp. Finalement, lors de la création de la section A du COPS de Los Angeles, L'OD Fred Shiner Jr se rappelle à son bon souvenir en faisant de lui le chef de la section d'assaut. Le Capitaine Fulflin s'est marié pendant son séjour au camp avec Laura Di Russo, une infirmière (non mutante) qui l'avait suivi (ils vivaient ensemble depuis 2024). Il s'ont un fils (Killian né en 2026). Ce dernier est non-mutant

Depuis son arrivée au COPS de Los Angeles, le Capitaine Fulflin accumule les opérations réussies et les félicitations de sa hiérarchie. Il a obtenu deux Distinctions pour Service Exceptionnel rendu à la ville de Los Angeles, et un bon nombre de témoignage de satisfaction du Maire de Los Angeles. [...]. Il est membre d'une chorale baptiste et assiste aussi souvent qu'il le peut aux offices du mercredi soir et du dimanche matin.

Commentaire : Le Capitaine Fulflin nous est apparu comme quelqu'un de dévoué à sa cause, fidèle jusqu'à l'extrême à son Directeur Opérationnel. Il entretient des liens forts avec ses hommes. Il nous est apparu très ouvert, amical même. Pour l'avoir vu en opération, les enquêteurs de la commission donnent un témoignage d'admiration quand à ses capacités à gérer les situations difficiles avec un calme olympien, il semble avoir l'œil sur tout et pouvoir anticiper à chaque instant les mouvements des uns et des autres. Il semble cependant garder un certain ressentiment vis à vis de son passage en camp même s'il le nie. [...]

SERGEANT ESTEVEZ RIBEIRO

CHEF DU PELOTON ALPHA



Le sergent RIBEIRO est né le 03 décembre 2003 à Mexico City. Son père est officier de l'armée de l'air mexicaine (il pilote les avions de transport), sa mère travaille pour l'ambassade des Etats Unis d'Amérique en tant que secrétaire bilingue. En 2006, la famille RIBEIRO immigré aux Etats Unis où le père de famille trouve un emploi dans l'aviation civile comme pilote d'essai. En 2008, le père et la mère d'Estevez RIBEIRO meurent dans un accident d'avion (sur une ligne régulière). Le jeune Orphelin est confié à l'assistance sociale et commence à errer de foyers en foyers. Il aboutit finalement dans un orphelinat fondé par les Sœurs de la Charité au Nouveau Mexique.

Estevez RIBEIRO poursuit ses études dans le cadre d'une école catholique de langue espagnole. C'est un élève moyen, bagarreur. Il est remarqué par le professeur de boxe de son établissement qui l'intègre à l'équipe. Le sergent RIBEIRO devient une "terreur du ring" (de son propre aveu). En 2019, il est remarqué par un entraîneur de la Fédération Nationale de Boxe et après un entretien rejoint l'école William Monroe à Denver, laquelle forme de nombreux boxeurs professionnels. Il y suit un cursus scolaire normal en plus de l'entraînement. C'est lors d'un contrôle médical en vue de son homologation pour les combats professionnels que la mutation de RIBEIRO est découverte.

Il préfère disparaître et passe deux ans dans l'illégalité fuyant vers le Sud. Il sera finalement arrêté en 2022 à Mexico City pour une banale affaire de vol à l'étalage. Il passe six mois en prison puis intègre le camp de la Vallée de la Mort. D'abord classé comme asocial, il finit par s'intégrer à la vie du camp et demande à faire partie de la police du camp. Sa demande est rejetée une première fois mais il fait le siège du bureau du Chef de la Police et argumente suffisamment bien pour qu'une chance lui soit donnée. Le



ESTEVEZ RIBEIRO
SERGEANT

Cp	+5	Rs	+2	Energie vitale	+7
Sn	+1	Rf	+3	Réaction	+4
Dt	+2	Ig	+0	Sang Froid	+2
Ad	+0	RI	+0		

Taille 175 cm Poids 72 kg
Ethnie : Hispanique

Mutation

Alpha 001+ : Amélioration musculaire (LR page 82)

Compétences

Administration +2, Acrobatie +2, Chercher +3, Commandement +2, Conduire voiture +5, Conduire moto +3, Courir +2, Démolition +2, Esquiver +7, Grimper +3, Lancer +2, Nager +1, Premiers soins +0, Séduction +5.

Compétences de combat

Armes de mêlée +3, Armes d'épaule +5, Armes de poing +6, Armes lourdes +2, Combat à mains nues +8.

Arts martiaux

Boxe (3/3) : Coup de poing / Esquiver, Parer.

Description

De taille moyenne, il impressionne par sa musculature quand il est torse nu. Son aspect fait plus pensé à un bandit de grand chemin du début du XXème siècle qu'à celle d'un sous-officier du COPS des années 2030. Sa moustache lui a valu le surnom de "El Bandito". Il sourit souvent mais perd rapidement son calme si on lui chauffe trop les oreilles. Il réussit habituellement à se calmer seul évitant de trop "amoher" sa victime.

Idiosyncrasie

Le sergent RIBEIRO est plutôt calme au premier abord mais il est évident que c'est une charge explosive prête à exploser. Il adore faire peur aux nouveaux en provoquant un incident mineur puis en cherchant à intimider sa victime (qui ne peut que connaître sa réputation de bagarreur). Il est à noter que malgré sa réputation, RIBEIRO n'a jamais frappé un seul agent du COPS ou un civil sans être en légitime défense. Mais il aime cultiver sa légende de teigne.

Capitaine Simon McRobert, chef de la police, semble apprécier ce garçon puisqu'il obtient son intégration malgré un refus du Directeur du Camp.

Estevez RIBEIRO ne trahit pas la confiance de son chef et se montre remarquable dans sa tâche de policier. Il est rapidement promu chef de secteur. En 2027, il demande à intégrer les forces d'actions spéciales du Camp de la Vallée de la Mort (ces forces sont l'équivalent des SWAT et comptent parmi leur personnel 50% de mutants). Il obtient sa mutation grâce à un dossier exceptionnel. En 2030, il se voit discerner le grade de sergent. Il demande sa mutation dans une unité du COPS. Il finira par obtenir son affectation au COPS de Los Angeles en 2033 avec le grade de sergent. [...]

Le Sergent Estevez RIBEIRO est célibataire, mais ne cache pas une forte tendance à accumuler les liaisons sentimentales plus ou moins longues. Il a répondu en toute franchise à nos questions sans que cela semble lui poser un problème quelconque quant à son statut de sous-officier mutant. Il pratique activement la musculation et les sports de combat, il continue à boxer ("pour le plaisir").

Commentaire : le sergent RIBEIRO nous est apparu comme quelqu'un d'équilibré qui fait un métier qu'il aime. Il semble aimer le risque et son appartenance à la section A lui convient parfaitement. C'est une force de la nature qui semble toujours aux aguets, son calme apparent cache à l'évidence une âme explosive qu'il essaye de contrôler au maximum. Les rapports d'expertise psychiatrique dont nous avons eu connaissance parlent d'une "personnalité tonique, complexe avec tendance à l'agressivité contrôlée. Le sujet semble parfaitement équilibré actuellement mais un suivi semestriel par le psychologue attaché à l'unité paraît se justifier. Aucune restriction quant à l'emploi du sujet n'est émise". [...].

SERGEANT FRANKLIN DOHERTY

CHEF DU PELOTON BRAVO

Le plus jeune des sous-officiers de la section A du COPS de Los Angeles, le sergent Franklin



FRANKLIN DOHERTY

SERGENT

Cp	+2	Rs	+2	Energie vitale	+4
Sn	+3	Rf	+1	Réaction	+4
Dt	+1	Ig	+1	Sang Froid	+2
Ad	+0	RI	+0		

Taille 179 cm Poids 76 kg
Ethnie : Anglo-saxon

Mutation

Alpha 003+ : Coagulation accélérée (LR page 82)

Compétences

Administration +3, Acrobatie +3, Commandement +5, Conduire motos +1, Conduire véhicules lourds +3, Conduire voitures +5, Connaissances (Sciences militaires) +5, Courir +4, Démolitions +5, Discrétion +4, Esquiver +6, Grimper +3, Lancer +4, Mécanique +2, Nager +2, Navigation +3, Plongée +2, Premiers soins +3, Recueil d'indices +4, Survie +6.

Compétences de combat

Armes de mêlée +8, Armes d'épaule +6, Armes de poing +4, Armes lourdes +4, Combat à mains nues +3.

Arts martiaux

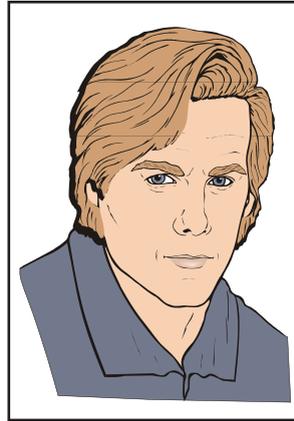
Aucun

Description

Charme au brushing hollywoodien, il inspire immédiatement la sympathie. Peu bavard, il laisse les autres parler et écoute avec attention. Il a cependant toujours le mot juste pour galvaniser ses troupes.

Idiosyncrasie

Le sergent Doherty est l'archétype du héros, sympathique, patient, amical, prêt à prendre tous les risques pour tirer un ami d'un mauvais coup. Il donne toujours des ordres concis et précis qui ne souffrent pas la discussion. Il écoute cependant avec attention les avis des personnes placées sous son autorité mais impose toujours son point de vue. Doherty est un véritable héros qui ne révèle rien de son passé en particulier des actes qui lui ont valu ses médailles.



Doherty, est né le 18 mai 2007 à San Francisco. Son père est employé de banque, sa mère travaille d'abord comme employée de banque puis quitte son emploi à la naissance de celui-ci. Il a un frère (James) né en 2001 et une sœur (Alexandra) née en 2003.

Franklin Doherty n'a que 5 ans lorsqu'on découvre sa mutation. Alors qu'il est hospitalisé pour une appendicite, les médecins ont la surprise de découvrir qu'il possède une capacité de coagulation étonnante (il sera secondairement classé a 003 +). Les autres membres de la famille ne présentent aucune mutation. [...].

Franklin Doherty est admis dans une unité d'étude spéciale de l'US Army dans le Nevada. Ce programme baptisé "Genesis" a fait l'objet de plusieurs rapports sénatoriaux et a été interrompu en 2021 à la demande de la commission des armées du Sénat. Le lecteur trouvera plus d'information sur les aspects non classés "TOP SECRET" dans les banques d'archives de la bibliothèque du Congrès. [...]. Le sergent reste très évasif sur la période qu'il passa dans le Nevada. Il décrit simplement des cours adaptés à son âge, quelques cours de sciences militaires et de nombreuses visites médicales.

Quoi qu'il en soit, Franklin Doherty quitte le programme "Genesis" en 2018 pour intégrer une école de préparation militaire dans le Wyoming. Il suit le programme normal, son statut de mutant n'étant connu que des officiers dirigeant l'établissement. Fait exceptionnel dans le cadre du COPS, Franklin Doherty n'est jamais passé par les Camps de regroupement. Il semblerait qu'il ait bénéficié de l'appui d'officiers supérieurs. En 2025, il intègre les unités spéciales du commandement opérationnel de l'armée de terre des Etats Unis du Nord. Il monte en grade et obtient ses galons de sergent en 2027. Il semblerait que pendant la période 2025-2030, le sergent Franklin Doherty ait participé à de nombreuses opérations en territoire hostile. Il a reçu deux Croix d'Argent pour services rendus mais n'a pas

souhaité, même devant notre commission, évoquer ses missions dans l'Armée se réfugiant derrière un devoir de réserve, ce qui l'honore. Fin 2030, il quitte l'Armée et obtient un poste au COPS de Los Angeles par le centre de reclassement des armées. Il demande son transfert dans la section A qu'il obtient en 2032. Ses aptitudes lui valent de récupérer rapidement son grade de sergent et de briguer la succession du sergent Matthew O'hara tué en opération à la tête du peloton Bravo. [...].

Le sergent Doherty est fiancé depuis décembre 2034 à une agent du COPS. Son mariage est prévu au cours de l'année 2035. Il emploie son temps libre à la rédaction d'ouvrages de vulgarisation sur les forces spéciales et à garder d'excellents contacts avec plusieurs officiers des forces spéciales. Il a publié quatre ouvrages qui ont eu un succès plus que d'estime auprès des amateurs. Il ne semble pas pour l'instant qu'il veuille quitter son poste au COPS pour se lancer dans une carrière "littéraire".

Commentaire : Le sergent Franklin Doherty est un homme très discret sur son passé. Il se montre par ailleurs charmant mais élude nombre de questions par un discours bien étudié. Il parle plus volontiers de sa mission au COPS de Los Angeles et semble apprécier sa hiérarchie et ses collègues. Il a la réputation de quelqu'un de franc et droit. Il planifie de façon précise les opérations dans lequel son peloton est engagé. Selon nos sources, le Sergent Franklin Doherty pourrait prétendre à la succession du Capitaine Fulflin si celui-ci était appelé à d'autres fonctions.

SERGEANT JOSH R. ATMUNTSSEN

CHEF DU PELOTON CHARLIE



Né le 8 janvier 2000 à Gettysburg, Josh Romuald Atmuntsen est le fils de Olaf Atmuntsen, architecte, et de Virginia Merln, sans profession. Il est le fils aîné d'une famille de quatre garçons (Georgen, Sven et Olaf Jr, nés respectivement en 2002, 2005 et 2008). Il vit



JOSH ROMUALD ATMUNTSSEN SERGEANT

Cp	+1	Rs	+2	Energie vitale	+3
Sn	+1	Rf	+2	Réaction	+3
Dt	+3	Ig	+0	Sang Froid	+3
Ad	+0	RI	+2		

Taille 175 cm Poids 72 kg
Ethnie : Slave

Mutation

Epsilon 010+ : Contrôle de la douleur et des états physiologiques (LR page 85)

Compétences

Administration +3, Acrobatie +1, Bibliothèque/Archives +4, Chercher +1, Commandement +4, Conduire voiture +5, Connaissances (Littérature anglo-saxone) +4, Connaissance de la Rue +1, Courir +2, Démolitions / Pyrotechnie +3, Discrétion +1, Discussion +2, Droit +2, Eloquence +5, Esquiver +4, Informatique +2, Mythologie +2, Nager +5, Plongée +7, Premiers soins +3, Psychologie +2.

Compétences de combat

Armes de mêlée +4, Armes d'épaule +7, Armes de poing +5, Armes lourdes +1, Combat à mains nues +4.

Arts martiaux

Aucun

Description

De taille et de constitution moyenne, Atmuntsen semble toujours en train de faire quelque chose d'extrêmement important pour sa vie. Il semble toujours en mouvement, ne s'asseyant que quelques instants pour repartir. Lors des briefings, bien qu'attentif, il ne peut s'empêcher de bouger d'un pied sur l'autre. Il est toujours amical avec les mutants et ne tolère aucune violence contre l'un d'eux.

Idiosyncrasie

Atmuntsen est un pro-mutant convaincu. Il préférera laisser un mutant en fuite s'échapper plutôt que de le coincer à moins que ce dernier n'est commis des actes particulièrement répréhensibles. Il est adhérent de l'association pour les droits égaux pour tous les humains (ERFAHA).

dans les quartiers aisés de la ville jusqu'à son entrée à l'Université du Texas à Houston en 2017. Sa scolarité n'est pas brillante et il ne doit sa bourse qu'à ses capacités sportives, il est en effet capitaine de l'équipe de basket universitaire de 2017 à 2020.

A la fin de ses études (il est licencié en lettres modernes mais n'a pas souhaité poursuivre vers l'enseignement), il se voit ouvrir les portes du monde du basket professionnel et signe un contrat avec les Nouveaux Pumas de Cincinnati. C'est lors d'un contrôle médical que le taux d'ADN muté anormalement élevé de Josh Atmuntsen est révélé (il est classé e 010+). En 2021, il se voit conduit au Centre de regroupement de Miami. Il participe à la révolte de 2023 qui se terminera par un bain de sang (une trentaine de mutants tués et plus de deux cents blessés dont certains gravement atteints). Il est envoyé en Nouvelle Ecosse et participe à l'édification d'une partie de ce nouveau camp. [...]. Les trois frères de Josh Atmuntsen sont également porteurs de mutation mais seront admis dans le camp de la Vallée de la Mort.

En 2024, Josh Atmuntsen accepte une proposition du Ministère des Armées et se retrouve engagé dans une unité expérimentale de Mutants. Il participe au programme de recherche "Grands Fonds" mené par l'US Navy avec des mutants capables de résister à la douleur ou à des modifications physiologiques tout en travaillant à grande profondeur. En 2027, Josh Atmuntsen reçoit la "Purple Heart" pour avoir été blessé en mission de sauvetage. Malgré les risques importants, il descend à 872 m de profondeur pour aider à l'arrimage d'un sous-marin de sauvetage dans la très célèbre opération pour sauver les marins du SSN Alabama. Grâce à l'action d'Atmuntsen quarante trois marins ont la vie sauve, mais il est lui même blessé lors de l'opération et subira l'ablation des deux derniers doigts de la main gauche. [...].

A sa sortie de l'hôpital, on lui propose un poste de sous-officier subalterne dans les bureaux de l'US Navy à Washington. Il y travaillera deux ans puis demandera sa mutation dans les services de la police, suite à la création des COPS. Il obtient son admission à l'académie de police du COPS et



JEREMY ROBINSON

SERGEANT

Cp	+2	Rs	+2	Energie vitale	+4
Sn	+2	Rf	+1	Réaction	+3
Dt	+1	Ig	+0	Sang Froid	+1
Ad	+2	RI	+0		

Taille 188 cm Poids 91 kg
Ethnie : Afro-américaine

Mutation

Alpha 008+ : Epiderme renforcé (LR page 83)

Compétences

Administration +3, Acrobatie +1, Commandement +3, Conduire Véhicules lourds +4, Conduire Voitures +4, Courir +3, Discrétion +2, Droit +2, Esquiver +5, Grimper +3, Lancer +2, Nager +4, Psychologie +1, Recueil d'indices +4.

Compétences de combat

Armes de mêlée +6, Armes d'épaule +3, Armes de poing +9, Armes lourdes +2, Combat à mains nues +6.

Arts martiaux

Aucun

Description

Véritable colosse, le sergent aborde toujours un sourire large. Il semble inaccessible aux critiques et insultes se contentant d'opiner du chef. Il adore parler de ses enfants.

Idiosyncrasie

Robinson est un optimiste, sa philosophie de la vie après de longues années de galère. Il est très fier de ce qu'il est devenu, de sa famille. Il garde un souvenir vivace de Stompson et ne laissera personne salit sa mémoire. Il est impliqué dans le programme local de réinsertion des jeunes. Il s'est porté volontaire pour le suivi d'anciens membres des bandes.

commence sa formation. Il s'orientera rapidement vers les sections d'assaut. A sa sortie de l'école de police, il entre au COPS de Los Angeles et se fait remarquer par le Capitaine Fred Shiner Jr. Il obtient ses galons de sergent en 2031.

Le Sergent Atmuntsen est célibataire mais vit maritalement avec une de ses collègues du COPS (qui travaille pour le service scientifique). Ses frères vivent toujours dans le camp de la Vallée de la mort, deux d'entre eux sont mariés. Son plus jeune frère a été arrêté en septembre 2034 pour activisme, on le soupçonne d'avoir participé à des actions de sabotage contre les autorités du camp. Josh Atmuntsen n'a pas revu ses frères depuis 2021. [...].

Commentaire : le sergent Atmuntsen a répondu courtoisement à nos questions concernant son passé mais également sur sa conception de son travail. Il est très impliqué dans ce qu'il fait mais affirme ne faire ce travail que pour venir en aide aux mutants. [...]. Le sergent Atmuntsen a à plusieurs reprises exprimé son dégoût voire sa haine des organisations anti-mutants, il nous a fait part de sa sympathie pour les gangs de Plastic Town même s'il condamne l'usage de la violence et la violation des lois ("Certaines lois doivent cependant être violées, lorsqu'elles asservissent plus qu'elles ne servent..."). [...]. Lors de l'accès au dossier administratif du sergent, nous avons constaté que ses propos pro-mutants affirmés lui ont valu une notation administrative inférieure à ce que ses états de services pourraient laisser espérer (un 13/20 en 2034 alors qu'un sous-officier aussi apprécié par ses pairs pouvaient espérer un 15 voire un 16/20). Il est à noter que cette notation administrative a été faite par un personnel non mutant de la hiérarchie du COPS. Cela ne semble cependant pas affecté le sergent même si ses chances de promotion rapide s'éloignent. [...].

SERGEANT JEREMY ROBINSON

CHEF DU PELOTON DELTA

Le sergent Jeremy Robinson est né le 13 octobre 2004 à Washington. Il est le fils unique de Samantha Robinson (qui n'a que 17 ans), sans emploi, toxicomane notoire qui vit de l'aide



sociale. Le père de Jeremy Robinson est inconnu. La vie est dure pour le jeune garçon qui doit subsister dans un dénuement important. Sa mère épouse en 2011 un ouvrier du bâtiment qui se révélera plutôt un bon substitut de père jusqu'en 2014 où il perd son emploi et sombre dans l'alcoolisme. Il se montre alors violent en particulier envers Jeremy qui, en perte de représentation, commence à s'intéresser au gang. En 2015, Jeremy Robinson fugue une première fois. Il sera arrêté quelques semaines plus tard par la police de l'Illinois et placé en foyer éducatif dont il fuguera moins de dix jours plus tard. [...].

Il sera arrêté quelques mois plus tard pour vagabondage et envoyé en Caroline du Sud dans un foyer pour mineur en difficulté. Il y reste jusqu'en 2018 puis s'en échappe. Il vivra alors de petits délits en remontant vers le Nord. En 2019, il est arrêté en flagrant délit pour vol (il venait de dérober du pain et des vivres dans une épicerie). Son jeune âge lui évite la prison mais il se retrouve dans un foyer éducatif au Texas géré par l'armée des Etats Unis. Ce programme de réinsertion basé sur les principes militaires a donné de bons résultats mais le jeune Robinson semble refuser cette trop grande discipline, son insubordination le fait renvoyer en maison de correction pour mineur à Houston. Il y passe six mois puis est relâché pour vivre dans une famille d'accueil dont il fuguera 4 heures après son arrivée. [...].

Jeremy Robinson vit d'expédiant puis se lie d'amitié avec une bande de Harlem (il est arrivé à New York quelques semaines après sa fugue). Nous sommes en 2020 et les journaux commencent à parler de plus en plus des Mutants et de l'ouverture des camps. Ceci semble lointain pour Jeremy dont la mentalité semble cependant évoluer, il devient une sorte de défenseur du faible dans la bande n'hésitant pas à s'opposer au chef. Fin 2020, il est victime d'une tentative d'assassinat orchestrée par le chef de sa bande, il aura la vie sauve grâce à l'interposition d'un de ses amis (peut être le seul) de la bande qui prendra la balle à sa place. Plutôt que de fuir,

Robinson attend l'arrivée des secours et de la police en tenant dans ses bras le cadavre de son sauveur. Son comportement intrigue l'officier de police Stompson, qui procède à son arrestation. Ce dernier travaille depuis peu en collaboration avec des personnes chargées de la réinsertion des jeunes délinquants. Stompson va voir Robinson au foyer où il a été admis et finit à force de patience à entrer en contact et à sympathiser. [...].

Finalement, le programme de réinsertion de Robinson se met en place. Il accepte d'essayer de vivre dans une famille d'accueil et se met à niveau scolaire (il obtient son équivalence de diplôme de fin d'étude en 2023). Son casier judiciaire est effacé à sa majorité comme la loi l'exige pour les délits mineurs. Stompson, promu sergent en 2021 continue à fréquenter le jeune homme. Il est tué en mission par un adolescent de 14 ans sous l'emprise de crack. Suite à cet assassinat, Robinson décide de s'inscrire à l'école de police. Il sera reçu en 2025 et commencera sa formation. Il deviendra officiellement policier en 2027 et rejoindra les forces de police métropolitaine de New York. [...].

En 2029, il consulte un spécialiste en dermatologie au "Charring Cross Hospital" à New York en raison de l'apparition de plaque de peau sèche. Le praticien lui révèle alors qu'il s'agit certainement d'une mutation et qu'il est obligé légalement de le signaler aux autorités gouvernementales. Cette mutation a 008+ le conduit naturellement dans un camp (il sera admis à celui de Nouvelle Ecosse). [...]. L'épreuve du camp ne semble pas avoir eu de répercussion sur Robinson qui a connu beaucoup d'heures sombres dans sa vie. Il s'intègre bien et rejoint même la police du camp. Bien vu de la direction du camp, il obtient dès 2030 son transfert dans une le COPS de Washington. Il fait ensuite une formation à l'académie du COPS et choisit la branche assaut. Bien noté, il passe tout de suite les formations de sous-officier et ressort en 2031 avec le grade de sergent. La section A du COPS de Los Angeles a besoin d'un sergent et il rejoint donc l'unité. [...].

Le Sergent Robinson s'est marié en 2026 et il a deux enfants (une fille née en 2027, Aurora, et un fils né en 2029 prénommé Alderan), aucun



HELEN FADENROTH MÉDECIN SPÉCIALISTE

Cp	+0	Rs	+0	Energie vitale	+0
Sn	+2	Rf	+1	Réaction	+3
Dt	+2	Ig	+3	Sang Froid	+5
Ad	+0	RI	+3		

Taille 174 cm Poids 67 kg

Ethnie : Anglo-saxonne

Mutation

Aucune

Compétences

Administration +2, Bibliothèque/Archives +5, Biologie +3, Chercher +3, Chirurgie +1, Conduire voitures +1, Eloquence +2, Expression artistique (peinture) +2, Informatique +1, Médecine +9, Nager +1, Plongée +1, Premiers soins +3, Psychologie +11, Sciences policières +4.

Compétences de combat

Armes de mêlée -4, Armes d'épaule +2, Armes de poing +1, Armes lourdes -2, Combat à mains nues -1.

Arts martiaux

Aucun

Description

Séduisante, mince et grande, le Docteur Helen Fadenroth n'est pas du genre à passer inaperçue. Elle parle d'une voix douce et calme, et affiche toujours un sourire désarmant. Elle a une écoute exceptionnelle et on ne peut résister longtemps avant de lui raconter ses souvenirs d'enfance.

Idiosyncrasie

Helen Fadenroth ne laisse pas indifférent. Sa présence est telle que les conversations s'arrêtent quand elle apparaît. Elle est très appréciée par les membres du COPS et elle les apprécie en retour énormément. Elle est très liée au Special Operative Director. Elle a par ailleurs une vie sociale assez riche en raison des nombreuses relations qu'entretient son mari en particulier chez les acteurs célèbres et les personnes les plus riches de la ville.

d'eux ne présente de taux d'ADN muté anormal. Sa femme est enseignante à l'école privée du Saint Sacrement de Los Angeles (elle enseigne les mathématiques), il l'a rencontrée en prenant des cours du soir. Il semble heureux et porte en permanence une photographie de sa famille qu'il a bien du nous montrer dix fois pendant nos entretiens. [...].

Commentaire : le sergent Robinson est quelqu'un de particulièrement attachant, son optimisme est impressionnant. Il parle sans ambages de son passé pour mieux stigmatiser ses erreurs. Il est intarissable sur le sergent Stompson et sur le sacrifice de ceux qu'il a connu y compris le sacrifice de leur vie pour une cause qu'ils croyaient juste. [...]. Son statut de mutant indiffère le sergent Robinson, il aime son travail sans entrer dans des considérations politiques. Il semble cependant soulagé que ses enfants n'aient aucune mutation. [...].

DOCTEUR HELEN FADENROTH-SILBERMAN

MEDECIN SPECIALISTE EN PSYCHIATRIE



Helen Fadenroth est née le 1er décembre 2001 à Miami. Son père est médecin de famille, sa mère orthoptiste. Elle a une sœur aînée, Michele, née en 1998. Elle suit ses études dans une école privée de Miami et passe sans difficulté ses examens. Elle entre à l'université de Floride en Médecine en

2018. Elle est major de promotion en première et deuxième année. Ses études ne semblent pas lui poser de problème particulier et elle s'oriente vers la psychiatrie. En 2027, elle obtient un stage dans le service de comportement criminel du Pr. Henry Hogton à New York, grand spécialiste de psychologie criminelle et spécialiste en "profiling" pour le FBI. Elle passe trois ans dans ce service puis soutient une thèse remarquée sur Fredrick Lally, dit "the Steph", tueur en série de la route 66 arrêté un an plus tôt. Elle obtient un poste à Los Angeles la même année. [...].

Helen Fadenroth-Silberman s'est mariée en 2031

au Docteur Philipp Silberman, très célèbre chirurgien esthétique du tout Hollywood. Ils n'ont pas d'enfant. Le Docteur Fadenroth-Silberman a commencé à travailler avec le COPS en 2032 sur les recommandations de l'Operative Director Fred Shiner Jr, admirateur de ses travaux. Elle collabore depuis de façon très régulière et semble apprécier les hommes du COPS. Elle dispose d'ailleurs d'un bureau au niveau des locaux de la section A (qu'elle occupe cependant très rarement). [...].

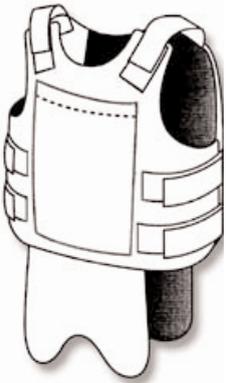
Commentaire : Le Docteur Fadenroth-Silberman ne fait pas officiellement partie du COPS mais elle y intervient régulièrement d'une part comme expert pour les négociations lors des prises d'otage ou les situations de crise et d'autre part comme praticien-conseil dans le suivi des personnels en liaison avec les services médicaux municipaux. Son rôle prépondérant dans les missions de la section A nous a amené à la présenter ici.

ANNEXES

EQUIPEMENT

VÊTEMENT DE PROTECTION

NABA DEFENDER & VÊTEMENTS NEOAMERICAN VESTMENTS



Niveau d'équipement	Protection	Zone couverte
NABA Defender	7	Torse, Abdomen
NABA Defender + plaques sup.	11	Torse, Abdomen
NeoAmerican Vestments	4	Cuisses, jambes, Bras, Torse, Abdomen et mains
Protections supplémentaires	8	Cuisses, jambes, bras

Le gilet pare-balles North American Body Armor Defender est le vêtement de protection balistique de base de la section A. Ce gilet pare-balles est classé comme lourd. Il s'agit d'une protection, à porter sur d'autres vêtements, en Kevlar renforcé de fils de nylon de synthèse haute-résistance. Il est porté comme tel en mission d'assaut. Le NABA Defender peut se voir renforcer de plaques rigides à l'avant et à l'arrière le rendant un peu plus encombrant mais augmentant de façon notable la protection apportée. Les plaques supplémentaires sont en général portées lors des missions anti-émeute. De la même façon, il existe des protections rigides de jambes et de bras qui ne sont portées que lors des missions anti-émeutes.

La tenue des sections A comporte en plus une tenue en cuir souple renforcé de fils de kevlar. Cette tenue produite par la société NeoAmerican Vestments assure une protection balistique légère sur les zones non couvertes par la NABA Defender. Les gants dans le même matériel sont fournis, la face palmaire est en tissus normal pour permettre une préhension efficace et le maniement d'objets fins.

Seuls les personnels de la section A sont équipés de ces nouveaux équipements balistiques en raison du coût important de ces protections (de l'ordre de 2500 N\$ par personne).

Note : lorsqu'un personnage est équipé de la NABA Defender avec plaques supplémentaires, il subit un malus de -1N à tous ses jets impliquant une action physique (tel la course, l'escale ou le tir, etc...). Le port des protections rigides supplémentaires réduit le niveau de Réflexes (Rf) de 1 et donne un malus de -1N à tous les jets physiques. Ces malus sont cumulatifs.

VÊTEMENT DE PROTECTION

CASQUE D'INTERVENTION DE LA SECTION A

Conçu spécifiquement pour les besoins des sections spéciales d'assaut, le casque d'intervention produit par la société White Armor Division est en dotation dans l'ensemble des COPS. Il s'agit tout d'abord d'une protection balistique efficace (Protection 7 pour la tête) mais également d'une aide précieuse pour les hommes de la section d'assaut.

Le casque est tout d'abord équipé d'un système de communication performant à fréquence variable. La fréquence sur laquelle communique les agents en opération change 220 fois par secondes

grâce à un calculateur intégré. La séquence est pseudo-aléatoire, au début de la mission, l'ensemble des casques sont initialisés avec une clef de 17 chiffres. Lorsque les unités rejoignent le terrain, un signal est émis depuis le poste de commandement pour synchroniser tous les casques des hommes en opération. Le fait de retirer le casque d'un agent modifie automatiquement la séquence pseudo-aléatoire de ce casque empêchant ainsi le piratage des communications via le casque d'un prisonnier ou d'un mort. Les communications ne sont pas codées.

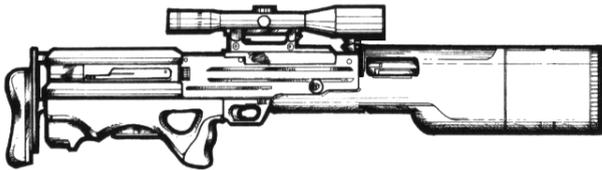
Le casque est également équipé d'un système mixte de vision nocturne : soit en mode thermographique, intéressant en présence d'opacifiant comme les fumées de fumigènes, soit un mode infra-rouge. Seul l'oeil directeur est affublé du système de visée. L'agent choisit son mode de vision qu'il peut annuler ou sélectionner quand il le désire sur le terrain. Chaque casque dispose également d'un système de zoom permettant un grossissement x4 généralement suffisant pour les missions confiées.

Finalement, le cache de l'oeil directeur permet également l'affichage d'informations transmises par le véhicule de commandement. Un système de balise inséré dans le casque et relié par satellite au camion de commandement permet de connaître au mètre près la position et l'altitude des agents impliqués. On peut ainsi indiquer l'emplacement de ses alliés à un personnel isolé.

Les casques d'intervention sont relativement résistants mais demande un entretien soigneux qui est assuré par le service technique du COPS.

FUSIL DE PRÉCISION

AW-DFA MODEL 29



BD	Res	Dif	Portée	Chg	Tpa	PA
+18	3/3	+3N	1000	12	½	-20

C'est avec cette arme d'exception (en fait le Model 22), que la firme américaine Accuracy Weapons Corp. a obtenu le marché des fusils de sniper lourds de l'armée de terre des Etats Unis du Nord en 2023. C'est une arme encombrante de 126 cm de long pour un poids de 8 kg malgré l'emploi massif de matériaux de synthèse. Elle est destinée initialement au tir de sniper et d'harassement à longue distance pour les tireurs d'élite des forces spéciales militaires. En 2030, elle est devenue l'arme de sniper officielle des unités d'intervention du COPS. Son surnom est " The Killer " dans ces unités.

Elle utilise une cartouche de calibre .50 capable de traverser un mur de brique et d'être encore mortelle. Le tir se fait habituellement à grande distance (150 m et plus) depuis une position sûre, le tireur déploie alors le bipied dissimulé dans la partie avant de l'arme pour assurer la stabilité lors du tir. L'AW-DFA Model 29 est équipé de série d'une crosse avec absorbeur de recul (indispensable compte tenu du calibre utilisé) mais également d'un système de visée haute technologie adapté à la plupart des cas. Ainsi, la lunette électronique (avec facteur de grossissement variable de x2 à x10) peut être passée du mode standard au mode amplification de lumière (pour les tirs dans une obscurité partielle), ou encore au mode infra-rouge (visée dans la nuit la plus complète) efficace jusqu'à 400 m ou au mode thermographique qui permet de tirer à travers un opacifiant comme la fumée d'un fumigène. Le calculateur de la lunette de visée permet dans ce dernier mode d'éliminer automatiquement certaine source de chaleur parasite comme un feu, une source de rayonnement thermique (radiateur par exemple). Enfin, le DFA Model 29 dispose d'un dispositif de pointage par faisceau cohérent de lumière ultraviolette invisible à l'œil nu mais qui permet de viser avec précision jusqu'à 300 m. Un filtre spécial de la lunette permet de repérer le point de visée, qui reste

invisible pour la cible. Tous ces systèmes sont fragiles et requièrent de l'utilisateur un entretien soigneux de l'arme et une révision régulière des viseurs.

Enfin, cette arme est équipée d'un cache-flamme efficace (mais pas de silencieux) donnant un malus de -5N pour essayer de repérer le tireur grâce à la flamme du tir. Diverses options sont disponibles, en particulier un analyseur d'empreintes digitales bloquant le fonctionnement de l'arme si elle est tenue par quelqu'un d'autre que le " propriétaire " officiel du fusil.

L'AW-DFA Model 29 dispose d'un chargeur double d'une capacité de 12 cartouches. Une cartouche est alternativement tirée de chacun des circuits de chargement. Les cartouches utilisées sont produites spécifiquement pour l'arme à la main afin d'éviter des imperfections qui entraîneraient une déviation de la balle à longue distance. Un exemplaire de cette arme coûte 9500 ND. Elle est réservée aux forces armées ou de police.

Note de Jeu : Le bonus à la difficulté n'est accordé que pour le tir en mode posé, il s'ajoute au bonus de visée s'il est disponible. En cas d'utilisation du désignateur de cible, le tireur bénéficie d'un bonus automatique de +5 à sa marge (s'il touche) ou du droit de déplacer son point d'impact d'une zone si le système de localisation des dommages est utilisé. Le tireur peut faire feu une fois toutes les 2 actions en raison du temps de rechargement de l'arme.

Note au Meneur de Jeu : The Killer est une arme d'exception très meurtrière qui ne devrait pas être utilisée directement contre les joueurs à moins de vouloir rapidement finir un scénario.

PISTOLET MITRAILLEUR

HECKER & KOCH MP8



BD	Res	Dif	Portée	Chg	Tpa	PA
+7	3/2	0	80	30	1/10	-4



NOTE CONCERNANT LES ARMES A FEU

La cadence de tir des armes à feu (TpA ou Tir par Action) représente le nombre de balles tirées au cours de chaque action. Elle est donc dépendante du tireur.

Pour les armes ayant un TpA de 1, chaque action permet de tirer une et une seule balle mais le tireur peut éventuellement changer de cible à chaque action.

Pour les armes ayant un TpA de 3, il s'agit en général d'armes automatiques tirant en rafales courtes pour économiser les munitions. Le tireur tire obligatoirement sur la même cible ses trois cartouches (pas de possibilité de tir en rafale sur zone - cf LR page 94). Par contre le tireur bénéficie à ce titre d'un bonus de +2 au BD et la puissance d'arrêt (PA) de l'arme est modifiée par un -2.

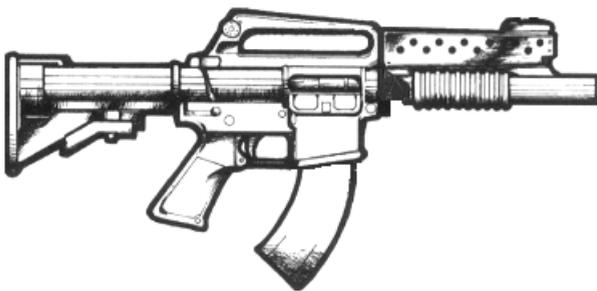
Pour les armes ayant un TpA de 5 ou plus, il s'agit d'armes automatiques à cadence de tir rapide. Le tireur peut dans ce cas utiliser la règle du tir en rafale sur zone. Dans le cas où il tire sur une cible unique, il bénéficie d'un bonus de +TpA (maximum +10) à son jet et du doublement de sa marge pour le calcul des dommages.

Conçu par la célèbre manufacture d'arme, le H&K MP8 est le successeur du MP5. C'est un pistolet mitrailleur destiné aux forces spéciales. Plus long que son illustre ancêtre et plus lourd, il utilise une balle de calibre 9 mm. Son chargeur peut contenir 30 cartouches. Un sélecteur de tir permet de choisir entre le mode tout automatique ou le tir au coup par coup. Son canon allongé par rapport au MP5 lui donne une précision plus importante. La crosse est repliable.

Note de jeu : en mode coup par coup, le MP8 tire une balle par action. En mode tout automatique, le tir en rafale sur zone donne un bonus de +10 au toucher et entraîne un doublement de la marge pour le calcul des dommages.

FUSIL D'ASSAUT

COLT M20 NIGHTSHADOW



BD	Res	Dif	Portée	Chg	Tpa	PA
+8	3/2	+1N	80	48	8	-6

La firme Colt a introduit sur le marché militaire et de la police son M20 NightShadow en 2030. Bien sûr cette arme classée comme fusil d'assaut bénéficie de toutes les avancées technologiques des matériaux composites, ce qui la rend légère et compacte. Elle utilise une munition spéciale de calibre 8 mm longue. Cette balle extrêmement véloce a un pouvoir d'arrêt remarquable très utile en opération spéciale. Mais la principale innovation du Colt M20 NightShadow réside dans son système incorporé anti-recul. Celui-ci permet en effet le tir tout automatique avec guère plus de recul que le tir au pistolet 9 mm, ce qui en termes de jeu se traduit par une moindre difficulté pour toucher (+1N). Le NightShadow peut être équipé de divers accessoires (lunettes, projecteur IR, lampe torche, visée laser) y compris d'un silencieux (qu'il faut remplacer tous les 200 tirs) qui diminue le BD à +6 mais permet de tirer sans faire plus de bruit qu'un pistolet à air comprimé. Depuis sa sortie, le Colt M20 a connu un succès considérable dans les unités SWAT et les forces spéciales des armées. Son coût prohibitif (de l'ordre de 8000 N\$ l'unité) font que cette arme est rarement rencontrée et très exceptionnellement aux mains d'un bandit de seconde zone (elle est normalement réservée aux forces gouvernementales et ne peut être exportée que vers des pays alliés ayant signé un traité de défense mutuelle avec les EUN).

Note de jeu : le Colt M20 ne peut tirer qu'en mode tout automatique. Dans le cas d'un tir en rafale sur une seule cible, le tireur bénéficie d'un bonus de +8 au dé et d'un bonus de +1N (donné quel que soit les circonstances), la marge est doublée pour la détermination des dommages.

FUSIL D'ASSAUT LOURD

ARMALITE SPW-32

	BD	Res	Dif	Portée	Chg	Tpa	PA
Canon 11,43 mode normal	+9	3/2	0	120	20	1	-8
Canon 11,43 rafale courte	+11					3	-10
Canon 11,43 tir automatique*	+9					5	-8
Canon 40 mm	spé			70	3+1	½	spé

La société Armalite, plus connue pour ses répliques d'armes de poing et ses armes de chasse, a commencé à développer son fusil d'assaut lourd en 2017. Un premier modèle (appelé SPW-22 ou AHR-22 selon les nomenclatures) a vu le jour en 2022, il a connu un succès d'estime chez les professionnels des opérations commandos. Cependant, c'est en 2028 qu'Armalite a accédé au devant de la scène en remportant contre toute attente le marché de 200 millions de N\$ du commandement des opérations spéciales pour la fourniture d'une arme destinée à armer les troupes chargées de la sécurité des bases stratégiques. Le fusil a ensuite évolué jusqu'à sa version SPW-32 (apparue en...2033).

Le SPW-32 se présente comme un fusil d'assaut compact (87 mm de long, pour 3,8 kg à vide) mais se voit doter en série d'un second canon fixé en dessous du premier de calibre 40 mm destiné aux munitions spéciales. Un chargeur de trois munitions spéciales permet d'éviter le chargement itératif. Ce deuxième canon permet de tirer des munitions spéciales non létales (balles en caoutchouc, balles-filet, grenades offensives ou fumigènes. On peut transporter une munition dans le canon en plus des trois dans la chambre de chargement (les munitions peuvent être de type différent). Le mécanisme de chargement est à pompe.

Le calibre choisi pour le SPW-32 est le 11,43. Un calibre fort peu usité pour cette catégorie d'armes. La munition a un pouvoir d'arrêt considérable. Le chargeur a une capacité relativement limitée puisqu'il ne contient que 20 cartouches.

Ce fusil d'assaut peut tirer au coup par coup, en rafale courte de 3 balles ou en tout automatique (cadence maximale de 200 coups par minute), le canon de 40 mm tire beaucoup plus lentement du fait du chargement par mécanisme à pompe.

Le SPW-32 a été choisie par certaines sections A dont la section de Los Angeles pour certaines opérations. L'armée l'utilise en général en remplacement des fusils à pompe pour la protection des sites sensibles. Cette arme est réservée aux forces gouvernementales (police et armée).

Note de jeu : le SPW-32 peut tirer en mode coup par coup (1 tir par action), en rafale courte de 3 balles obligatoirement comme une cible unique (avec un bonus de +2 au BD et -2 à la PA) ou encore en tout automatique (dans le cas d'un tir sur zone cela donne au tireur un bonus de +5 pour toucher et le doublement de la marge pour le calcul des dommages). Le tireur ne peut opérer les deux canons de l'arme en même temps, l'armement secondaire ne peut tirer qu'une action sur deux, la seconde action étant réservée à la manipulation du système à pompe. Pour les munitions spéciales, le Meneur de Jeu se reportera à la page 10 ou au livre de règles.

TROP DE SECRETS

Dans cette annexe, le Meneur de Jeu va découvrir certains éléments non notés dans la description des personnages notables de la section A. Il pourra s'en servir pour agrémenter ses scénarios. Seuls le Capitaine Fulflin, le Sergent Doherty et le Docteur Helen Fadenroth pourront connaître un développement dans un scénario "officiel" ou dans la ligne de produits LA 2035, les autres peuvent être utilisés et développés (ou maltraités) sans peur par tout Meneur de Jeu.

Capitaine Samuel Fulflin

C'est un idéaliste qui milite ouvertement pour la fin des camps (mais jamais pendant son service). Il a une admiration sans borne pour son Operative Director et ne trahira jamais sa confiance, il sait qu'il peut compter sur celui-ci et ce dernier sait mettre sa confiance (voire sa vie) dans le Capitaine. Fulflin garde un souvenir très amère de son passage dans son camp de regroupement. Il ne faudrait pas grand chose pour le convaincre de passer du militantisme pacifique à une forme plus revendicatrice. Il est cependant très attaché à l'Ordre et à la Loi et ne commettra aucun acte répréhensible à moins que les circonstances ne soient exceptionnelles. Son fils est en fait un Mutant mais sa mutation n'est pour l'instant jamais apparue dans l'espèce humaine et personne ne le sait encore. Nul doute que Fulflin fera tout pour protéger son enfant si cela devait devenir publique.

Sergent Estevez Ribeiro

Ce dur à cuire est actuellement suivi par le Docteur Fadenroth pour une instabilité émotionnelle labile. Il a de plus en plus de mal à refreiner ses actions de violence (il a récemment battu quasiment à mort un homme qui essayait de forcer sa voiture sur un parking, il s'est enfui en laissant son adversaire inconscient, personne ne l'a vu et la "victime" est incapable de reconnaître son agresseur. Ribeiro aime ce qu'il fait mais si ses accès de violence deviennent trop évidents, il sait qu'il perdra son poste. Fulflin s'est rendu compte qu'il se passait quelque chose et il le ménage actuellement beaucoup dans son

travail. En fait, depuis environ un an, Ribeiro a commencé à se droguer après une opération difficile pendant laquelle il a été blessé. Il utilise de la néo-héroïne et depuis trois mois a du augmenter les doses, ce qui va avec une augmentation de ses tendances agressives.

Sergent Franklin Doherty

Doherty est un cas particulier. Il est un des rares membres du COPS a ne pas être passé par un camp de regroupement. Au lieu ce cela, il a été intégré à un programme spécial de l'armée de terre destiné à l'entraînement de Mutants en vue de missions spéciales. Le projet "Génésis" avait secondairement comme but la création de toute pièce d'un combattant du futur aux capacités génétiques exceptionnelles. Cette partie du programme est bien entendu hautement secrète et seuls quelques initiés en ont entendu parler. Ce programme a été stoppé en 2021 sur demande de la commission spéciale du Sénat qui enquêtait sur des décès survenus dans le cadre du projet. Officiellement aucun résultat n'a été obtenu et aucun programme de mutation contrôlé n'est en cours.

Doherty a donc été entraîné pour ces opérations spéciales en particulier pour la survie en milieu hostile. Il a ensuite été envoyé dans diverses parties du monde pour des missions que l'on pourrait considérer comme illégales. Il a ainsi plusieurs assassinats d'hommes politiques hostiles aux EUN ou de dirigeants de mouvements terroristes. Il a également participé à plusieurs missions de sauvetage en territoire hostile. Il a ainsi réussi à extraire d'un "camp de terroristes" un colonel de l'armée de terre et son aide de camp (un capitaine). Ce colonel qui s'appelait John W. Forrester est maintenant Général quatre étoiles et seconde le commandant en chef de l'Armée de Terre des Etats Unis du Nord. Il a toujours ce qu'il considère une dette pour Doherty et l'aidera toujours de son mieux.

Doherty est unanimement apprécié de ses supérieurs mais aussi de ses subordonnés. C'est le prétendant idéal au poste de Capitaine de la

Section à moins que d'autres événements n'interviennent.

tié des parts de sa clinique, ce qui complique la situation en cas de divorce).

Sergent Atmuntsen

Membre militant de l'ERFAHA (Equals Rights For All Humans Association), Atmuntsen est trop politiquement marqué pour avoir un avenir durable dans les forces du COPS. Il le sait et cela ne le rend que plus aigri. Il considère qu'il s'agit toujours d'une ségrégation contre les mutants. Depuis quelques temps, Atmuntsen s'est rapproché de personnes beaucoup plus extrémistes dans l'ERFAHA et cela peut avoir de fortes influences sur son devenir. De plus, le Sergent a, à deux reprises, laisser filer des mutants de Plastic Town. Pour l'instant, il refuse toujours l'illégalité mais pour combien de temps ?

Sergent Robinson

Il est un des rares de la section A à ne pas cacher une partie de ses sentiments. C'est un véritable optimiste et un calme tant qu'on ne s'en prend pas à sa famille. Son statut de Mutant ne le contrarie pas et il n'a aucune idée politique "militantiste". Ce qui parfois occasionne des discussions houleuses avec Atmuntsen.

Docteur Fadenroth

Cette très jolie femme semble vivre dans le bonheur entre un métier qu'elle adore et un mari célèbre et admiré. Sa vie sociale est riche et on la voit souvent en photographie au côté de son play-boy de mari dans des réception mondaines (du moins dans la presse "people"). Mais ce n'est qu'une façade, le mariage de Fadenroth est un échec : son mari ne souhaite pas d'enfant et il multiplie les aventures avec des patientes ou des actrices d'Hollywood. Depuis quelques mois, Helen Fadenroth est devenue la maîtresse de l'Operative Director Fred Shiner (lequel est veuf). Les longues heures de collaboration et des points communs les ont réuni. Cependant leur liaison reste discrète, sa révélation ne pouvant causer que des problèmes à Fred Shiner. Helen envisage le divorce et elle en a parler à son mari au début de l'année 2035 mais celui-ci s'y refuse (d'une part parce qu'il trouve que la situation est très bien comme cela et qu'Helen détient la moi-

YOU'RE IN THE SECTION A NOW...

Comme nous l'avons dit, le jeu en campagne dans la section A n'est pas aisé mais le Meneur de Jeu peut souhaiter créer quelques scénarios ayant pour cadre cette section. Il trouvera ici quelques conseils pour que ses joueurs créent des personnages de la section A.

La plupart des hommes de la section A sont des gens de métiers et cela se ressent dans le processus de création de personnages. Les étapes sont les mêmes que pour la création d'un personnage "normal" mais avec quelques variations dont la liste suit :

- ❶ Etat civil (LR page 62) : pas de changement.
- ❷ Capacités spéciales : les membres de la section A sont le plus souvent des Alpha ou des Beta. Dans le cas où le joueur choisit son pouvoir il pourra le faire uniquement dans ces deux types de mutation. Sinon, le Meneur de Jeu utilisera la table suivante pour déterminer le type de mutation.

Résultat du d20	Pouvoir
1-12	Alpha +
13-17	Beta +
18-19	Epsilon +
20	Psy +

- ❸ Caractéristiques primaires (LR page 63) : pas de modifications.

- ❹ Compétences : chaque joueur dispose de 55 points à répartir (+5 s'il a laissé le hasard faire pour sa mutation). Les compétences suivantes sont obligatoires, le niveau de base pour les membres de la section A est indiqué entre parenthèses (le joueur obtient automatiquement ces compétences au niveau noté, il n'a pas besoin de les "acheter").

Acrobatie (0)	Commandement (0)
Conduire voitures (+1)	Démolitions (0)
Discrétion (+1)	Droit (+1)
Esquiver (+3)	Grimper (0)
Lancer (0)	Armes de mêlée (0)
Armes d'épaule (+1)	Armes de poing (+1)
Combat à Mains Nues (+1)	

- ❺ Langages (LR page 65) : pas de changement
- ❻ Contacts (LR page 66) : pas de changement
- ❼ Profil (optionnel, LR page 75) : on trouve essentiellement d'anciens policiers, des instructeurs de combat. Il est plus difficile pour les autres d'intégrer la section.
- ❽ Occupation au sein de la section A : suivant son travail au sein de la section A, le joueur devra posséder un niveau minimum dans certaines compétences. La liste est la suivante :

SAGP : Acrobatie (+2), Courir (+1), Grimper (+1), Arme d'épaule (+3), Arme de poings (+3)

SASP : Connaissance (Armes) (+1), Mécanique (+1), Arme d'épaule (+5)

SAMP : Médecine (0), Premiers Soins (+5), Arme d'épaule +3, Arme de poings (+2)

SACEP : Démolitions (+4), Electronique (+2), Arme d'épaule (+3).

Note : les PJs de la section A ne dispose que de 55 points à répartir en raison des minima imposés par la section. Cela contrevient donc à la règle générale de création des personnages.

CRÉER RAPIDEMENT UN PNJ

Le Meneur de Jeu peut être amené à créer rapidement un personnage de la section A qui intervient dans son scénario. Il pourra le faire en utilisant le système suivant. Munissez vous d'un dé à six faces et en avant.

①-Caractéristiques

d6	Cp	Rs	Sn	Rf	Dt	Ig	Ad	Rl	EV	R	SF
1	+2	+2	+1	+1	+2	0	+2	0	+4	+2	+2
2	+1	+2	+2	+2	+1	0	+2	0	+3	+4	+1
3	+3	+1	+2	+3	+1	0	0	0	+4	+5	+1
4	+2	+3	+2	+1	+1	0	0	+1	+5	+3	+1
5	+2	+2	+2	+2	0	0	+2	0	+4	+4	+0
6	+3	+3	+2	+1	0	0	+1	0	+6	+3	+0

②-Compétences

Compétences/d6	1	2	3	4	5	6	Compétences/d6	1	2	3	4	5	6
Acrobatie	1	0	0	1	1	-2	Médecine	X	X	X	X	X	X
Chercher	1	1	3	3	1	0	Nager	1	1	0	-3	1	4
Commandement	1	-1	-1	1	0	-3	Plongée	-4	-4	-4	-4	-4	1
Conduire Motos	0	2	1	3	-2	-2	Premiers soins	-1	+2	0	+1	+2	+2
Conduire Véh. lourds	-3	5	-3	0	-3	-3	Psychologie	1	-1	0	-2	1	1
Conduire Voiture	4	8	5	3	2	1	Survie	-2	-4	-2	-4	-4	1
Courir	4	5	2	3	3	1	Armes de mêlée	3	2	-1	0	2	3
Démolitions	1	-2	0	2	0	1	Armes d'épaule	2	4	3	4	6	5
Discrétion	1	2	4	5	4	3	Armes de poing	2	3	3	2	4	3
Droit	1	1	2	4	2	1	Armes lourdes	0	2	4	0	-2	1
Esquiver	4	3	3	7	5	3	Combat à Mains Nues	4	5	3	3	4	2
Grimper	2	-1	1	2	2	3							
Lancer	3	0	2	-1	1	2							
Mécanique	1	-1	3	-1	4	3							

③-Modifications selon fonction dans la section

Modification au niveau/niveau minimum

SAGP Acrobatie +1/-, Esquiver +1/-, Grimper +1/-, Armes d'épaule +2/-, Armes de poing +2/-, Combat à Mains nues +2/-.

SASP Chercher +3/-, Discrétion +1/-, Armes d'épaule +3/+5, Armes de poing +2/-, Connaissances (Armes) -/+1

SAMP Médecine -/+1, Premiers Soins +5/+5, Armes d'épaule -1/+2, Armes de poing +1/-

SACEP Démolitions +5/+4, Lancer +2/+2, Nager +1/+1, Plongée +1/0

④-Pouvoir mutant

Il est laissé au choix du Meneur de Jeu, qui devra plutôt choisir des pouvoirs physiques. Il peut également utiliser la table de la page 29 puis laisser faire le hasard.

Exemple de création :

Fred a décidé de faire jouer un scénario avec la section A. Il n'a que trois joueurs disponibles et aucun d'eux ne souhaite être un sniper. Deux des joueurs formeront un binôme, le troisième souhaite être l'ingénieur de combat de la section. Fred décide donc de créer un SAMP pour faire deux binômes.

Il lance son d6 et obtient 4, les caractéristiques de Kenny Lorentt seront les suivantes :

Cp	+2	Rs	+3	EV	+5
Sn	+2	Rf	+1	R	+3
Dt	+1	Ig	+0	SF	+1
Ad	0	RL	+1		

Pour les compétences, il obtient 6 sur le dé, il note rapidement les compétences de son PNJ :

Acrobatie	-2
Chercher	0
Commandement	-3
Conduire Motos	-2
Conduire Véh. lourds	-3
Conduire Voiture	1
Courir	1
Démolitions	1
Discrétion	3
Droit	1
Esquiver	3
Grimper	3
Lancer	2
Mécanique	3
Médecine	X
Nager	1
Plongée	-4
Premiers soins	-1
Psychologie	1
Survie	-2
Armes de mêlée	3
Armes d'épaule	2
Armes de poing	2
Armes lourdes	0
Combat à Mains Nues	4

Fred applique ensuite les modificateurs liés à l'occupation et corrige les compétences qui deviennent finalement :

Acrobatie	-2	
Chercher	0	
Commandement	-3	
Conduire Motos	-2	
Conduire Véh. lourds	-3	
Conduire Voiture	1	
Courir	1	
Démolitions	1	
Discrétion	3	
Droit	1	
Esquiver	3	
Grimper	3	
Lancer	2	
Mécanique	3	
Médecine	X	+1
Nager	1	
Plongée	-4	
Premiers soins	-4	+5
Psychologie	1	
Survie	-2	
Armes de mêlée	3	
Armes d'épaule	2	+4 +2
Armes de poing	2	+3
Armes lourdes	0	
Combat à Mains Nues	4	

Voilà, Fred a rapidement créé son PNJ avec ses compétences développées. Ce qui arrivera maintenant à Kenny est une autre histoire. Si Fred ne veut pas s'embarrasser d'un PNJ il pourra l'envoyer soigner un autre membre de l'équipe laissant les joueurs à trois.