

LICE LINE DO NOT CROSS
ICE LINE DO NOT CROSS

Le 22^{ème}
District

Aide de jeu pour Hellywood

Écrit par AltR+Fred et James Foley. Relectures et correction par Sam & James Foley.

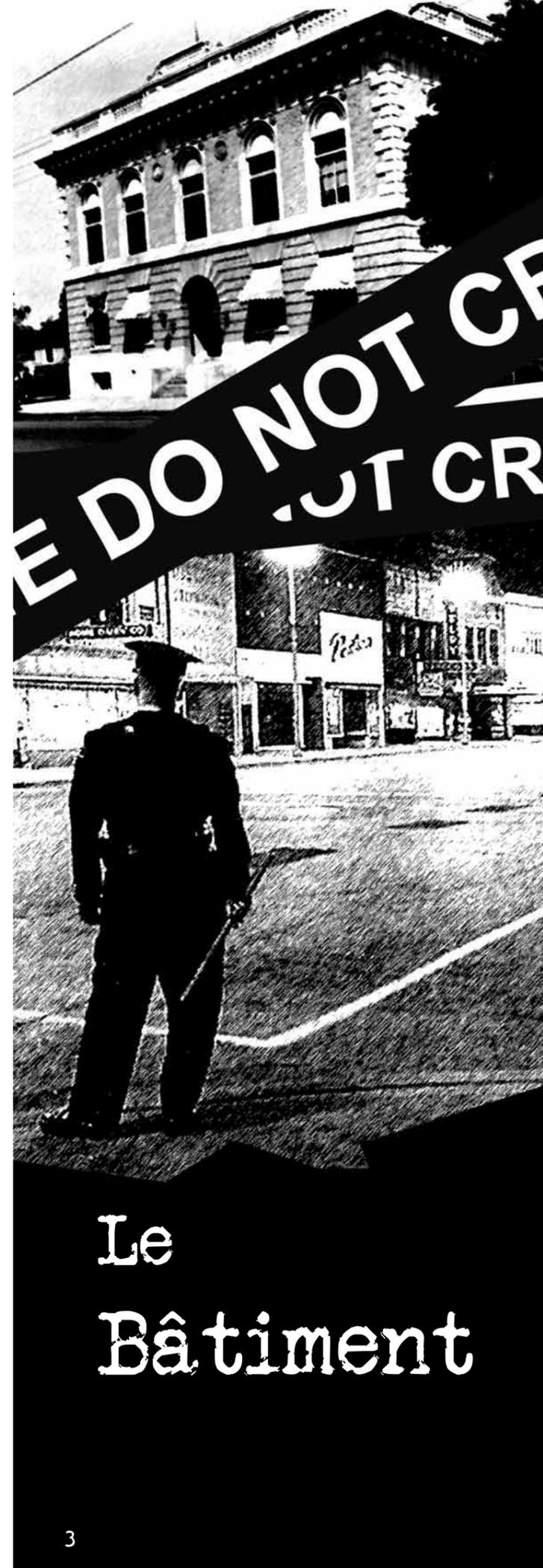
Mise en page & illustrations Ulric.

Bienvenue dans la Forbidden City, le quartier de l'enfer, comme disent certains. Ce quartier est peuplé à majorité par des cornus. Ici, c'est le paradis des caves en tout genre, l'Eden de la drogue et le Red Light District rivalise d'originalité avec la Calle de Las Putas de Natividad. Ceux qui représentent la loi du HHPD, officie au 22^{ème} District. Ces flics ne sont ni les meilleurs, ni les pires, ils battent chaque jour le pavé de la City, essayant tant bien que mal de faire respecter la loi...

Cette aide de jeu vous présente ce commissariat, ses hommes, son fonctionnement et quelques pistes de scénarios tiré du Livre de base ou bien inspiré par nous.

Sommaire

- Description du poste du 22ème district
- Le bâtiment
- Les locaux
- Rez-de-chaussée
- Premier étage
- Deuxième étage
- Sous-sol 1
- Toits
- Annexes
- Effectifs et procédures du 22ème district
- Quelques figures du Poste
- Les plans du 22ème district
- Descriptions du 22ème District



Le Bâtiment

Au coin de Culver Street et de la 29^{ème} rue, le commissariat du 22th district est un bâtiment sur deux étages et plusieurs sous-sols. Bâti en briques brunes, ce bâtiment de style néo gothique, date de la fin du XIX^{ème} siècle. Sur le toit pointe une haute antenne radio; derrière, au bout d'une ruelle s'ouvre un parking réservé aux véhicules de police.

Avant d'être affecté à la police de la ville, le bâtiment était le siège social d'une importante compagnie de navigation, spécialisée dans le transport d'immigrants vers les Etats-Unis, en particulier de coolies chinois, et l'exportation de biens manufacturés tout autour du Pacifique.

Suite à la crise de 1929, la compagnie a fait faillite et le bâtiment est resté quelque temps inoccupé jusqu'à ce que la mairie ne l'achète en 1935. Les travaux de remise à niveaux durèrent deux ans, ce qui permit en 1937, l'ouverture du poste du 22th district. Depuis, malgré l'augmentation de leur mission et depuis le Jour des Cendres, les demandes répétées pour un agrandissement des locaux est sans cesse battu en brèche, soi-disant par manque de budget, et les flics du 22^{ème} se sentent à l'étroit dans leur petit poste.

Les locaux

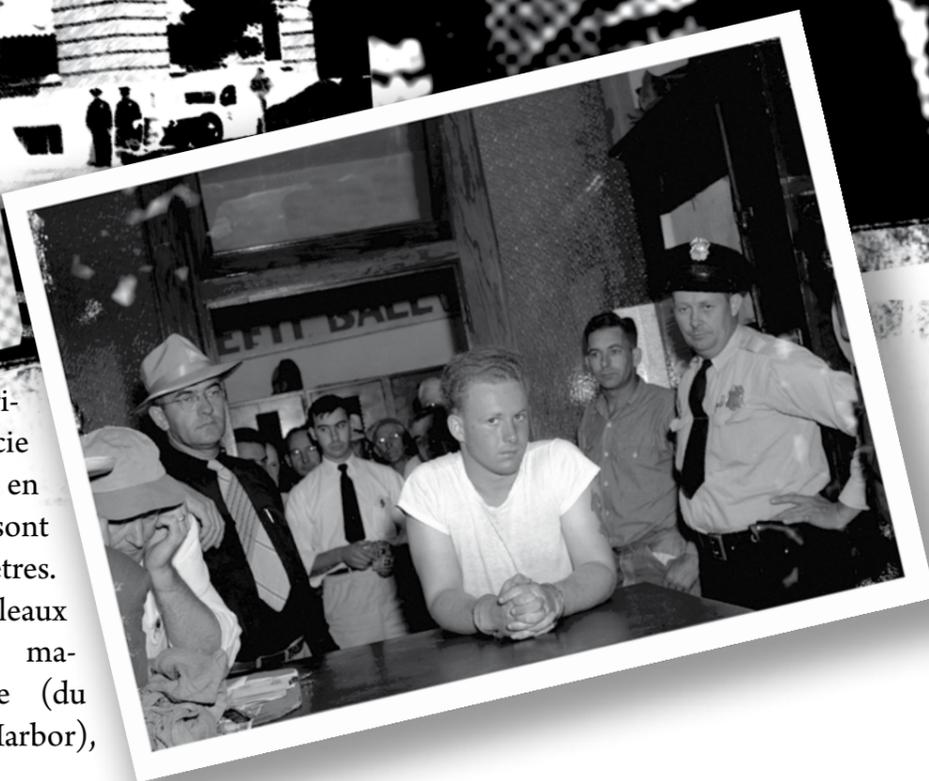
L'extérieur se compose de brique rouge, grisée et noircie par les années. Les parois sont en beige clair, et les plafonds sont à une hauteur de quatre mètres. Des « marines » (tableaux évoquant des paysages marins), des photos d'époque (du quartier, de Heaven Harbor), sont apposés aux murs.

L'entrée du commissariat se trouve en haut d'une volée de marches : l'escalier est large (près de trois mètres) et il est encadré de montants de pierre. Deux globes lumineux, jaunis par le temps, avec la mention du poste « 22^{ème} District » éclairent les escaliers.

Rez-de-chaussée

A ce niveau sont reçus les usagers comme les suspects. Les usagers sont conduits vers la droite, tandis que les suspects vers la gauche. L'accueil ou le « hall d'entrée » proprement dit est sobre à l'extrême : à peine quelques panneaux d'affichage (affiches de personnes recherchées ou campagne de recrutement) et deux gravures de la Californie au siècle passé. Les portes battantes s'ouvrent et se ferment d'une simple poussée, en couinant doucement. Les vitres sont nettoyées régulièrement mais se couvrent vite d'une poussière grise collante.

Un poste de téléphone occupe un coin de la pièce avec quelques bancs.



Derrière un comptoir de bois sombre (orné de colonnettes torsadées) se tient l'officier d'accueil (« Watch Commander »), généralement un sergent expérimenté.

Dans son dos se tiennent les agents de police qui enregistrent les mains courantes et écoutent les civils pour les orienter au mieux. C'est aussi le lieu où les patrouilles lisent leurs rondes et leurs horaires de rotation. Il y a donc beaucoup de va-et-vient et pas mal de bruit tout le jour (nettement moins la nuit).



Sgt. Duane Philips, flic et sage
+ / 100, 80, 100 / 10

Si l'on prend à côté du comptoir, on entre dans un large espace ouvert et réservé aux

bureaux des agents qui enregistrent les plaintes recevables ou les dépositions de suspects. Ils ne font que passer : les bureaux sont impersonnels, ils sont agencés le plus étroitement possible à tel point qu'il est difficile de passer lorsque de nombreuses personnes viennent déposer en même temps.

Le bruit des machines à écrire n'est pas insupportable : les policiers ne savent pas taper à la machine, le bruit des touches écrasées une à la fois reste tolérable. C'est davantage le brouhaha d'une foule pressée de se confier qui peut gêner. L'accès au reste du bâtiment par ce côté se fait par une porte, généralement poussée mais à l'occasion fermée à clé.

Les sergents ont leurs bureaux dans une vaste pièce pour recevoir les témoins de crime importants. Si les faits sont vraiment graves, des détectives peuvent les rejoindre, les assistés ou reprendre le dossier. Les sergents sont à l'aise et ils peuvent personnaliser leur lieu de travail de portraits de famille et de décoration (de manière discrète tout de même). Le vestiaire des policiers est composé des casiers pour les agents en uniforme, séparés par un banc de bois. Dans un coin la cabine de douche est peu fréquentée. De fait de l'exiguïté des lieux, nombreux sont les hommes du rang qui viennent déjà en tenue. La salle de repos est un espace étroit pour le grand nombre de policiers qui officient au rez-de-chaussée; y boire un café sans en renverser une goutte relève de l'exploit quand il y a foule ! Les lieux sentent assez fort du fait de la présence masculine : personne ne pense à aérer régulièrement. En revanche pas trace de photos coquines ou de pin-up : ici, on veille à la bonne moralité !

Les pièces à conviction sont dans une large pièce protégée est spécifiquement réservée aux pièces à conviction saisies sur les lieux de crimes mais aussi aux effets des prisonniers. Autant les preuves matérielles sont rangées

scrupuleusement, autant il arrive que des prisonniers égarent des biens pendant leur passage dans les cellules...

Paul O'Rourke, policier presque consciencieux
++ / 80, 120, 60 / 5

Les toilettes et le placard à ménage servent aux balayeurs pour endosser leur combinaison ainsi que pour ranger les seaux, serpillières et produits ménagers. Les flics n'y entrent pour ainsi dire jamais. À côté se trouvent les toilettes du rez de chaussée. Autant dire que lorsqu'une envie pressante se fait sentir, il faut prendre son mal en patience...

Octavius Jackson, vieux noir fatigué
++ / 50, 80, 50 / 5

Derrière un grillage épais, la pièce blindée où sont remises les armes et cartouche du commissariat, n'est accessible qu'avec l'accord de l'armurier (ou du policier de garde). Lui seul peut, depuis son bureau, permettre l'ouverture des portes. Il remet les armes dûment commandées contre remise du bordereau correspondant, qu'il conserve une semaine durant.



Leroy Cambridge, fan d'armes à feu
++ / 80, 90, 80 / 10

Au bureau des gardiens, il faut montrer sa plaque pour que les deux agents ouvrent la grille d'accès aux cellules. Derrière une grille ren-

forcée, ils sont à l'abri en cas d'attaque pour libérer un suspect. La porte d'accès à leur bureau se trouve après la grille : n'entre pas qui veut !

Les agents gardent dans leur bureau des matraques ainsi que deux fusils à pompe. Ils tiennent surtout un registre d'entrée et de sortie de prisonniers : il y a exceptionnellement des oublis mais dans l'ensemble les livres sont bien tenus. Les gardiens sont des durs, à qui on ne la raconte pas.

Andy Godfrey, maton dur de chez dur
+ / 120, 80, 60 / 10

Les cellules sont des espaces fermés, de béton gris, sans fioriture. Des bas flancs permettent aux prisonniers de ne pas dormir par terre, lorsqu'il n'y a pas foule ! Normalement les prisonniers ne restent ici que peu de temps : une nuit pour les ivrognes ramassés dans le caniveau, quelques heures pour les vrais criminels : évidemment tout dépend du flic qui vous a alpagué...

Questions commodités : oublier !

Pas de lavabos, pas de glaces, pour éviter les serinages, ou les tabassages, nocturnes ou

diurnes. Chaque sortie pour se soulager est effectuée au bon vouloir d'un des flics de gardes, sauf mention spécial d'un détective, pressé de faire avouer le suspect. Aucune intimité dans les quatre cellules ou peuvent s'entasser des gens de divers horizons (du transsexuel au pauvre type prit la main dans le panier...).

Une de ces cellules est réservée aux femmes : souvent surnommée la « cage à poules » du fait que ce sont souvent des tapineuses qui se retrouvent dedans...

L'identification est au rez-de-chaussée, les prisonniers sont conduits ici pour être pris en photo (de face et de profil) avec un numéro inscrit à la craie sur une ardoise ; leurs empreintes sont également relevées ; enfin on complète leur état-civil le cas échéant. Un bureau, quelques chaises, c'est là tout ce que contiennent ces deux pièces (l'appareil photo, le matériel pour les empreintes et les imprimés sont sous clé en l'absence de policiers). Les toilettes sont réservées aux agents de police du couloir des cellules.

Parfois un suspect trop bruyant est calmé ici, à grand coup d'abattant dans la figure. Le garage intérieur est au bout d'une rampe, un portail renforcé s'ouvre dans ce garage : c'est là que les livraisons ordinaires sont effectués (papier, meubles...) mais c'est aussi là que les fourgons de prisonniers sont chargés de leur cargaison humaine, à l'abri des yeux indiscrets. Totalement isolé du reste du niveau par des portes blindées, le garage est l'objet d'une surveillance étroite à chaque utilisation : il serait trop facile pour d'éventuels complices de profiter d'une livraison pour entrer et faciliter l'évasion d'un suspect. De fait le garage fonctionne comme un sas : une porte ne peut être ouverte que lorsque l'autre est fermée et que tout a été inspecté. Entre les passages de camions c'est un lieu sombre où flotte une tenace odeur d'essence.

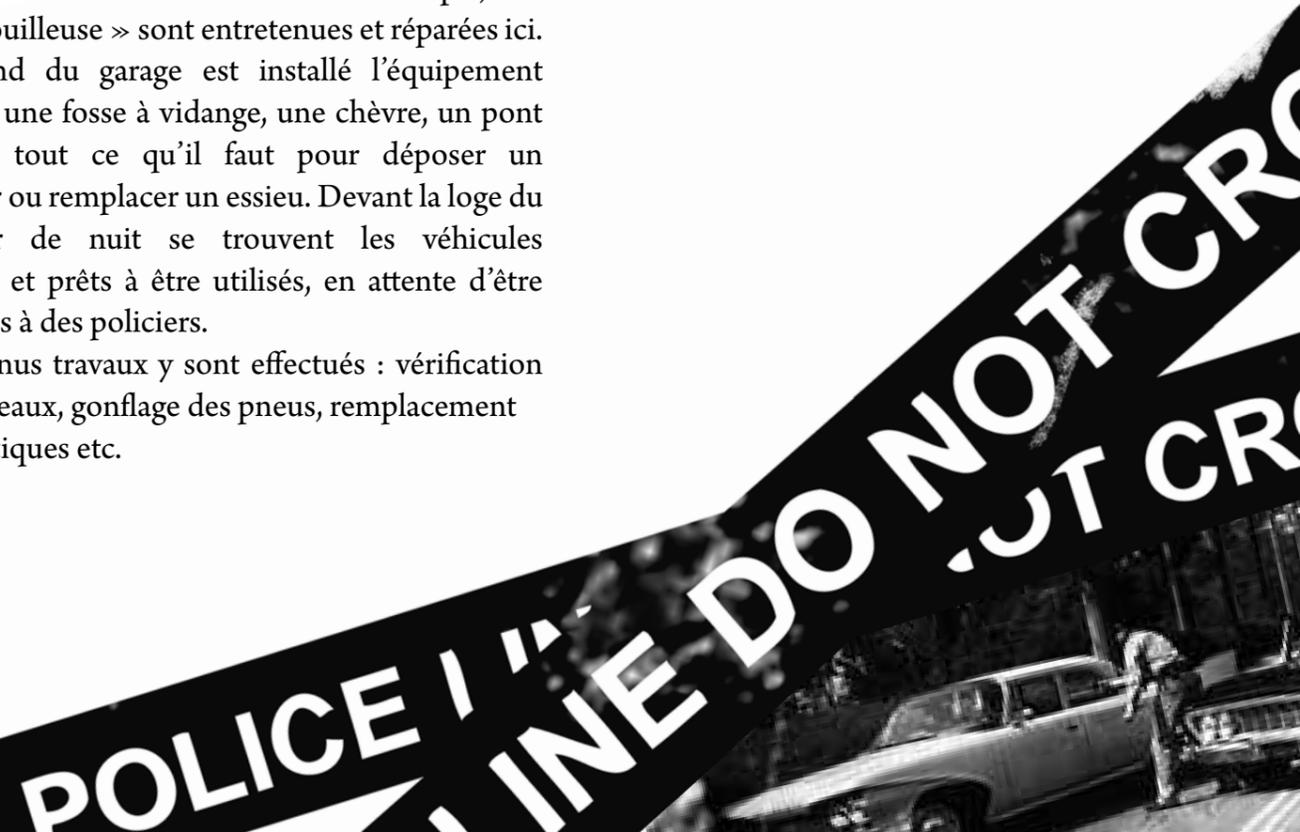


C'est là, dans la réserve que s'entassent les cartons d'imprimés, les meubles neufs, les uniformes de retours de blanchisserie, bref tout ce qui est déposé dans le garage par les camions de livraison. Par la suite les préposés viennent y chercher les cartons pour les répartir entre les étages. Il y règne un certain désordre et de fait, une fois l'an, tout le commissariat participe à un inventaire complet et à un grand nettoyage : chaque année il y a des surprises, comme en 1948 où une caisse de scotch a été retrouvée !

Les voitures de service de couleur pie, ou « patrouilleuse » sont entretenues et réparées ici. Au fond du garage est installé l'équipement lourd : une fosse à vidange, une chèvre, un pont levant, tout ce qu'il faut pour déposer un moteur ou remplacer un essieu. Devant la loge du veilleur de nuit se trouvent les véhicules vérifiés et prêts à être utilisés, en attente d'être confiées à des policiers. De menus travaux y sont effectués : vérification des niveaux, gonflage des pneus, remplacement des optiques etc.



Marco Estefan, flic garagiste rigolard
++ / 100, 80, 70 / 5





Premier étage

Cet étage est essentiellement destiné aux enquêteurs, aux bureaux du 22^{ème} Squad, et a une partie de l'administration.

Les réserves sont un entassement de papier blanc ou à en-tête, rubans de machines à écrire neufs, crayons, blocs, bref : une importante réserve de papeterie. A défaut d'être confortable, c'est discret, bien isolé et sombre. Le standard est chauffé par les armoires électriques, l'étroite pièce est toute en longueur est assez peu accueillante. En liaison avec toute la ville, les filles retransmettent les appels de détresse comme les communications plus anodines. Elles écoutent, incurables, curieuses de ce qui se dit par téléphone. Elles sont au courant de tout avant tout le monde et elles papotent assidûment. Les policiers célibataires tournent souvent autour de la pièce car les standardistes, du fait de la chaleur, travaillent souvent en entrebâillant leurs chemisiers, de qui en fait un spectacle ô combien charmant. Parmi les standardistes Eleanor Monmouth, succube à la voix ensorcelante (elle a des yeux de serpent) semble s'intégrée aux autres filles comme si de rien n'était; mais tous les dragueurs la harcèlent et la prennent pour une trainée.

Eleanor « The voice » Monmouth,
Standardiste succube: + / 50, 100, 180 / 5

L'Open space est l'espace ouvert, ou se regroupe les enquêteurs du 22th district. Chaque enquêteur à son propre bureau dans un espace assez éclairé par les lampes suspendues et aux fenêtres

crasseuses. On compte autant de bureaux que de détectives c'est-à-dire 16. Au mur sont accrochés des panneaux d'affichages ou les notes de services, fiche de renseignements, propositions de ventes et autres se mélangent dans un agréable foutoir. Les coins de la salle sont occupés par des tiroirs en métal ou sont stockés la plupart des affaires en cours, et quelques archives qui ne tarderont pas à filer dans la pièce aux archives avant de rejoindre le Central. Au fond, c'est le bureau du lieutenant James Gerryl, chef des enquêteurs du 22^{ème} District.

Nommé récemment à la tête des enquêteurs du 22^{ème} District, le lieutenant Gerryl était précédemment en poste au Central. Muté par décisions administratives, il a des idées toutes faites sur comment gérer un poste de quartier et il ne laisse rien au hasard. Malgré la complexité de certaines affaires, c'est la manière d'interagir avec les différentes personnalités du poste et les habitants du District qui le mette en arrière dans de nombreux cas.

Lt. James Gerryl, flic consciencieux
++ / 100, 110, 90 / 20

C'est dans les salles d'interrogatoires que le travail se fait avec les suspects. Une fois tirés de leurs cellules, ils sont collés dans une pièce insonorisée, au linoléum sale et râpé. Ils n'y a qu'une table en métal riveté au sol et deux chaises. Un éclairage miteux. Un décor spartiate pour un interrogatoire dans les règles. Une vitre sans tain permet aux collègues de profiter du spectacle lorsqu'un suspect important est aux prises avec le meilleur questionneur de la

brigade. Oublier Miranda et ses coups de fils : vous maîtriser tout ce qui se trouve dans cette pièce, du plus petit boulon jusqu'à l'ouverture de la porte. Cet endroit sert également aux entretiens suspect-avocats.

Pour qu'un témoin reconnaisse un suspect, il est parfois nécessaire de les confronter l'un à l'autre. Pour ce faire le commissariat du 22th district dispose d'un équipement hors du commun : une pièce à vitre sans tain. Les prisonniers sont introduits depuis le couloir des cellules et ils attendent dans une lumière crue d'obéir aux ordres crachés par un hautparleur. Les témoins sont introduits de l'autre côté, par un étroit couloir; plongés dans une obscurité apaisante, ils peuvent identifier un suspect sans que celui-ci ne les voie. Des chaises sont disponibles pour les témoins les plus sensibles.

Le bureau du 22^{ème} Squad, la brigade de choc du 22^{ème} District complète enfin l'étage. Habités aux interventions coups de poings, il n'est pas rare de les voir sortir rapidement de leurs bureaux pour se rendre sur une intervention. Ces bureaux sont spacieux et bien éclairés. Ils ont de la place et en profitent sans retenue, sachant que la hiérarchie hésitera à revenir sur ce genre d'acquis. Farrel est à la tête de la brigade de choc du 22^{ème}. Arpentant souvent le quartier de long en large, il sait qui fourgue et qui se prostitue pour qui. Sa position au sein de la hiérarchie et l'aval du capitaine lui a permis d'asseoir sa position sur le quartier. Quelques trafics bien ajustés et le voilà avec un complément pour ses vieux jours. La plupart des membres de son équipe sont du même acabit, et motivés pour nettoyer la City avec des méthodes jugées de plus en plus discutables...

Lt. Neil Farrel, flic de choc
+++ / 150, 120, 100 / 20



Deuxième étage

Cet étage sert aux équipes détachées par le Central (les Stups, aux Moeurs et à la Crime) lorsqu'ils sont présents. C'est également ici que se situent le bureau du Capitaine Willard Parker.

Le bureau des Moeurs est assez réduit comparé à ceux du 22^{ème} Squad ce qui n'est pas pour apaiser les rancoeurs entre les deux groupes de flics. Celui-ci aurait l'air d'un cagibi si on enlevait les 3 bureaux disponibles dans la pièce et les tiroirs métalliques qui regroupent l'essentiel des fichiers sur les michés, prostitué(e) s et souteneur du quartier.

Le Lieutenant Brewbaker est détaché du Central pour les Moeurs. Ce jeune officier a pris un pli assez malsain d'immersion dans le milieu qu'il est sensé surveiller. De fait ce fétard boit trop, il a de nombreuses maîtresses et fréquentes même certains lupanars. D'apparence négligée il domine néanmoins son sujet et veille à l'application des lois. Mais son air narquois et sa réputation déplorable lui nuisent aussi dans l'exercice de ses fonctions. C'est à se demander si les appuis de son oncle, lieutenant émérite d'une autre brigade, n'aurait pas joué dans sa nomination...

Lt. Brewbaker, faux dépravé
++ / 80, 120, 120 / 20



Les Stups à l'inverse de leurs collègues des Mœurs, sont autant jaloux du bureau de cette équipe. Même leur chef doit partager son espace avec un autre agent. Heureusement qu'ils passent beaucoup de temps à l'extérieur sans quoi ils finiraient par se jalouser au sein même de leur unité. Inutile de préciser à quel point ils sont envieux des larges espaces laissés au 22ème Squad...

Le lieutenant Fitzroy est chef de la section des Stups au 22^{ème}. La soeur du lieutenant est dans une clinique de désintoxication. Il fait de son métier une affaire personnelle. Froid, précis, organisé, il passe trop de temps à son travail. Il n'a pas de vie privée. Obnubilé de vouloir à tout prix éviter le même sort à des jeunes du quartier, il commence à employer des méthodes dignes d'un criminel. Le Bureau des Affaires Internes l'a d'ailleurs dans le collimateur à la moindre incartade de trop...

Lt Fitzroy, paladin déterminé,
++ / 90, 120, 110 / 20

Les enquêteurs de la Brigade Criminelle du Central n'occupent pas ses bureaux à plein temps. La raison en est simple : leurs venues se comptent sur les bouts des doigts. Ils ne viennent que lorsque le crime est digne d'intérêt, ce qui ne les met pas en odeur de sainteté auprès des détectives du district. Marcher sur les plates bandes des gars de la criminelle, c'est aussi dangereux qu'un shoot dans la Forbidden City au coeur de la nuit. Les gars de la Crime sont très protecteurs envers leur terrain de jeu. Plusieurs gars du Central se déplacent, mais le plus souvent les enquêteurs du 22^{ème} District ne croisent qu'eux: les détectives

Campton & Hights. Ces gars ont souvent pour habitudes d'arrivés aux pires moments, la plupart du temps pour constater l'état de l'affaire, mais parfois ils mettent les pieds là où il ne faut pas juste pour vouloir impressionner les « pauvres flics de District » comme ils disent. Soit disant que sans eux on n'arriverait à rien. Malgré le style qu'ils souhaitent montrés, ils restent tout de même de très bons détectives, habiles dans leur manière de travaillé et extrêmement déterminés...

Dt Jack « Fox » Campton,
flic de la Criminelle
++ / 90, 80, 100 / 10

& Dt Harvey « Hights » Hights,
partenaire de choc
++ / 120, 70, 90

Face au bureau des Mœurs, se trouve celui du Capitaine Willard Parker. Un sol en moquette couleur verte, bien nettoyée. Un mur où sont accroché quelques tableaux et des photos de la City des années 20, ainsi que quelques décorations. Le bureau est simple, mais imposant avec deux fauteuils devant le bureau. Le capitaine en dispose parfaitement. Bien utile, puisqu'il y passe plus de temps que chez lui. Il doit pourtant gérer ses coups de fils et ses rendez-vous comme une personne normale, les budgets administratifs n'ont pas été prévus pour que le capitaine ait une secrétaire...



Le Capitaine Parker est pourtant en proie à de graves problèmes. En effet depuis la création du 22ème Squad, les ennuis et la réputation de cette équipe entache tout les flics du District. Il travaille ardemment à ce que la population puisse vivre en sécurité, qu'elle soit cornue ou non. Le capitaine se débat donc tous les jours pour défendre ces hommes, mais il n'en a plus la force. Sa femme a demandé le divorce récemment. La raison en est simple : trop occupé par son boulot ; son fils se la joue messie des jours des nouveaux, au sein de son groupe

d'illuminé racistes sous couvert de théories religieuses, au sein des « Resurrection Crusaders », où l'on a qu'un objectif : casser du cornue. Pas étonnant que parfois le capitaine se laisse aller à quelques verres quand ce n'est pas la bouteille...

Cpt. Willard Parker, flic sur le fil
+++ / 100, 100, 120 / 30

Le lieutenant Brandford quand a lui dispose d'un bureau plus réduit que celui de son supérieur, un fauteuil, mais des décorations et des notes sont affichées. Le lieutenant est disponible dans les périodes de calme, sinon, il passe le plus clair de son temps au RDC à gérer ses hommes.

Le lieutenant Brandford est l'adjoint du capitaine. En charge des hommes en uniformes, il dirige les hommes qui arpentent le quartier mais aussi les contractuelles qui font respecter la circulation. Il a en outre l'ancienneté pour diriger le commissariat en l'absence, rare, du capitaine : de fait ils se connaissent depuis des années et ils se complètent très bien. C'est un homme au caractère plutôt sympathique, avec une coupe aussi carrée, et avec une rigueur assez militaire. Gare aux flics en tenues qui se prendraient pour des cowboys, il a sa manière à lui de les casser, très personnelle : les placer en service de nuit. Malgré son uniforme, même certains détectives l'écoutent. En ce moment, c'est lui qui dirige un peu les différentes équipes, du fait de l'état du capitaine Parker. Il est assez soucieux de son ami, qu'il voit plonger chaque jour un peu plus dans l'alcool...

Lt. Brandford, flic en tenue à vie,
++ / 90, 110, 80 / 20

Une pièce ne sert que trois fois par semaine lorsque l'adjoint au DA vient effectivement au commissariat valider les accusations avec les agents responsables des arrestations et des enquêtes. Il arrive qu'il s'y présente quand la situation l'exige (deux fois par mois en

moyenne) : son bureau sert alors de salle de réunion avec les agents concernés, le capitaine et d'autres personnes (si besoin). Il épluche les décisions de justice afin d'établir des procédures spécifiques lorsqu'une affaire implique un Cornu, soit comme victime soit comme suspect. Ces tâches très légales ont été déléguées ici à cause de la proximité des Cornus : quelqu'un a estimé que déplacer les avocats au plus près du public concerné était utile au travail des légistes. Ce n'est pas du tout du goût des avocats et avoués qui désormais travaillent ici.

Maitre Walter Dawson, avocat mécontent
++ / 90, 150, 150 / 10

Les archives du 22^{ème} District sont une pièce remplis de dossiers administratifs, d'affaires en tous genres, sur toutes les unités du 22^{ème}. C'est dans cette pièce que son conservé théoriquement cinq ans d'affaires criminelles en tout genre, avant de rejoindre les Archives du Central classé par District. Dans la réalité, il y a près de 15 ans d'archives dans cette pièce. Du fait de la surcharge de tri au Central, il est à parier que ces archives ne seront pas mis en ordres avant une vingtaine d'années... l'archiviste ne manque donc pas de boulot. Ce petit homme discret, aux petites lunettes est très méticuleux. Il se tient à l'écart des policiers et des civils employés ici. De fait on lui a parfois refusé l'accès à l'étage tant les autres ne le connaissent pas. Mais il suffit de s'intéresser de prêt à son « Antre » pour qu'il commence à parler...

Eddy Jewels, archiviste qu'on ne reconnaît pas
++ / 60, 120, 50 / 5

Les véhicules du commissariat sont tous dotés d'une radio émetteur-récepteur qui permet de mieux coordonner les opérations de police. C'est de cette pièce que les agents en poste communiquent avec les véhicules en patrouille. Deux agents spécialisés dans les radiocommunications veillent en permanence sur les postes, prêts à basculer les appels vers

les bureaux ; toujours en liaison avec le poste d'accueil au rez de chaussée par téléphone, ils peuvent coordonner les déplacements des agents en voitures. En cas de besoin d'autres agents peuvent leur prêter main-forte. Des pin-up décorent les murs de cet antre de la technologie, baignée de musique jazz lors des périodes calmes.

Hank Travis, radio branché,
++ / 80, 120, 70 / 10

Les sous-sols

A noter que le sous sol peut-être atteint par l'accès du rez-de-chaussée.

Les grandes chaufferies du bâtiment se trouvent à ce niveau, ainsi que les vannes pour l'eau, le gaz, les interrupteurs principaux du circuit électrique, etc.

C'est un espace glacial l'hiver malgré les énormes chaudières rougeoyantes, plein de courants d'air venus d'on ne sait où mais chaud même en été lorsque le chauffage est coupé, étouffant et moite. C'est un endroit sombre où un bruit de fond permanent se fait entendre, mélange de gouttes d'eau de condensation tombant dans des flaques, de fuites de vapeur, de grincements métalliques et de condensateurs électriques sous tension.

Les tuyaux et chemins de câbles réduisent la hauteur sous plafond, à tel point que l'on est obligé de se pencher pour accéder à certaines pièces. A d'autres endroits le plancher est effondré ce qui oblige à enjamber des trous qui semblent sans fond. D'anciennes caves à charbon sont totalement désaffectées : seule une vieille odeur y plane encore. On trouve aussi des pièces pleines de vieilles maquettes poussiéreuses de clipper ou de cargos, d'archives moisies et illisibles, de vieux meubles, héritages oubliés de la défunte compagnie de navigation. Les sous-sols inférieurs, en

nombre inconnus, s'enfoncent dans les ténèbres. Ces espaces ne sont pas électrifiés, ils sont plongés dans l'obscurité de manière permanente. Les plans originaux de construction du bâtiment ont été perdus et l'on ne sait plus trop jusqu'où descendent les escaliers plongés en permanence dans le noir. Nombreuses sont les légendes qui courent sur ces niveaux trop éloignés de la lumière du soleil...

Toits

La terrasse supérieure du bâtiment est couverte de toile goudronnée épaisse. Un mur d'environ un mètre vingt de haut entoure cet espace. Une grande antenne et son local technique se trouvent dans le coin sud-ouest : de gros câbles en partent et s'enfoncent dans le toit quelques mètres plus loin (à la verticale du local radio, au deuxième étage). Plusieurs cheminées d'aération et plusieurs édicules (éclairage...) sont disposées sans ordre; un réservoir d'eau, long cylindre de métal brossé, apporte la pression dans tous les robinets de l'immeuble ainsi que dans les RI. L'accès se fait par les deux cages d'escalier (côté ouest et côté est) : les portes ne sont pas fermées à clé comme elles le devraient ce qui permet à qui veut de se rendre sur le toit. De fait s'y tiennent des rendez-vous parfois violents, parfois tendres, c'est l'endroit du spleen du commissariat...



ANNEXES

Effectifs et procédure du 22th District

L'organisation d'une journée type est la suivante : il existe un service de jour et un service de nuit, que les enquêteurs appellent « Quart » entre eux. Chaque agent est présent pendant 8 heures selon le type de service, dans la semaine, les agents auront au moins deux services de nuit. Chaque agent est remplacé à la fin de son quart. Les détectives sont en général 4 à 8 en journée et presque les mêmes effectifs en soirée. À l'accueil, c'est le chef de poste (toujours un sergent) qui note les identités des plaignants et s'occupe d'envoyer ceux-ci vers les bureaux des détectives au 1er étage ou des locaux sur sa droite. En journée, l'accueil est assuré par le chef de poste et un officier, deux la nuit. Les hommes en bleus sont environ une vingtaine le jour et une quinzaine la nuit.

Il y a toujours un effectif fixe qui doit rester au poste (entre 5 et 8 personnes environ). Ils sont sous les ordres du chef de poste.

Officiers et Sergents en uniformes

Les officiers en tenues sont coordonnés par le lieutenant Bradford et les sergents sous ses ordres. On compte prêt de 40 hommes en tenues, sergents compris. Ils officient la plupart du temps au rez-de chaussé. L'essentiel de leur travail consiste à patrouiller dans les rues. Ils gèrent également le tout venant : les plaintes pour tapage, l'injure à agents, les amendes.

Au bout de quatre ans, l'officier de police peut tenter sa chance pour passer sergent. Un sergent aura l'autorité d'agir sur des enquêtes, au même titre que les détectives. Il opère en soutien du travail des détectives sur le terrain, mais également sur des affaires secondaires. Ils sont également présents lors de certaines interventions, de recherches de personnes ou des mandats d'arrêts. Évidemment devenir sergent est la bonne place pour gravir les échelons du Heaven Harbor Police Department, et accéder au sacré des sacrés : le Central.

Enquêteurs du 22^{ème} District

Les enquêteurs du district sont aux nombres de seize. Ils fonctionnent par roulement, avec un service de 8 heures, sur un service de jour et un service de nuit. En réalité, les détectives s'arrangent entre eux et le planning même s'il existe est peu respecté. Les détectives du 22^{ème} district sont habilités à enquêter sur tout le territoire de la Forbidden City. Si une enquête vient à dépasser la circonscription, une autorisation doit être demandée par papier à leur supérieur, qui relaiera l'information. Dans les faits, cette procédure n'est que peu appliquée, du fait que les affaires ne se cantonnent jamais au seul district. Le tout est de ne pas se faire voir.

Une enquête peut avoir lieu de deux manières :

- **Lorsqu'un délit ou tout acte répréhensible est commis et signalé dans la juridiction du 22^{ème} District, les détectives ou les sergents s'en chargent.**
- **Ou bien alors les hommes du 22^{ème} récupèrent une plainte dans le « panier », dans le jargon du 22 sa signifie une affaire a traitée. On ne fait appel au Central que si l'affaire paraît importante et nécessite un appui particulier.**

Une affaire peut-être retiré à une équipe de

détectives par un supérieur ou des détectives du Central, et/ou peut-être confier au Central quelque ce soit le niveau des investigations menés. Lorsque les détectives bouclent leur affaire, que les éléments sont en place, l'adjoint au District Attorney entre en scène. C'est à lui que revient le droit de décider de la poursuite des charges ou non. Il peut également intervenir à tout moment dans le dossier et ils n'hésitent pas à repasser derrière les enquêteurs avec leur propre homme, affilié au staff du District Attorney.

Une fois le ou les suspects arrêtés, le dossier est donc transmis à l'Attorney, qui aura ainsi les pièces de l'enquête. Le suspect sera alors déferé au dépôt en attendant son procès, sauf s'il y a arrangement entre l'adjoint au D.A. et l'avocat du suspect, ce qui arrive assez souvent, faisant maugréer les enquêteurs qu'ont les prennent pour des demeurés. Les détectives du district sont pour la plupart des hommes ayant fait leur preuve dans le quartier. Seul deux d'entre eux viennent d'autre district, et quatre depuis peu viennent du Central en lui-même.



Car la politique des patrons est d'écarter les incompetents, les violents du Central. Si la majorité d'entre eux s'en sortent grâce à leur appuis ou bien à leur chantages, certains se font pincés et la sanction est définitive : bosser dans un District, que les détectives soient agent de liaison pour le Central ou détective du district, c'est prit comme une rétrogradation de la part des flics. Aux capitaines de diriger leur district sans que l'image du HHPD en pâtisse...

En ce début d'année 1949, les flics du 22^{ème} vont avoir fort à faire : plusieurs sessions de cambriolages ont été attribuées à une bande de cornus, bien décidés à faire leur marque contre celle des gangs noirs. Les Marsella intensifient leur rendement face aux piques d'Ange Grachetti, plusieurs gâchettes ont été aperçues après quelques assassinats. Pour autant les soirées sont aussi arrosées : plusieurs disparitions sont signalées dans certains clubs sont signalés et les terrains vagues du 22^{ème} sont le cadre de découvertes bien macabres. Sans comptés les bagarres de bars, les agressions en tout genre, qui foisonne dans le quartier...

22^{ème} Squad

Le 22^{ème} Squad est l'équipe choc du 22^{ème} District. Celui-ci est reconnu officiellement par le Chef Benneville en tant que groupe d'intervention et d'enquêtes anti-drogue et antigang. Ses deux termes suffisent à mettre en rogne les équipes des moeurs et stups présent au poste. Le Squad à une réputation de dur a cuir, de têtes brûlés, mais sa réputation est importante, malgré les deux ans d'actions du service. Le Squad est dirigé par le Lieutenant Neil Farrel,



c'est lui qui fut choisit personnellement par le chef Benneville pour formé l'équipe, et c'est lui qui a choisit les enquêteurs qui intégreront le Squad. Il compte 9 détectives plus le lieutenant Farrel. Ils sont aussi aptes a partir en intervention et a opéré en soutien, qu'en enquêtant dans la rue en interpellant.

Cette unité qui se voulait une mesure contre la criminalité et un moyen pour contenir la violence, a malheureusement tourné cours : tabassages, extorsion, rackets, meurtres louches entache l'unité, le 22^{ème} et le Chef Benneville. Farrel est conscient du jeu de tueurs que se livrent Benneville et Murphy, mais il n'a pas décidé de prendre position. Il hait Murphy plus que tout, mais il ne se rangerait pas pour autant du côté de Benneville. Ensuite, Farrel a beaucoup de possibilité dans la City.

La plupart des ses contrats sont simples : protection et régulation. Moins de violences dans les rues et plus de sécurité pour Farrel. L'homme est un homme d'action, mais aussi un stratège, qui a su éviter plusieurs condamnations ou assignation à comparaitre devant la Justice. Il peut compter sur la fidélité de ces hommes et sur l'appui de quelques patrons en faveur pour lui.

Les hommes du 22^{ème} Squad sont perpétuellement confrontés à la City et à sa faune : drogue, prostitution et trafics en tout genre sont légion.

Pour autant le 22th n'est pas forcément une unité de « pourris ». Evidemment tout dépend de la vision que l'on a de la loi...

Vice Squad

On les surnomme les « blues men », pour le fait qu'ils se frottent a toute la crasse du crime : prostitution, porno et jeu. Les flics des Moeurs sont commandés par le lieutenant Brewbaker, un type qui n'a même pas 35 ans, qui a une réputation de coureur de jupons, et de fêtard invétérés, mais qui cache une volonté d'en découdre. Certains types de son unité racontent qu'il cultive cette image pour mieux infiltrer le milieu, mais gare a la chute libre, on peut vite mal tourner dans la Forbidden City... 5 hommes dont le lieutenant Brewbaker sont en charge des affaires qui fleurissent dans la City : Les Grachetti cherchent a installés des places de jeu clandestins pour combler leur retard face aux Marsella, rendu puissant grâce a la drogue. Mais ce qui tourne pas mal en ce moment, ce sont les magazines pornos à caractère « infernaux ». La prostitution est une affaire compliquée ou parfois les trois axes du Vice s'associent...



Narcotics

L'équipe des Narcotics du 22^{ème} District est commandé par le lieutenant Fitzroy. Elle est composée de 4 hommes du Central, avec le lieutenant. Sous sa direction, ces hommes et lui

démantèlent les trafics et la distribution de drogues dans le quartier de la City. Planques, observation, enquêtes, filature sous leur lot quotidien, parfois jusqu'au bout de la nuit... Car ce n'est pas une mince affaire que d'essayer de régler les problèmes de la drogue dans la Forbidden City. C'est une des sources de revenus première pour les groupes criminelles, a commencés par les Marsella, qui contrôlent en bisbille avec Mr Johnson les affaires de drogues de ce côté d'Harbor.

La position de la City par rapport a Chinatown ou a Natividad en fait le deuxième endroit le plus haut en termes de trafics de stupéfiants. Les Marsella contrôlent le business d'une main de fer, mais la revendication de petits groupes a commencés. Soutenues secrètement par Ange Grachetti qui veut saper l'autorité de ses rivaux, la guerre pour le contrôle des marchés ne va pas tarder à faire quelques morts...

Sans compter la rumeur qui traîne en ce moment dans les rues sombres d'Harbor sur une nouvelle dope qui procurerait des effets mortels...





Quelques
figures
du Poste

Voici quelques portraits de personnages non-joueurs peuplant le commissariat, incluant les précédents décrits plus haut. Libre aux meneurs de jeu de les utiliser et de les faire vivre comme de vrais membres du commissariat. Si elle reste exhaustive, cette liste permet également de donner une certaine liberté aux meneurs et aux joueurs. N'hésitez donc pas à l'étoffée.

Enquêteurs du 22ème District

Daniel Warner, détective à la main leste
++ / 110, 90, 75 / 10

Daniel est un flic du 22^{ème} district. Connu pour ses actions coups de poings et ses interrogatoires très controversés, c'est un colosse brun, de prêt d'un mètre quatre-vingt. Avec lui, quand sait quelque chose, il faut le dire et vite. Sous peine de dire bonjour au bottin ou bien à ces mains. La réputation de Warner n'est plus à faire dans le district : tout le monde le connaît comme une sorte de



psychopathe avec un badge, auquel il faut répondre correctement. Warner était un flic des Moeurs, qui cravatait les michés pour les faire crachés au bassinnet pour arranger ses fins de mois, sauf que la combine a fait long feu. Comme sa carrière qui a plongé et qui a fait qu'il s'est retrouvé dans un district. Il a fallu moins d'un mois pour qu'il fasse sa place. Solitaire, sans partenaire officiel, il n'agit avec le groupe que quand il a besoin de soutien. Et encore, ses partenaire du moment n'ont qu'une vague notion de l'affaire, juste ce qu'il faut. Borderline, Warner apprécie l'ambiance de saleté du District, qu'il appelle « Chez moi », ou « Mon territoire ». Il se voit comme un chasseur en traque perpétuel, oubliant presque la loi et ne devant agir que pour virer les salopards qui pourrissent l'endroit...

Detective Jack "Devil trip" Travis,
détective démoniste
++ / 90, 110, 80 / 10

Les sergents et les autres détectives vous le diront, entre deux tasses de cafés brûlant : Travis est un flic bizarre. Pour beaucoup, ce jeune flic a l'air fatigué, des cernes bleutés autour des yeux avec une chemise toujours au bord de la saleté, est un énergumène, qui n'aurait rien à faire là. Jack a fait ses classes au 22ème, il aurait pu monter haut et bosser au Central, mais il a préféré rester ici, refusant chaque demande de mutation.



Mais il est resté ici, au contact avec la City et son Hell Holes puissant. Car Jack est un détective pouvant faire des pactes avec les Asservis. Ce démoniste monte en puissance à chaque affaire et c'est l'un des policiers qui se fond le mieux dans la faune cornus de la Forbidden City. Il utilise de plus en plus souvent les réseaux des Asservis comme indic'. C'est pour cela qu'il préfère bosser la nuit. Il de notoriété publique que Travis est un peu « spécial », mais cela arrange bien quelque flics quand il s'agit de trouver des informations ou des coupables. Mais Travis est en ce moment dans la pente fatale : depuis plusieurs jours il a des pertes de mémoires. Il s'est rendu compte que plusieurs balles manquaient dans son .38 privé, après être revenu. Une voix lui parvient alors après chaque réveil, soufflant « Solde annulé ». Et c'est pour ce solde, que John Doe se prépare à approcher le jeune flic, dans l'espoir de lui éviter un destin tragique...

Detective Ted "Teddy Beer" Dowell,
flic hanté & alcoolique
+ / 110, 70, 50 / 10

Dowell est un flic sur la touche. Il a sombré dans l'alcoolisme à la suite d'un braquage pendant laquelle trois de ses collègues ont été tués. Depuis, cantonné à des affaires de vols, de tête explosés, avec un ou deux meurtres par ans, sa lui suffit bien en attendant la retraite. Il passe donc son temps sans faire de vague, à vider tout les soirs, coups sur coups, la bouteille de whisky que Charlie lui tient à disposition. Mais l'esprit de Ted n'a jamais pu oublier l'affaire qui la plombé, et au contraire il n'a fait que réfléchir, A s'en bouffer les doigts. Il a une



copie carbone de la balistique, du légiste, de son propre rapport et de celui des Affaires internes. On n'a jamais retrouvé les braqueurs. Alors, dans ses insomnies, soutenues par sa bouteille, il relit les copies. Et plus il relit, plus il voit que l'attitude des tueurs lors du braquage ne collait pas à des braqueurs ordinaire. Surtout au vu de des seul 700\$ emportés à la suite du braquage...

Détective Peter « Daddy » Sommers, flic sur le départ
+++ / 80, 90, 100 / 15

Peter a les cheveux poivre et sel. Une voix grave, une cigarette posé à la lippe, le visage buriné, mais des yeux encore vifs. Peter est un vieux de la vieille, engagé en 1925, il totalise 24 ans de bons et loyaux services envers le HHPD.

Ce flic connaît les rouages des services mieux que personne, et dispense des conseils aux jeunes recrues, n'hésitant pas à reprendre de vieux credo. Car pour avoir arpenté le pavé pendant plus de 15 ans et être détective de district depuis 9, le vieux Sommers en a vu des choses. Mais tel le phare dans la tempête, il reste immuable et inchangé. Mais l'âge aidant, cette année pourrait être la dernière, car il tire sur ces 25 ans de carrière. Nul doute que le pot de départ saura être homérique...



Detective Malcolm « Mal » Reeves, flic opiniâtre
++ / 100, 90, 80 / 10

Mal est détective de district depuis 5 ans. Flic divorcé, papa de deux enfants qu'il voit peu, e m p è t r é dans des en-

quêtes parfois inextricables, il ne lâche rien et ose même poser les pieds dans les plats. Il sait comment procéder pour une enquête, ou et comment trouver des tuyaux valables. On peut s'assurer de ses talents pour former les futurs flics du district.

Sergent Tom « Tommy » Sorentz, flic à papa
+ / 60, 90, 90 / 10

Tom Sorentz, ce nom résonne comme un claquement sec. Quand on porte le nom de Sorentz, il faut s'attendre à voir débarquer, Michael Sorentz, un grand irlandais, à la mine raide, un colosse. Une légende du HHPD, qui échoit désormais au fils de Michael. Le « kid » a fort à faire pour ne serait-ce qu'égaliser celle-ci. Et il est prêt à tout pour y arriver...

Les hommes du 22th Squad

Sergent Nathan « Trigger » Clark
++ / 90, 100, 80 / 10

au 22^{ème} district. Il a gagné son surnom lors d'une descente dans un tripot clandestin où il a abattu froidement quatre hommes de main. Cela lui a valu une citation et une célébrité qu'il aurait volontiers laissé à d'autre. Un peu perdu, Farrel l'a alors pris sous son bras afin de le « former » au métier dans le 22^{ème} Squad. Depuis qu'il roule dans la roue de Farrel, « Trigger » devient de plus en plus violent, persuadé du bien fondé de la mission du Squad. Farrel l'utilise pour ses talents physique, mais cela va-t-il duré ?

Détective Jerry F. Vinters
++ / 100, 90, 110 / 20

Vinters est un détective du 22^{ème} Squad. Vinters est un spécialiste des problèmes de drogues, qui pourrait même faire des cours aux détectives des stups. Il a été l'un des premiers à être recruté au sein du Squad de Farrel. Officieuse-

ment le « régulateur » des trafics de drogues : il sait où les chaînes commencent et où se finit. Pourtant ses derniers temps, il aurait plus affaire au lieutenant de Ray Constance, des rencontres qui évolueraient avec sa consommation de came...

Détective Samuel Peterson
++ / 80, 80, 100 / 20

Le « second » de Farrel au sein du squad. Il dirige souvent l'équipe du chef et il ne quitte pas d'une semelle. Liés comme des frères, les deux hommes ont monté le squad en recrutant parci par là, des hommes de leurs connaissances, et de différent district. C'est un flic assez discret, grand, mais maigre. Sa silhouette le fait ressemblé à un fantôme, mais le bonhomme serait assez fort pour faire tomber un boeuf. C'est lui qui sert d'intermédiaire avec Farrel entre les gangs du District. Il protège son boss, le rencarde auprès des dealers et autres tapineuse. Il voue une jalousie sans borne aux gars de l'équipe des moeurs.



Hommes en tenues

Sergent Hugh Parlson
++ / 90, 90, 100 / 20

Parlson est un ancien. C'est un homme qui connaît la rue, du haut de ses 42 ans. Chef de groupe tonitruant, catholique fervent, c'est un raciste convaincue qui n'éprouve que du mépris pour les cornus de la city. Il n'est pas le dernier à entraîné les jeunes bleus, car c'est une vrai figure au sein du commissariat. Il a vu monter bon nombre de flics, et lui toujours

rester au même grade et il n'est pas prêt de changer. Parlson est un drôle de flic, encore sergent. C'est parce que sa position lui permet de rester proche de la rue et des détectives. En effet Parlson palpe son pécule sur certaines prises et il n'hésite pas parfois à recourir à la violence. C'est l'un des plus fervents soutiens de Farrel.

Sergent Dave Resler
++ / 70, 110, 60 / 10

Resler est flic de la rue. Il a grandi dans la Forbidden City. Il a vécu le jour des Cendres et il est l'un des seuls à raconter à qui veut l'entendre cette journée. Si Parlson est la part d'ombre pour les hommes en tenue, Resler est un parangon, un exemple pour tous les bleus. Il a arrêté un violeur l'an dernier, sa promotion pour devenir détective sera effective le 1er octobre 1949. En attendant il forme le jeune McBright. Mais il risque de le regretter, en effet Parlson veut voir chuter son principale adversaire et il ne va pas hésiter à sortir un dossier compromettant du placard, une série de pot de vins, ou Resler aurait eut mailles à parties

Sergent Georges Mitchell, Séraphin policier
+ / 70, 120, 80 / 10

Mitchell est Séraphin. C'est l'un des cornus en intégration dans la police, il est persuadé que les cornus peuvent apporter quelque chose à la polie d'Harbor. Il a donc passé les tests et il est désormais l'un des sergents attirés du poste. Souvent en paire avec Duane Philips pour tenir le comptoir, il espère servir d'exemple pour prochainement devenir détective de District, comme un certain Joe « Mountain » Smith, avant lui...

Officier Joel O'Riley, rookie aux penchants secrets
+ / 60, 40, 70 / 10

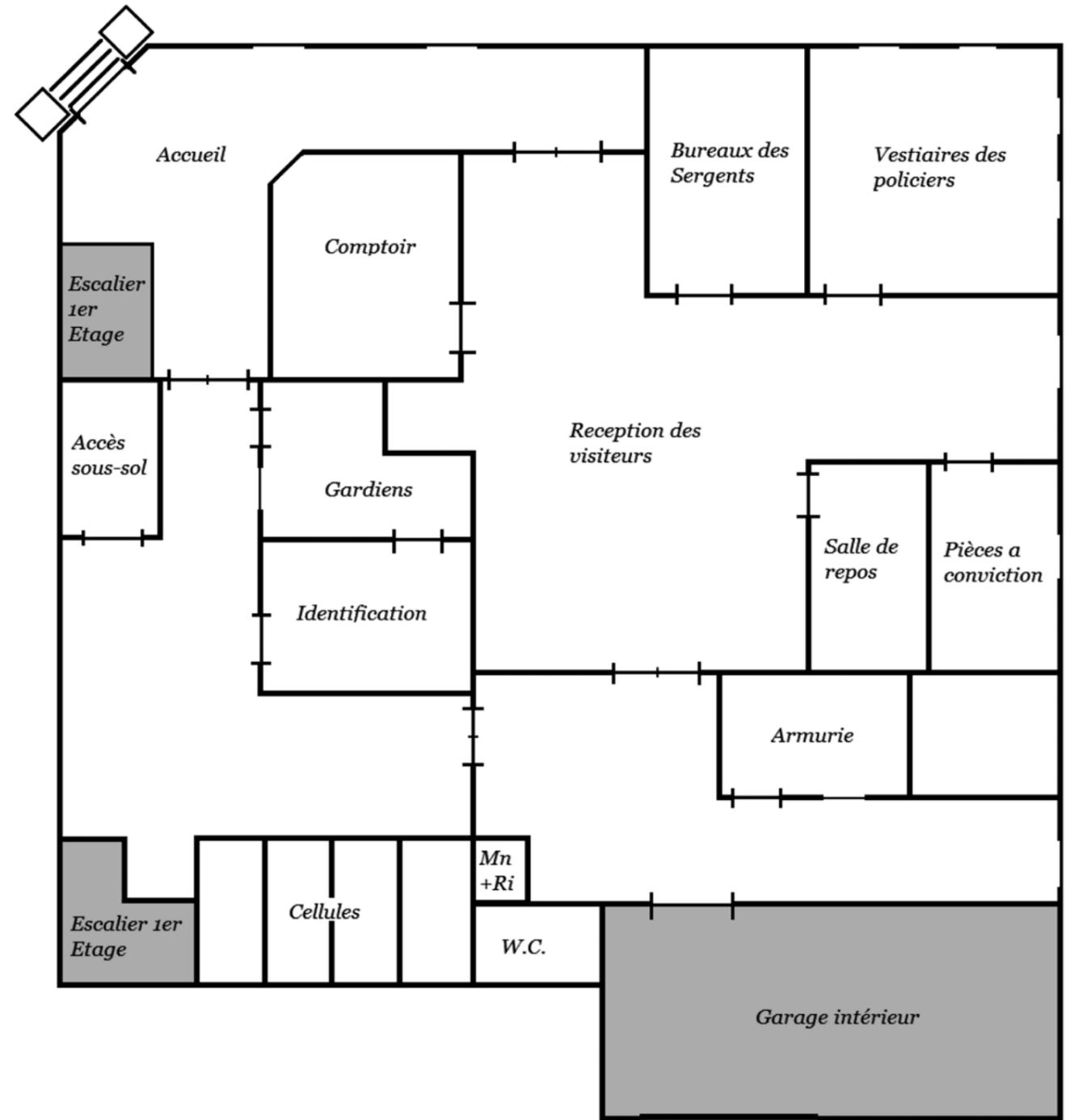
Jeune, fringant, élégant. Ses avec ses mots qu'on

peut qualifier la bonne bouille de l'officier O'Riley, originaire de Paddy Hill, et qui a bénéficié des réseaux de son Sergent d'oncle. Avec une très belle mise en pli et une tenue toujours irréprochable, on pourrait le comparer à la figure qui orne les affiches de promotion du HHPD. Mais le jeune blond cache son jeu : derrière cette belle gueule ravageuse, se cache un homme en pleine période de sentiments. Adeptes des michés depuis le lycée, ce jeune éphèbe fréquente les boîtes gay et les nuit secrètes de la City n'on plus de secret pour lui. Il fréquente depuis peu un golem du nom de Custer, qui apprécie son jeune aimé policier...

Officier Jonathan McBright, rookie de renom
+/60,40, 40/10

Jonathan est le fils de Bryan McBright, célèbre juge de la cour. Ne souhaitant pas devenir comme son Honneur de père, il à préféré s'engager dans la police et la première affectation qu'il a reçut, c'est le 22th. Jonathan est un jeune homme plein de vie, naïf et sympathique. Il fait équipe avec le Sgt Rester qui le forme au boulot de flic. Il risque de devenir rapidement un bon flic, du moins s'il résiste aux sirènes de la promotion facile que suggère Parlson.

Plan du Commissariat du 22^{ème} district



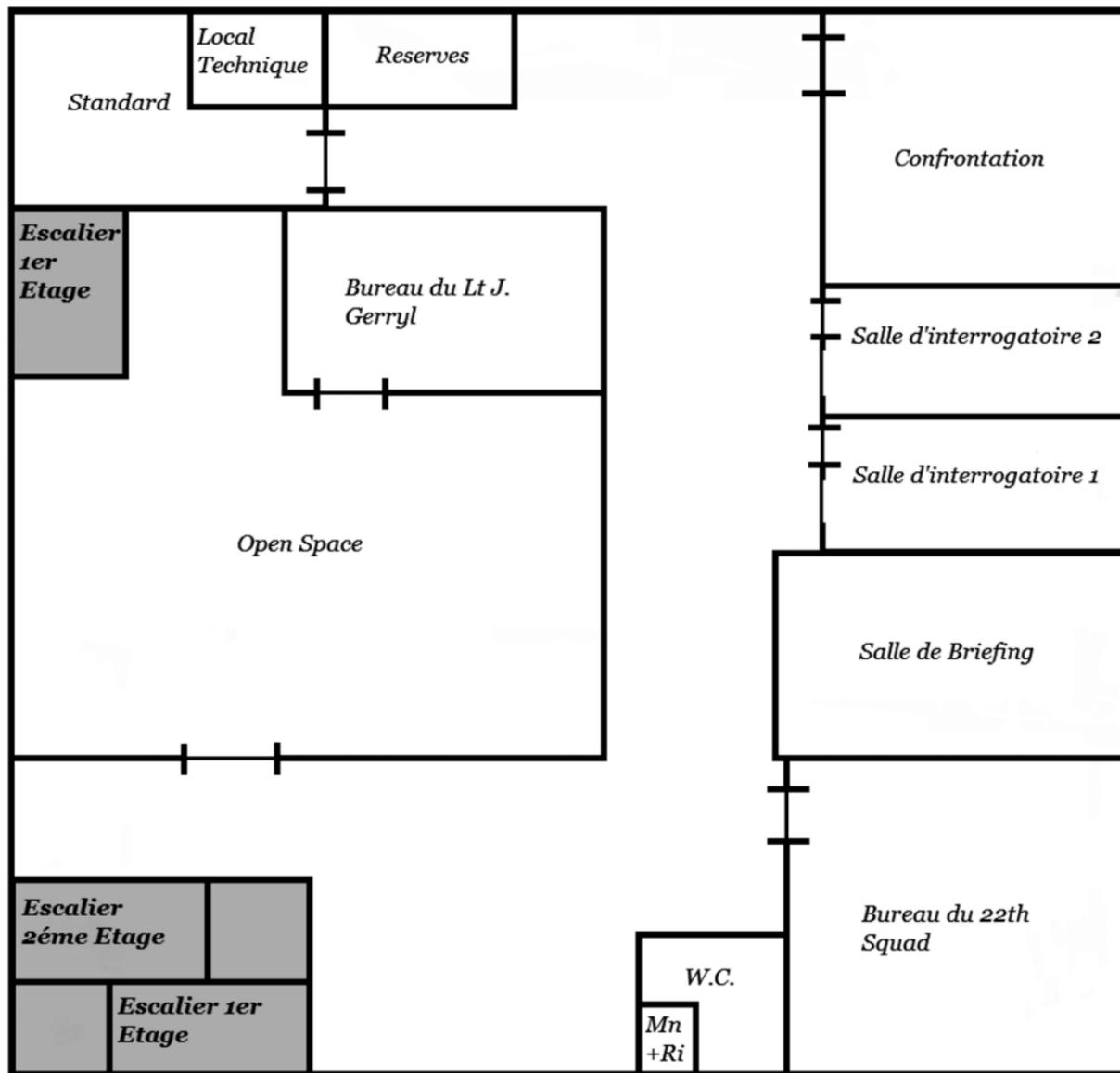
Légende:

- Mur
- Portes
- Fenêtres

Mn+Ri: Ménage avec robinet incendie

Rez-de-Chaussée





Légende:

- Mur
- Portes
- Fenêtres

Mn+Ri: Ménage avec robinet incendie

1er Etage



Légende:

- Mur
- Portes
- Fenêtres

Mn+Ri: Ménage avec robinet incendie