

# A.C.P.D.

## ATLANTIC CITY POLICE DEPARTMENT



**KIMBERLEY BROOKS**

Profil : *Séducteur*

Sexe : *Femme* Race : *Afro-américaine* Âge : *24 ans* Taille : *1,70 m*

<b>CARACTÉRISTIQUES</b>	Constitution (Co)	13	Charisme (Ch)	18
	Dextérité (Dx)	15	Intelligence (It)	17
	Force (Fo)	13	Volonté (Vo)	16
	Perception (Pe)	16	Points de vie (Cox2)	26
<b>EXPÉRIENCE :</b>				

**COMPÉTENCES**

**COMBAT**

Bagarre (Dx/2)	7
Combat Contact (Dx/2)	7
Combat Distance (Pe/2)	8

**DÉPLACEMENT**

Athlétisme (Dx/2)	7
Conduite (Dx/2)	7
<i>Automobile</i>	11
<i>Moto</i>	13

**TECHNIQUES**

Artisanat (It/2)	8
------------------	---

Bricolage (Dx/2)	7
------------------	---

**DÉBROUILLE**

Manipulation (Dx/2)	7
Observation (Pe/2)	15
Premiers Soins (It/2)	8

**SOCIAL**

Art (Ch/2)	9
------------	---

Convaincre (It/2)	12
Éloquence (Ch/2)	15
Psychologie (It/2)	12
Se Renseigner (Ch/2)	15

**CONNAISSANCES**

Culture Générale (It/2)	14
Procédures Policières (It/2)	10
Rue (It/2)	8
Mode (It/2)	14
Art plastique (It/2)	12
Milieu (It/2)	8
<i>Mode</i>	11

**LANGUES**

Langue Étrangère ()	
---------------------	--

**PERMIS DE CONDUIRE :**

Auto : *Non* Moto : *Oui*

**AVANTAGES**

*Joli Cœur*

*Soignée*

**DÉSAVANTAGES**

*Indisciplinée*

**ALLIÉS / INDICS**

**ENNEMIS**

**K**imberley est une belle plante et elle le sait. Mieux, elle en s'en sert. Elle aime plaire. Elle aime séduire. Surtout quand ça lui permet d'obtenir ce qu'elle souhaite. Mais cela ne reste qu'un jeu. Il est plutôt rare que cela aille au-delà. La jeune femme est indéniablement très belle mais elle est aussi très intelligente. Intelligente et dotée d'un caractère bien trempé. Si elle apprécie ses collègues, avec qui elle aime bien flirter, homme comme femme, d'ailleurs, elle préfère adopter une position de leader. Si elle estime que les ordres qu'on lui donne vont la freiner dans la résolution d'une affaire, elle passe outre. Elle n'est plus à un blâme près.



Le moins que l'on puisse dire, c'est que Kimberley n'a pas eu une enfance malheureuse, même si ses parents se sont séparés peu de temps après sa naissance. Son père est un ancien basketteur professionnel, ayant même connu une certaine gloire. Après sa carrière de sportif, il est devenu acteur à Hollywood, mais sans grand succès. Quant à la mère de Kimberley, elle était mannequin, défilant pour les plus grandes maisons de haute-couture. Sa romance avec le joueur de basket fut très médiatisée, tout comme leur séparation. Plutôt que s'en offusquer, elle s'en servit pour lancer sa propre société de mannequinat. Voyant son enfant devenir une magnifique jeune fille, elle projeta pour elle une longue et brillante carrière de mannequin. À 14 ans, Kimberley participa à quelques défilés, encore destinés à la mode pour adolescents. Puis à 16 ans, sa mère la fit participer à quelques manifestations organisés par de grandes maisons. Bien que non indifférente à ce milieu, appréciant les belles toilettes, Kimberley manifesta très tôt son côté rebelle. Pour son dix-septième anniversaire, Kimberley décida de changer radicalement de « look » et de fréquentations.

La jeune fille était peut-être très jolie, mais elle était aussi loin d'être idiote. Considérant comme futiles les filles de son âge du lycée privé qu'elle fréquentait, elle préférait passer du temps avec les autres jeunes lycéen au centre commercial. Et puis un jour, elle fit la connaissance d'un groupe dont le côté anticonformiste lui plut immédiatement. Vêtus tout de cuir, ou de vêtements militaires, portant des chaînes, le cheveux ras ou coupés en une crête en brosse, généralement teintés, et des piercings, leur attitude était à l'image de leur apparence : ils s'opposaient à tout ou presque. Elle adopta donc leur façon de s'habiller et de s'exprimer, au grand dam de sa mère. Cependant, cette phase ne dura pas. Ne pas être d'accord sur tout, soit, mais systématiquement, cela devient lassant à la fin.

Exaspérée, sa mère décida d'envoyer Kimberley chez son père, pendant quelques temps. Ce dernier venait de se mettre en ménage avec une assistante de production qui était fan de séries télévisées des années 1960-1980. Elle ne manqua pas de faire découvrir à la jeune fille des séries comme *Colombo*, *Starky et Hutch*, mais ce sont les *Drôles de Dames* qui suscitèrent chez elle le plus d'intérêt. Ces jeunes femmes belles et intelligentes, menant des enquêtes pour un mystérieux patron, la fascinèrent.

De retour à Atlantic City, Kimberley avait un peu changé. Un peu. Si elle s'intéressait de nouveau aux belles tenues et à la mode, son caractère bien trempé n'avait fait que se renforcer. Alors quand sa mère lui présenta son avenir tout tracé sur les podiums, à déambuler devant un public de nantis et mitraillée par des centaines de photographes, elle lui annonça qu'elle voulait devenir enquêtrice. À ce moment-là, elle ne savait pas trop comment y arriver, jusqu'à ce qu'elle finisse par s'inscrire à l'école de police, pour le plus grand désespoir de sa mère.

# A.C.P.D.

## ATLANTIC CITY POLICE DEPARTMENT



### KEVIN CHANDLER

Profil : *Fin limier*

Sexe : *Homme* Race : *Caucasienne*

Âge : *27 ans* Taille : *1,70 m*

CARACTÉRISTIQUES	Constitution (Co)	12	Charisme (Ch)	15
	Dextérité (Dx)	15	Intelligence (It)	17
	Force (Fo)	13	Volonté (Vo)	15
	Perception (Pe)	17	Points de vie (Cox2)	24
EXPÉRIENCE :				

### COMPÉTENCES

#### COMBAT

Bagarre (Dx/2)	7
Combat Contact (Dx/2)	7
Combat Distance (Pe/2)	11

#### DÉPLACEMENT

Athlétisme (Dx/2)	7
Conduite (Dx/2)	7
Automobile	11

#### TECHNIQUES

Artisanat (It/2)	8
------------------	---

Bricolage (Dx/2)	10
------------------	----

#### DÉBROUILLE

Manipulation (Dx/2)	10
Observation (Pe/2)	15
Premiers Soins (It/2)	8

#### SOCIAL

Art (Ch/2)	7
------------	---

Convaincre (It/2)	12
-------------------	----

Éloquence (Ch/2)	7
------------------	---

Psychologie (It/2)	13
--------------------	----

Se Renseigner (Ch/2)	11
----------------------	----

#### CONNAISSANCES

Culture Générale (It/2)	15
-------------------------	----

Procédures Policières (It/2)	14
------------------------------	----

Rue (It/2)	12
------------	----

Physique / Chimie (It/2)	12
--------------------------	----

Milieu (It/2)	8
---------------	---

#### LANGUES

Langue Étrangère ()	
---------------------	--

### PERMIS DE CONDUIRE :

Auto : *Oui* Moto : *Non*

### AVANTAGES

*Esprit logique*  
*Rat de Bibliothèque*

### DÉSAVANTAGES

*Solitaire*

### ALLIÉS / INDICS

### ENNEMIS

Le nez plongé dans un bouquin, ou en train de résoudre un casse-tête compliqué, Kevin n'est pas quelqu'un de très communicant. Ce n'est pas un mauvais bougre, mais il préfère la quiétude d'une salle de bibliothèque au brouhaha de la salle de repos. Quand il travaille à la résolution d'une affaire, il semble que plus rien n'existe autour de lui tant qu'il n'a pas trouvé le fin mot de l'histoire. C'est parfois un peu problématique pour son coéquipier qui doit déployer un trésor de patience pour obtenir la moindre information de sa part. Malgré son côté « loup solitaire », Kevin est vraiment un très bon enquêteur. Il est attentif au moindre détail et bien qu'il ne soit pas d'une grande sociabilité, il parvient assez aisément à cerner la personnalité des gens.



Fils unique, élevé par un père célibataire, un scientifique qui passait plus de temps dans son laboratoire qu'à jouer au base-ball avec son fils, Kevin passait le plus clair de son temps dans la bibliothèque et l'école qu'avec ses petits camarades. Quand la bibliothèque était fermée et que son père était toujours aux abonnés absents, il était confié aux bons soins de sa tante. En fait, il s'agissait de sa grand-tante. Ancienne professeure de mathématiques, à la retraite, elle lui communiqua sa passion pour les casse-tête.

Si son père et sa grand-tante lui avaient donné le goût des mathématiques et de la logique, Kevin avait développé celui de la lecture. Évidemment, associer les deux était un plaisir inégalé, ce qu'il retrouvait dans les romans policiers. À travers ces lectures, Kevin espérait apprendre comment retrouver sa mère. Un jour, elle avait quitté son père, laissant une simple lettre où elle expliquait qu'elle s'en allait parce que de toute façon il était marié à ses recherches.

Le père de Kevin n'était pas un mauvais bougre, mais chercheur physicien, il ne comptait pas ses heures, de jour comme de nuit. Quand enfin, il se souvenait qu'il avait un fils, c'était pour lui parler de protons, de neutrons et de formules physico-chimiques. Comme c'était les rares moments qu'il passait avec son père, Kevin apprit à apprécier. À l'université, il entama un cursus de physique-chimie. Tout au fond de lui, il croyait que cela le rapprocherait de son père. Entretemps, la grand-tante mourut ; elle légua à son petit-neveu toute sa collection de casse-tête dont certains qui n'étaient toujours pas résolus et qu'elle lui enjoignait de trouver la solution.

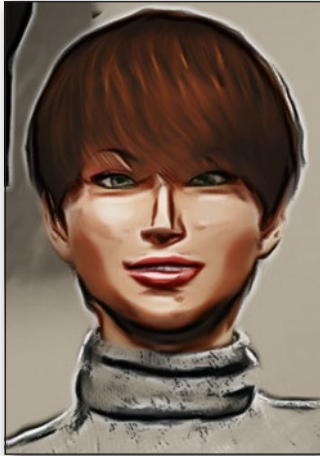
Alors qu'il entamait sa troisième année, une série de vols frappa la cité universitaire. Malgré la fouille des chambres, il fut impossible de trouver le coupable. Une atmosphère de suspicion empoisonna les relations entre les étudiants, d'autant plus que les larcins n'étaient pas anodins : objets de valeur, bijoux, argent. Kevin fit alors sa propre enquête. Les portes et les fenêtres n'avaient pas été forcées, même l'utilisation d'outils de crochetage aurait laissé des traces. Il fallait que ce soit des personnes ayant la possibilité d'accéder aux chambres avec un passe. Il ne pouvait donc s'agir que du personnel qui s'occupait de l'entretien et du nettoyage, de l'administration, qui ne venait pour ainsi dire jamais dans le campus, mais aussi, peut-être les plus insoupçonnables, les agents de la police universitaire.

Les étudiants ne faisaient plus attention au personnel d'entretien. Il leur était facile d'entrer comme ils le voulaient, prétextant une réparation quelconque. Pourtant, il était tout aussi facile de les soupçonner. Ils avaient été les premiers interrogés, et à part un petit larcin, ils avaient été mis vite hors de cause. Pour l'administration et les autorités, le mystère restait entier. Mais pour Kevin, après avoir questionné ses camarades, mit en lumière les étranges allées et venues d'un agent de la police universitaire. Il s'avéra que l'homme était criblé de dettes, et qu'il s'agissait bien du voleur.

Après cette histoire, Kevin chercha à s'orienter vers la police scientifique, persuadé qu'ainsi, il pourrait allier ses deux passions. Mais le travail de la scientifique s'effectue essentiellement dans un laboratoire et le jeune homme comprit alors qu'il préférerait, de loin, mener l'enquête sur le terrain, découvrir les indices, interroger le suspect et enfin, mettre en place les pièces du puzzle.

# A.C.P.D.

## ATLANTIC CITY POLICE DEPARTMENT



**HELEN GRAY**

Profil : Geek

Sexe : Femme Race : Caucasienne

Âge : 25 ans Taille : 1,68 m

<b>CARACTÉRISTIQUES</b>	Constitution (Co)	12	Charisme (Ch)	14
	Dextérité (Dx)	14	Intelligence (It)	15
	Force (Fo)	13	Volonté (Vo)	14
	Perception (Pe)	16	Points de vie (Cox2)	24
<b>EXPÉRIENCE :</b>				

**COMPÉTENCES**

**COMBAT**

Bagarre (Dx/2)	7
Combat Contact (Dx/2)	7
Combat Distance (Pe/2)	12

**DÉPLACEMENT**

Athlétisme (Dx/2)	7
Conduite (Dx/2)	7
Automobile	11

**TECHNIQUES**

Artisanat (It/2)	7
------------------	---

Bricolage (Dx/2)	7
------------------	---

**DÉBROUILLE**

Manipulation (Dx/2)	11
Observation (Pe/2)	14
Premiers Soins (It/2)	7

**SOCIAL**

Art (Ch/2)	7
Dessin (Comics)	14
Infographie	11

Convaincre (It/2)	10
Éloquence (Ch/2)	9
Psychologie (It/2)	12
Se Renseigner (Ch/2)	12

**CONNAISSANCES**

Culture Générale (It/2)	12
Procédures Policières (It/2)	12
Rue (It/2)	7
(It/2)	
(It/2)	

Milieu (It/2)	7
---------------	---

**LANGUES**

Langue Étrangère ()	
---------------------	--

**PERMIS DE CONDUIRE :**

Auto : Oui Moto : Non

**AVANTAGES**

Mémoire infailible  
Adroit

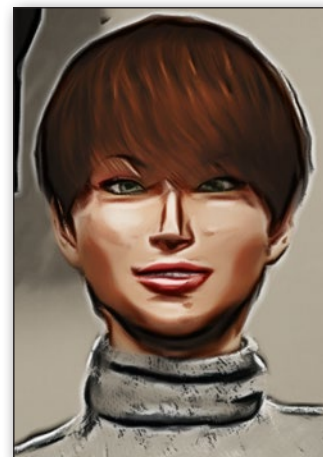
**DÉSAVANTAGES**

Cœur d'artichaut

**ALLIÉS / INDICS**

**ENNEMIS**

**H**elen est une jeune femme plutôt sympathique, appréciée par ses collègues, même si parfois elle leur paraît un peu étrange, perdue dans son univers. Si elle semble apprécier tout ce qui concerne les super-héros et autres justiciers imaginaires, c'est plutôt dans leur version comics que cinématographique. D'ailleurs, elle est même plutôt douée avec un crayon tout comme elle l'est avec une souris d'ordinateur (bien qu'elle préfère utiliser une tablette graphique). Peut-être qu'un jour, elle publiera ses propres œuvres. Ce que ses collègues apprécient particulièrement chez elle, c'est son incroyable mémoire. Bien sûr, elle traduit cela le plus souvent par un croquis, mais qu'est-ce que cela peut s'avérer efficace ! Le seul ennui avec Helen, c'est dès qu'un garçon lui montre un peu d'intérêt, y compris parmi ses collègues, son cœur se met à battre la chamade et elle aimerait que cet intérêt soit plus important.



Helen est née dans un milieu modeste. Sa mère est serveuse dans un petit restaurant tandis que son père est vendeur dans une boutique de bandes-dessinées. Indéniablement, c'est au contact de son père qu'Helen a développé sa passion pour les comics. C'est aussi auprès de lui qu'elle a appris les rudiments du dessin. Il a même créé une bande-dessinée qu'il a proposée à différents éditeurs, sans succès. Inspirée du « Justicier d'Atlantic City », d'après des événements passés au début des années 1980, l'histoire n'avait pas été considérée comme originale ; de plus le dessin ne se démarquait pas vraiment de ce qui existait.

Il s'avère qu'Helen a un véritable don. Ses parents décident alors de lui offrir des cours de dessin. Déguisant cela comme une récompense pour son travail à l'école, où elle ne rencontre aucune difficulté, ils pensent qu'elle a une véritable chance de percer dans ce métier. Ce qu'elle aime le plus dans les comics, ce sont les héros qui défendent des valeurs de justices et de liberté. Ce ne sont pas forcément les super-héros qui possèdent des pouvoirs extraordinaires qui la fascinent, mais les autres, ceux qui se servent de leurs compétences et de leur ingéniosité. Elle commence à imaginer ses propres histoires, notamment une qui met en scène une héroïne ordinaire, serveuse le jour et justicière la nuit.

Dès son adolescence, Helen est aussi très « fleur bleue ». Ce qu'elle traduit, bien entendu, dans ses comics. Et comme il se doit, sa principale héroïne tombe amoureuse d'un mauvais garçon, un des méchants, mais pas le pire, celui qui peut être remis dans le droit chemin. Dans la vie réelle, Helen s'amourache souvent de garçons de ce genre, mais elle est tout aussi souvent déçue car ils ne renoncent jamais à leurs mauvaises habitudes.

Helen semblait donc avoir un avenir tout tracé dans la bande-dessinée. Et puis, à l'université, elle fit la connaissance d'un garçon, un étudiant en droit, qui était aussi passionné qu'elle de comics. S'il croyait en la justice et qu'il fallait défendre les plus faibles, il estimait que, dans la vraie vie, cela devait se faire en respectant les lois. Il lui disait souvent qu'une fois qu'il aurait terminé ses études, il deviendrait inspecteur de police, comme son père l'avait été.

Un soir qu'ils sortaient ensemble, ils furent témoin d'une agression. N'écouterant que son courage, le petit-ami d'Helen chercha à s'interposer. Il reçut un mauvais coup de couteau dans le foie et mourut dans les bras de la jeune-femme. Malgré les nombreux témoins présents, personne ne semblait n'avoir rien vu, y compris la première victime, sans doute trop effrayée pour oser parler. Cependant Helen, elle, dressa un portrait robot exact de trois des quatre agresseurs. Ils furent arrêtés peu de temps après. Le quatrième ne fut jamais identifié ni retrouvé. Quand la présence de ce quatrième agresseur fut mise en doute, la détermination d'Helen n'en fut que plus forte. C'est à ce moment-là qu'elle décida d'entrer dans la police. Elle n'espère plus vraiment trouver le quatrième individu. Mais sait-on jamais...

**Nota bene :** Par rapport au profil original, la compétence *Électronique* a été remplacée par *Infographie*.

# A.C.P.D.

## ATLANTIC CITY POLICE DEPARTMENT



**JOSHUA LIVINGSTONE**

Profil : Vétéran

Sexe : Homme Race : Afro-américaine Âge : 32 ans Taille : 1,94 m

<b>CARACTÉRISTIQUES</b>	Constitution (Co)	15	Charisme (Ch)	16
	Dextérité (Dx)	17	Intelligence (It)	13
	Force (Fo)	14	Volonté (Vo)	16
	Perception (Pe)	18	Points de vie (Cox2)	30
<b>EXPÉRIENCE :</b>				

### COMPÉTENCES

#### COMBAT

Bagarre (Dx/2)	9
Combat Contact (Dx/2)	11
Combat Distance (Pe/2)	12

#### DÉPLACEMENT

Athlétisme (Dx/2)	12
Conduite (Dx/2)	8
Automobile	13

#### TECHNIQUES

Artisanat (It/2)	6
------------------	---

Bricolage (Dx/2)	10
------------------	----

#### DÉBROUILLE

Manipulation (Dx/2)	10
Observation (Pe/2)	14
Premiers Soins (It/2)	6

#### SOCIAL

Art (Ch/2)	8
------------	---

Convaincre (It/2)	6
Éloquence (Ch/2)	10
Psychologie (It/2)	6
Se Renseigner (Ch/2)	12

#### CONNAISSANCES

Culture Générale (It/2)	8
Procédures Policières (It/2)	11
Rue (It/2)	8
Armée (It/2)	12
(It/2)	

Milieu (It/2)	6
---------------	---

#### LANGUES

Langue Étrangère ()	
---------------------	--

### PERMIS DE CONDUIRE :

Auto : Oui Moto : Non

### AVANTAGES

Corporation : Armée  
Passé glorieux

### DÉSAVANTAGES

Faible scolarité

### ALLIÉS / INDICS

### ENNEMIS

Du haut de son mètre quatre-vingt-quatorze, Joshua en impose quelque peu. Toujours droit comme un « i », il donne l'impression de marcher au pas. Le regard acéré, rien ne semble lui échapper. On peut y lire aussi une certaine gravité. Cependant, Joshua n'est pas quelqu'un de renfermé. Il accorde une grande importance à la camaraderie entre collègues. Ses boutades ne sont jamais méchantes et il donnerait sa chemise pour venir en aide à un coéquipier.

Certes, Joshua n'a pas eu la chance de naître dans un milieu aisé. Certes, il a la peau noire et a grandi dans un quartier dit « populaire » où il était facile de mal tourner. Joshua reconnaît cependant qu'il n'a pas eu une enfance particulièrement difficile. Sa mère travaillait comme couturière et son père était docker. Malgré cinq enfants à élever et à nourrir, ses parents parvenaient à leur inculquer un semblant d'éducation. Néanmoins, Joshua se doit bien d'admettre qu'entre lui et l'école, cela n'a pas été une très grande histoire d'amour. Si à treize ans, il en paraissait déjà quinze, et s'il jouait souvent les gros durs, c'était généralement pour protéger les plus faibles. Aussi bonnes que fussent les raisons qu'il avait de se bagarrer, son comportement lui dut bon nombre de mises à pied et de renvois. Joshua sait lire et écrire à peu près correctement, mais sa culture générale laisse un peu à désirer.

Quand il devint évident que le jeune homme ne ferait pas de grandes études, il fut envoyé en apprentissage. Il fit un bref séjour dans le garage de son oncle, puis un passage sur les docks aux côtés de son père. C'est là qu'il fit la connaissance de Roger. Roger avait participé à la première guerre du Golfe et d'après lui, cette période avait été la meilleure et la plus intense de sa vie. Il avait frôlé la mort de près mais l'esprit de corps qu'il y avait connu lui manquait encore aujourd'hui. S'il n'avait pas eu femme et enfant, il aurait sans doute fait carrière.

Pour Joshua, il devint évident que sa place n'était pas dans un garage à réparer des voitures, ni sur les docks à déplacer des caisses et des containers. Dès qu'il fut en âge de pouvoir le faire, un peu contre l'avis de ses parents, il décida de s'engager dans l'armée. Après ses classes, il fut très rapidement envoyé sur le terrain, en Afghanistan.

Comme Roger le lui avait affirmé, son unité devint comme une seconde famille pour Joshua. La guerre n'était pas une partie de plaisir et la population ne les accueillait pas forcément à bras ouverts. Il était difficile de savoir qui leur était franchement hostile et qui les tolérait. Il y eut des moments très durs et d'autres de franche camaraderie. C'est sans doute en confiant sa vie aux autres, et qu'eux-mêmes lui confiait la leur, que des liens très forts se tissèrent. C'est probablement parce qu'il y avait ce lien que Joshua pensa d'abord à protéger ses camarades au péril de sa propre vie quand ils furent pris dans une embuscade. Si ce jour-là, il fut gravement blessé, il contribua à sauver pratiquement toute l'unité ; un seul de leur camarade y perdit la vie. Après plusieurs mois de convalescence, il y retourna, gagnant du galon. Il aurait sans doute pu faire carrière mais son faible niveau scolaire commença à le pénaliser. En fin de compte, il fut renvoyé à la vie civile où il finit par intégrer la police, lui permettant de continuer de servir ses concitoyens.



JOSHUA LIVINGSTONE



# A.C.P.D.

## ATLANTIC CITY POLICE DEPARTMENT



**LYNN PIERCE**

Profil : Sang bleu

Sexe : Femme Race : Afro-américaine Âge : 25 ans Taille : 1,72 m

<b>CARACTÉRISTIQUES</b>	Constitution (Co)	15	Charisme (Ch)	16
	Dextérité (Dx)	17	Intelligence (It)	15
	Force (Fo)	15	Volonté (Vo)	15
	Perception (Pe)	16	Points de vie (Cox2)	30
<b>EXPÉRIENCE :</b>				

**COMPÉTENCES**

**COMBAT**

Bagarre (Dx/2)	12
Combat Contact (Dx/2)	12
Combat Distance (Pe/2)	14

**DÉPLACEMENT**

Athlétisme (Dx/2)	12
Conduite (Dx/2)	8
Automobile	12

**TECHNIQUES**

Artisanat (It/2)	7
------------------	---

Bricolage (Dx/2)	8
------------------	---

**DÉBROUILLE**

Manipulation (Dx/2)	8
Observation (Pe/2)	14
Premiers Soins (It/2)	7

**SOCIAL**

Art (Ch/2)	8
------------	---

Convaincre (It/2)	7
Éloquence (Ch/2)	14
Psychologie (It/2)	9
Se Renseigner (Ch/2)	14

**CONNAISSANCES**

Culture Générale (It/2)	7
Procédures Policières (It/2)	14
Rue (It/2)	11
(It/2)	
(It/2)	

Milieu (It/2)	7
Police	11

**LANGUES**

Langue Étrangère ()	
---------------------	--

**PERMIS DE CONDUIRE :**

Auto : Oui Moto : Non

**AVANTAGES**

Tradition familiale  
Mentor\*

**DÉSAVANTAGES**

Ennemi\*

**ALLIÉS / INDICS**

**ENNEMIS**

**B**ien qu'elle soit plutôt jolie, Lynn ne retient pas l'attention par sa beauté, mais bien par le magnétisme et la franchise de son regard. D'ailleurs, elle ne cherche pas à mettre en avant son physique, préférant les tenues décontractées et fonctionnelles. Il se dégage d'elle, cependant, une assurance et un charisme qui donnent véritablement envie de la suivre. Lynn est un véritable poisson dans l'eau au commissariat. Elle connaît pour ainsi dire tout le monde et tout le monde semble l'apprécier. On prétend même qu'elle entretiendrait ce qui se rapprocherait le plus d'une relation amicale avec Marlen Blake, mais personne ne l'affirme avec certitude.

Alors que certains naissent avec une cuiller en argent dans la bouche, Lynn aurait plutôt hérité de ce que l'on appelle le « sang bleu ». Rien à voir avec l'expression française relative à la noblesse de la naissance, mais l'image n'est peut-être pas si éloignée, d'une certaine façon. Non, d'aussi loin que l'on s'en souvienne, mais plus sûrement depuis l'émancipation des afro-américains, les Pierce servent dans la police.

Déjà toute petite, Lynn passait plus de temps au commissariat qu'à jouer à la poupée. Sagement assise dans un coin, elle observait son père et ses collègues travailler. Le sergent Colin Pierce était déjà un officier exemplaire ; ses états de service étaient irréprochables. Malgré cela, il était évident qu'il ne pouvait espérer mieux qu'un grade de lieutenant en fin de carrière, comme son père avant lui. Cependant, si Lynn aimait énormément son père, elle était particulièrement fascinée par les détectives, ces enquêteurs en civil. Si dans son jeune esprit, elle ne doutait pas qu'elle serait un jour elle aussi policière, elle se voyait plutôt comme ces inspecteurs.

Si le père de Lynn approuvait le rêve de sa fille, sa mère ne l'entendait pas de cette oreille, d'autant plus que le petit frère voulait lui aussi leur emboîter le pas. Elle espérait un autre avenir pour ses enfants. Elle voulait que Lynn fasse des études, de droit, si elle tenait tant à faire un métier en rapport avec la justice, par exemple. Mais la jeune fille était déterminée. Si elle suivit effectivement des études de droit, ce ne fut que pour mieux intégrer l'école de police, au grand dam de sa mère et à la plus grande satisfaction de son père.

Une fois diplômée, elle occupa d'abord un poste de simple officier de police, patrouillant, faisant la circulation, etc., bien loin de son rêve d'enquêtrice. Si au début, elle en éprouva une certaine frustration, rongéant son frein, mais impatiente de pouvoir enfin mener des investigations criminelles, elle finit par voir le bon côté des choses. Ce fut grâce à l'officier Matt Olson qui la supervisa. Elle ne le connaissait pas d'avant car il avait intégré la police d'Atlantic City quelques années auparavant seulement. En fait, il avait été policier à New-York, puis agent de sécurité dans un casino d'Atlantic City avant de pouvoir intégrer le A.C.P.D. Elle apprit beaucoup avec lui, adoptant une vision nouvelle des choses.

Elle n'était encore que simple officier de police quand Lynn eut affaire pour la première fois à John Bowen, un jeune avocat. Elle l'avait interpellé alors qu'il était au volant de sa voiture en état d'ébriété ; il avait grillé un feu rouge. Olson la laissa mener cette arrestation d'un bout à l'autre, se contenta d'observer et d'approuver la procédure. Bowen fit une grossière tentative de corruption que Lynn signala et qui lui valut une mise en examen. Malheureusement, Bowen s'en tira par quelques pirouettes d'avocat, payant simplement une amende. Cependant, le jeune avocat n'oublia pas celle qui l'avait arrêté et fait mettre en examen. Il était bien décidé à se venger d'une façon ou d'une autre. Par la suite, il fit en sorte de s'occuper de la défense de suspects dans les affaires dont elle s'occupait, afin de lui mettre des bâtons dans les roues. D'après la rumeur, il semble que son arrestation ait eu plus de conséquences que la seule amende. Alors qu'il aurait dû prendre la succession de son père à la tête du cabinet, ce fut quelqu'un d'autre qui fut nommé.



LYNN PIERCE

# A.C.P.D.

## ATLANTIC CITY POLICE DEPARTMENT



**DANIEL HICKS**

Profil : *Joueur compulsif*

Sexe : *Homme* Race : *Caucasienne*

Âge : *25 ans* Taille : *1,73 m*

<b>CARACTÉRISTIQUES</b>	Constitution (Co)	14	Charisme (Ch)	15
	Dextérité (Dx)	16	Intelligence (It)	14
	Force (Fo)	13	Volonté (Vo)	13
	Perception (Pe)	15	Points de vie (Cox2)	28
<b>EXPÉRIENCE :</b>				

**COMPÉTENCES**

**COMBAT**

Bagarre (Dx/2)	12
Combat Contact (Dx/2)	10
Combat Distance (Pe/2)	10

**DÉPLACEMENT**

Athlétisme (Dx/2)	12
Conduite (Dx/2)	8
Automobile	11

**TECHNIQUES**

Artisanat (It/2)	7
------------------	---

**Bricolage (Dx/2)**

8

**DÉBROUILLE**

Manipulation (Dx/2)	15
Observation (Pe/2)	13
Premiers Soins (It/2)	7

**SOCIAL**

Art (Ch/2)	7
------------	---

Convaincre (It/2)	9
-------------------	---

Éloquence (Ch/2)	13
------------------	----

Psychologie (It/2)	7
--------------------	---

Se Renseigner (Ch/2)	10
----------------------	----

**CONNAISSANCES**

Culture Générale (It/2)	10
-------------------------	----

Procédures Policières (It/2)	11
------------------------------	----

Rue (It/2)	7
------------	---

Jeux (It/2)	13
-------------	----

(It/2)	
--------	--

Milieu (It/2)	7
---------------	---

Cercles de jeux	11
-----------------	----

**LANGUES**

Langue Étrangère ()	
---------------------	--

**PERMIS DE CONDUIRE :**

Auto : *Oui* Moto : *Non*

**AVANTAGES**

*Adroit*

*Camaraderie*

**DÉSAVANTAGES**

*Addiction aux jeux*

*Endetté*

*Indiscipliné*

**ALLIÉS / INDICS**

**ENNEMIS**

**H**icks fait partie de ses gens que l'on apprécie dès la première rencontre. Il ne cherche pas particulièrement à séduire ou à plaire, mais se montre toujours amical de prime abord. Il est quelqu'un de nature plutôt sociable et n'est jamais le dernier à aller prendre un verre avec les collègues après le service. Il n'y a qu'une chose qu'il vaut mieux éviter de faire avec lui : jouer ou parier. Si Daniel est toujours partant pour un petit pari, pour une partie de cartes ou de dés, il y est surtout accroc. Il ne sait pas s'arrêter et très vite le jeu devient quelque chose de sérieux. L'homme si aimable et si amical peut alors se transformer en véritable Mr. Hide et n'être plus si agréable. Quand une affaire le mène à enquêter dans un casino, la tentation est toujours grande et ses collègues doivent le surveiller. Il lui est par ailleurs interdit d'entrer dans de nombreux établissements de la ville en dehors d'une mission de police. Évidemment, ce n'est pas ça qui l'empêche de trouver une table de jeu... pas vraiment légale. Hicks est souvent sur la corde raide et il est souvent endetté, rien d'encore très important mais un jour, cela pourrait lui valoir des ennuis.



DANIEL HICKS

Fils unique, Daniel a vécu ses dix premières années à Philadelphie où sa mère était professeure de mathématiques et son père travaillait dans une bijouterie-horlogerie. Malgré la profession de sa mère, les maths, et l'école en général, n'étaient le fort du jeune garçon. Par contre, c'est bien en cour de récréation qu'il développa son goût pour le jeu et les paris. Il commença par développer une certaine agilité dans le lancer de billes où il devint imbattable. Avec l'âge, les jeux et les enjeux évoluèrent. Il s'essaya pendant un temps aux jeux vidéos où il fit montre une nouvelle fois de son habileté. Les Hicks déménagèrent à Atlantic City où la mère de Daniel venait d'obtenir un poste dans un lycée, avec, à la clef, un meilleur salaire. Le père fut engagé dans une entreprise qui s'occupait de l'entretien des machines de casino.

Avec l'adolescence, les rapports entre Daniel et sa mère se firent plus tendus. Elle s'inquiétait pour son garçon dont le niveau scolaire n'était pas très bon, on pouvait même dire qu'il était médiocre. Il y avait tout de même une chose qui lui plaisait : l'électronique. Bien entendu, cela avait souvent un rapport plus ou moins direct avec les jeux. Il réparait consoles, téléviseurs, et petits électroménager des voisins pour se faire un peu d'argent de poche. Argent qu'il s'empressait de dépenser dans les salles d'arcades ou, de plus en plus, les salles de billard. Là encore, sa dextérité lui valu d'être remarqué. Au début, ses adversaires, souvent plus âgés, n'apprécièrent pas de se faire battre par un gamin. Et puis, certains y virent une opportunité et commencèrent à l'entraîner dans des combines qui consistaient surtout à plumer les touristes.

La mère de Daniel ne savait plus quoi faire. Elle voulait que son fils fasse des études et apprenne un métier respectable. C'est alors que son père, qui avait toujours laissé le soin à son épouse de gérer la scolarité de leur fils, laissa deux choix à Daniel. Soit il commençait un apprentissage technique, puisque l'électronique lui plaisait, soit il intégrait une école militaire. Derrière ce choix, Daniel comprit que se dissimulait une menace. S'il n'apprenait pas un métier, son père l'enverrait apprendre la discipline à l'armée. Il opta, bien entendu, pour la première solution, sans gaieté de cœur. Malgré son talent à réparer les appareils électroniques, Daniel ne se voyait pas en faire un métier : c'était trop facile et ennuyant.

A priori, rien ne destinait vraiment Daniel à devenir policier. Tout bascula le jour où son père se trouva au mauvais endroit au mauvais moment. Il fut grièvement blessé pendant le braquage d'une bijouterie ; il était venu postuler pour une place d'horloger. Il survécut mais perdit définitivement l'usage de ses jambes. L'enquête s'enlisa et les coupables ne furent pas retrouvés. Du moins, jusqu'à ce que Daniel mène ses propres investigations. Le milieu du jeu est souvent aussi celui de nombreux criminels. Il suivit des pistes qui le conduisirent jusqu'aux voleurs. Écartant l'envie de faire justice lui-même, le jeune homme les dénonça à la police. Quelques temps plus tard, Hicks faisait son entrée à l'école de police d'Atlantic City.