

C.O.D.S.™



Endgame

FÉVRIER 2035 - ???

COOPS™

Endgame

FÉVRIER 2035 - ???

VIREZ
PRODUCTIONS

Ce supplément est dédié à Lukas Picard, dernier cops promu avant dissolution du service.

Crédits

Un jeu de Nicolas Benoist, CROC et Geoffrey Picard, assistés de la SIROZ Death Squad.

Responsable de gamme : Geoffrey Picard.

Nouvelles de Charlotte « dolls » Bousquet - <http://charlottebousquet.over-blog.com/>

Au jour le jour... de Sandy « la beauté est en lui » Julien.

Undercover Mission Agent, Public enemies, California Maki, Flash forward,

Crimes et Blood work de Thomas « Monsieur COPS » Cheilan.

La dernière séance de François « Félix » Cedelle.

Guantanamo social club et No way of life de Benoît « american dream » Attinost.

Gang de Jean-François « suppôt d'Asmodée » Beney.

L'affaire Clemente/Venaro de Marc « cops du mois » Sautriot.

Born to be bad de Geoffrey Picard.

Surveiller et punir de Benoît Attinost vaillamment épaulé de Pierre Nuss et Jean-Marc « Xainphax » Dumartin, les deux gagnants du concours organisé par Christophe Boyer sur www.ludocortex.com

Textes et encadrés additionnels de Geoffrey Picard.

Relecture et réécriture par Geoffrey Picard et Alicia « je relis plus vite que la lumière » Simonnet.

Un grand merci aussi aux gens de la FAQ COPS, des sites amateurs, de la mailing list (<http://fr.groups.yahoo.com/group/cops-jdr/>), du forum sur le site asmodee.com et aux abonnés de *Ground Zero* pour leur soutien, leurs questions, leurs propositions de textes et de règles, leurs critiques constructives et leurs idées.

Illustrations

Conception graphique et couverture :
Aleksi Briclot

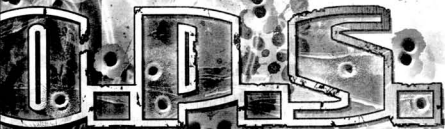
Illustrations intérieures :

Bernard Bittler, Franck Poterlot, Christophe Swal, Jérémy Masson, Yann Valeani et Pascal Quidault.

Mise en page et conception graphique intérieure :

Greg « Alexia [kkhhppchhhhhhh] ! Je suis ton père... » Cervall.

Imprimé en France par Fabrègue imprimeur, juillet 2007.



SOMMAIRE

● LES DOSSIERS DU LAPD.....4

Les gens normaux n'ont rien d'exceptionnels..... 4

Gang.....7

1. Acte 1 : le départ 7

2. Acte 2 : le développement..... 10

3. Acte 3 : la vie dans le gang... 14

Undercover Mission Agent.....17

1. Statut..... 18

2. La loi 19

3. Bienvenue dans un monde de crimes 20

Born to be bad21

1. Caractéristiques21

2. Expertises et styles.....23

Ma vie en rose27

● AFFAIRES EN COURS.....30

De battre mon cœur s'est arrêté..... 30

L'affaire Clemente/Venarito32

1. Introduction : Recherche

Susie désespérément..... 32

2. La piste de Clay Pellet..... 33

3. La charmante Mu Lin Chae..... 35

4. City of Quartz 39

5. Kuong El Monte home

for elders 40

Guantanamo Social Club43

0. Pré-film..... 43

1. Zone 44

2. Derrière et devant

les barreaux..... 50

3. Conclusion..... 61

Public enemies61

0. Synopsis 61

1. Al-Mugawir..... 62

2. Arrêt sur image..... 64

3. Doggy Style..... 67

4. Search & Destroy 70

La dernière séance.....78

0. Pré-générique 78

1. Introduction..... 78

2. Acte 1 : Bienvenue à

Little Italy 80

3. Interlude 84

4. Acte 2 : infiltration au TLT

Broadcast Center..... 85

5. Conclusion :

sacrifice ultime ? 86

6. C'est à la fin de la foire que

l'on compte les bouses..... 87

7. Protagonistes 87

Les visiteurs du soir88

● LES DOSSIERS DU SAD.....91

Mauvais sang 91

California Maki95

1. Bienvenue dans un monde

meilleur 96

2. The Chemven show 99

3. R.A.S.100

4. Légendes.....101

5. Endgame ?104

Flash Forward106

0. Conséquences de la saison

précédente.....106

1. La Californie aux mains des

Réalistes109

2. La Californie privatisée111

3. And the winner is...112

4. Contexte de jeu112

Surveiller et punir113

1. Un système sur la brèche.....114

2. Au poste !116

3. Transfert ! Autolargue !117

4. Tu te poses là et tu attends.....118

5. Objectioooooo !119

6. Les prisons light120

7. Les prisons classiques.....121

8. Sortir.....122

No Way of Life.....125

1. Ça rentre, ça sort.....125

2. Ça re-rentre, ça ressort.....128

3. Voir les titres de chapitres

précédents.....129

4. Tous en prison !131

5. Les jolies colonies

de vacances...131

6. La belle133

7. Les Marshals et les chasseurs

de primes.....134

8. Boîte à coucou134

Crimes135

0. L'enfance de l'art.....136

1. Les PNJ truands137

2. Du COPS au crime140

3. Activités.....142

4. Pérenniser le business.....143

5. Intrigues pour truands144

Blood work145

1. Cooptation147

2. Jouer des missions

d'infiltration151

À bout de souffle154

● LAPD BLUES.....157

Le grand blond avec une chaussure noire.....157

Au jour le jour : toujours des

questions 160

Nous irons tous au paradis..... 171

● PAROLES D'AUTEURS.....174

Un futur possible pour COPS174

Mon COPS à moi174

COPS next generation.....175

Bonjour, j'ai 5000 signes

pour vous dire...175



LES DOSSIERS DU LAPD

LES GENS NORMAUX N'ONT
RIEN D'EXTRAORDINAIRE

— C'est quoi, ça ? demande Lukas, désignant du menton le sac en plastique noir, hermétiquement fermé, qu'a lancé dans un coin Diam en arrivant dans le refuge.

La tueuse hausse les épaules, s'empare d'une bouteille de soda, la décapcule sèchement et boit quelques gorgées avant de répondre.

- Des têtes de Russes.
- Peux-tu m'expliquer pourquoi tu t'es sentie obligée de les rapporter ici ?
- Une vieille habitude.

Le jeune homme fronce les sourcils. S'approche de son garde du corps. Lui relève la tête et l'oblige à croiser son regard.

— Qu'est-ce qui ne va pas ?
— Ils sont de plus en plus nombreux, répond-elle avec une moue désabusée avant de se détourner. Et de plus en plus rusés. Tu aurais dû me laisser les éliminer tout au début — lorsqu'ils étaient encore faibles, déstabilisés par le Little One.

— Diam. Diam, répète-t-il plus fermement, agrippant son épaule et l'obligeant à se retourner. Qu'est-ce qui ne va pas ? Réellement ?

— Rien de grave. Mal dormi, c'est tout. Au fait, T-Ger s'est fait descendre. Kenny a retrouvé son corps troué de partout, ce matin. La bonne nouvelle, c'est que ça m'a évité d'éliminer moi-même ce traître. La mauvaise, c'est que ce ne sont pas les outils habituels de nos amis moscovites qui l'ont dézingué. Ça viendrait plutôt du côté italien de la force...

Lukas accueille l'information d'un simple hochement de tête. S'assoit sur une caisse vide, dos au mur. Tire un revolver de la poche intérieure de son cuir. En vérifie lentement le mécanisme. Le pointe, comme par jeu, vers Diam. Elle lui fait face. Immobille. Sans réagir. Attend, simplement — et il ne parvient pas à savoir s'il s'agit de résignation, de courage ou d'apathie. Cela fait près

d'un an à présent qu'elle travaille pour lui. Garde du corps. Tueuse. Conseillère. Alliée. Toujours là. Toujours efficace. Ne montrant jamais aucun signe de faiblesse, ne laissant paraître aux yeux du monde qu'un masque impassible. Comme si rien ne pouvait l'atteindre. Ni la toucher. Il sait que c'est faux, bien sûr. À côtoyer les gens quotidiennement, on apprend à déceler et décrypter les plus infimes nuances dans leur comportement, on peut presque ressentir — par une sorte d'explicable mimétisme — ce qu'ils éprouvent. Lukas a bien observé Diam au cours de ces derniers mois. Pour une infinité de raisons différentes — dont certaines qu'il n'a aucune envie d'analyser. Il sait parfaitement qu'aujourd'hui, elle ne va pas bien. Pas bien du tout. Qu'elle est à bout.

L'échec d'un long travail d'auto-conditionnement, d'une vaine tentative pour se transformer en machine, en automate privé de toute émotion. Ça a commencé en septembre 2034. Lorsqu'elle a cessé de se rendre à No Hoper Point. Lorsqu'elle a arrêté de voir ce type, Doug Collins. Elle s'est maintenue du mieux qu'elle a pu, mais quelque chose en elle s'est brisé. Cela se sent, dans son attitude. La manière dont elle s'exprime. Le vocabulaire qu'elle emploie. De plus en plus laconique. De moins en moins raffiné. Comme si la rue l'avait rattrapée. Ce vocabulaire ne lui va pas. « Dézingué ». L'an dernier, elle ne se serait jamais exprimée comme ça. Et puis, il y a autre chose. Quoi ? Il ne saurait le définir.

— Tu me flingues ou tu me fiches la paix ?

Sa voix est lasse, tenue.

— Mourir t'indiffère ?

Haussement d'épaules.

— Débarrasse-moi de ces saloperies, soupire Lukas en désignant la masse sombre et luisante du plastique où sont entassés les macabres trophées de Diam. Balance ça dans les égouts, plante-ls au bout de piques, je m'en fous, mais je ne veux plus voir ces trucs chez moi.

Diam obtempère. Quitte le bunker.

Silencieux, discret, Lukas lui emboîte le pas. La suit, petite silhouette menue, presque enfantine, portant le

gros sac noir sur son épaule dans les rues encore jonchées de décombres où il a établi son Q.G. Les rats, vautrés dans les ordures et les détritus qui jalonnent sa route, la regardent passer avec malveillance. Filent, dès qu'ils perçoivent la présence du métis. Un peu plus loin, au delà des barbelés, des bâtiments en construction. Des maisons, de vagues immeubles. Un gris bétonné, déjà rongé par la Grey Plague, mais de nouveau habité. Plus loin, entouré de murs épais et colorés d'où dépassent des arbres parfaitement imités, un spécimen coloré de cité autonome financé par l'une de ces grosses corporations qui ont résisté au Little One, oasis d'espoir dans un champ de ruines. Ces ensembles autarciques ont poussé comme des champignons dans la Cité des Anges. De véritables petits îlots de bonheur factice pour tous ceux qui acceptent de renoncer à leur libre arbitre. Quoique... Ce renoncement-là est peut-être moins dangereux, finalement, que celui auquel sont contraints les Californiens abreuvés d'absurdités réalistes toute la journée.

Devant lui, Diam avance, souple et légère. Disparaît à l'angle de ce qui reste d'une ruelle. Un cri aigu. Animal. Qui se transforme en râle d'agonie. Encore un de ces foutus singes, sans doute. Une minute plus tard, un cadavre couvert de fourrure rousse confirme ses soupçons. Un babouin. Une bête qui a survécu au séisme et s'est montrée assez retorse pour échapper aux malheureux affamés prêts à bouffer de tout pour subsister. Pas assez, néanmoins, pour attaquer la tueuse et survivre. Il l'a perdue de vue quelques instants, la perçoit de nouveau, un peu plus tard, qui se dirige vers la bouche béante d'un ancien tunnel de métro à l'abandon.

Au loin retentissent des sirènes.

Plus près, des coups de feu.

Instinctivement, Lukas se baisse, se met à l'abri, dans une sorte de cavité créée par l'effondrement d'un immeuble.

Diam balance le sac dans la gueule béante et noire du souterrain. Cris. Paillements. Grondements. Quelle que soit la faune qui hante la galerie, elle est manifestement ravie de l'aubaine. La jeune femme reste là, les bras ballants. Immobile. Elle fait un pas en avant. En direction de l'affreuse bouche. Oscille. Recule. Ses épaules tremblent imperceptiblement. La peur ? La tristesse ?

Lukas se mordille les lèvres. Il devine confusément ce qu'elle s'apprête à faire. Hésite à l'arrêter. Ce ne sont pas ses affaires, après tout. Il n'est pas responsable des états d'âme et autres pulsions suicidaires de ses subordonnés. Mais Diam est un excellent garde du corps. Trop performante pour lui permettre de mettre un terme à son existence. Surtout d'une manière aussi atroce. Alors, sans réfléchir, sans prendre le temps de vérifier que nul ne l'a suivi, il bondit hors de sa cachette, se précipite, entend trop tard une détonation, plonge – pas assez rapidement, néanmoins, pour éviter les rafales qui lui déchirent le dos. Océan de feu et de confusion, d'infamie douleur et d'impuissance fureur. Il s'écroule sur le sol, le visage dans la poussière grise et blanche. Songe, ironique, qu'Azur est morte de la même façon que lui. En essayant de protéger l'être qu'elle aimait.

Qu'elle aimait. Qu'il aime.
Révélation brutale.
Puis le noir.

Igor Kouriakov tire voluptueusement sur son cigarillo, se renverse légèrement en arrière. Pose ses pieds bottés de cuir et de métal sur la table basse de la salle à manger.

– Igor, s'il te plaît ! soupire sa femme. Combien de fois...

– Trop ! coupe le colosse sans jeter un seul regard dans sa direction. Tiens, tant que t'es debout et que t'as la gueule ouverte, va me chercher une vodka ! Comme ça, tu diras que t'as fait quelque chose dans la journée.

Docile, elle obéit, revient quelques minutes plus tard avec un verre et une bouteille – herbe de bison, directement importée du pays.

– Viens boire avec moi.

– Mais...

– Va te chercher un verre.

Elle se lève, retourne vers la cuisine. Igor, cette fois, la suit des yeux, fixe sa croupe généreuse, ses hanches larges. Lentement, il se passe la langue sur ses lèvres, sent monter une érection. Pourquoi pas, après tout ? Ça fait longtemps qu'il n'a sauté personne. Et plus longtemps encore qu'il n'a sauté sa femme. Il se redresse, éteint son mégot dans le cendrier. S'apprête à la rejoindre...

– Papa ?

Et merde. Au temps pour la baise.

Son gosse se tortille dans l'encadrement de la porte. Cheveux châtain. Pommettes hautes. Yeux clairs. Grand, pour ses huit ans. Comme lui à son âge.

– Quoi ?

– M'man m'a d'mandé d'te d'mander si j'pouvais aller jouer avec Nick et les autres, d'main après-midi.

– T'as fait tes devoirs ?

– Oui, p'pa.

– Tes corvées ?

– Oui, p'pa.

Sa femme grasse et blanche revient, un verre vide à la main. Un sourire timide éclaire son visage lunaire, donnant un peu d'éclat à ses prunelles pâles.

– Il a bien travaillé, cette semaine.

Igor lui lance un regard écœuré. Est-ce sa voix ? Son faciès inexpressif ? Ses mamelles de vache laitière ? Toute envie de baisier le déserte brusquement.

– P'pa ? P'pa, j'peux, dis ?

– Va dans ta chambre, on verra...

– Mais...

– Dans ta chambre, j'ai dit !

Le gamin s'éclipse, les larmes aux yeux. Ignorant le regard de reproche que lui lance son épouse, il lui fait signe. Soumise, de nouveau, elle va s'asseoir face à lui. Un signe du menton. Elle les sert tous les deux. Ils trinquent en silence. Cul sec. Et recommencent. Encore et encore.

– On fête quelque chose ? murmure-t-elle enfin, les paupières baissées.

– Da. Moi et les gars, on a fini par l'avoir, ce fumier.

Tu sais, le type dont je t'ai parlé. Le métèque de Skid Row. On s'est mis à trois, remarque. Et on a dû diviser la prime...

- Tu as tué un homme ?

- Putain ! Écrute-t-il en se levant. C'est pas comme si tu découvriras que t'avais épousé un enfant de cœur ! Allez, viens là, ma belle.

Igor la saisit par le poignet, la traîne vers la chambre à coucher. Il a résolu son problème : il la prendra en levrette, comme ça, il est sûr de ne pas voir sa gueule. Mais, au moment de franchir le seuil de la pièce, il fronce les sourcils : c'est un poids mort qu'il traîne derrière lui. Elle s'est affaissée sur elle-même, les yeux écarquillés. La bouche ouverte en un cri muet de protestation - ou de surprise. Difficile de savoir.

Pas le temps de tergiverser. Il se colle au mur, sort son flingue, le brandit devant lui, sur les côtés. À l'affût du moindre signe suspect. Rien. Les secondes s'égrenent. Interminables. Éprouvantes. Une sueur glacée coule lentement le long de son échine. Il frissonne. De froid. De crainte. D'impatience.

- Fils de pute ! Gronde-t-il, mâchoires crispées. Allez ! Viens !

Un bruit, dans le couloir. Une respiration. Haletante. Ténue. Igor arme son flingue. Presse lentement la détente. Relâche. Un pas. Une ombre. Une silhouette. Explosion. Le coup part. La lumière s'allume. Et son même est là, livide, qui le dévisage avec cette expression étonnée qu'ont souvent les gens quand ils comprennent qu'ils sont en train de mourir. Une tâche rouge s'épanouit sur son t-shirt immaculé.

- Ilya ! Non ! Nooooo ! hurle-t-il en se précipitant vers lui.

Il le cueille dans ses bras, juste au moment où la petite dépouille bascule en avant.

- Ilya ! Ilya ! Pas ça...

- Ça fait mal, n'est-ce pas ?

Il sursaute. Lève ses yeux embués de larmes. Une mince silhouette lui fait face. Vêtu de noir. Tenant dans ses mains fines une faucille. Brillante. Effilée.

- Pourquoi ? Pourquoi ? Mon fils...

- Vous l'avez tué.

Un ton froid, implacable. Un ton qui le vide de toute volonté.

- Qui êtes-vous ? Sanglote-t-il.

- Je suis le garde du corps de monsieur Takeshi. Et à cause de vous, je risque de perdre mon travail. Je ne suis pas croyante. Je ne prie aucun dieu. Et je n'ai plus de scrupules depuis longtemps. Mais il y a deux choses en lesquelles j'ai foi. Deux choses, parmi toutes les autres, qui m'importent plus que tout. Deux choses si essentielles qu'elles m'ont conduite jusqu'à vous.

- Et ces choses, ce sont ?...

- La vengeance et l'honneur.

- Conneries ! Espèce...

Il ne finira jamais sa phrase. D'un geste vif, précis, son bourreau lui tranche la gorge.

La dernière image que voit Igor en tombant à la renverse, ce sont deux silhouettes de femmes. L'une, raide, étendue sur le sol, morte sans avoir compris ce qui

lui arrivait. L'autre, fluide et féline, qui se fond dans les ombres et disparaît.

L'odeur de l'encens, mêlée à une légère fragrance de jasmin et de miel. Le son tenu d'un souffle régulier. Les draps, doux contre son corps nu. La douleur. Présente. Lancinante. Supportable néanmoins. Il passe la langue sur ses lèvres sèches, pâteuses. Papillonne des yeux. Regarde. Pénombre, au dessus de lui. Sur le côté, la lueur d'une lampe de chevet. Lentement, précautionneusement, il tourne la tête. Une brûlure aiguë vrille ses muscles. Il gémit involontairement.

Aussitôt, le rythme régulier de la respiration inconnue est rompu. Froissements de tissu, juron dans une langue qu'il ne comprend pas. En un clin d'œil, elle est là, près de lui.

- Depuis quand... Depuis quand suis-je ici ? croasse-t-il.

- Dix jours. Peut-être un peu plus.

Sans lui laisser le temps de poser une autre question, elle se relève. S'éloigne. Revient un moment plus tard avec une bouteille d'eau minérale, une sorte de bouillie et une barquette de compote.

- Je n'ai plus de dents ?

- Je suis désolée, Lukas. Désolée... Vraiment.

Elle se mord les lèvres. L'aide, silencieuse, à se redresser. Il mange doucement, péniblement - lui est reconnaissant, finalement, d'avoir choisi des aliments préparés ainsi, et non de la nourriture solide. Tout le temps que dure son repas, elle demeure à ses côtés. Tête basse. Ses longs cheveux forment un rideau de nuit, un voile impénétrable entre le monde et elle. Entre lui et elle. Longtemps, il l'observe.

- Approche-toi, ordonne-t-il enfin. Assieds-toi sur le lit. Et regarde-moi.

- Pour quoi faire ? grogne-t-elle en obéissant néanmoins.

Il la fixe en silence. S'attarde sur ses prunelles almandines bordées de longs cils de jais. Son petit nez de chat. Ses joues lisses, sa bouche charnue.

Mais de profonds cernes creusent son regard. Ses lèvres sont pâles, gercées.

Il y a en elle une fragilité que jamais auparavant il n'avait décelée. Voulait déceler.

- N'as-tu rien à me dire, Diam ?

- Je les ai tués. Tous ceux qui ont tiré, ce jour-là. Leurs familles également.

- Fabuleux. À part ça ?

- Je suis désolée, Lukas. J'aurais dû savoir que tu étais surveillé. J'aurais dû... Je ne sais pas ce qui s'est passé. D'habitude, je sens ce genre de choses, mais...

- Sentir. Prévenir. Anticiper. Oui, c'est un peu le B.A.BA, pour un garde du corps. Mais manifestement, il y a eu un bug quelque part, comme dirait Kenny.

- Je suis désolée. Ça ne se reproduira plus.

- C'est sûr. Tu es vivrée.

Pétrifiée comme sous l'effet d'une giflette, elle le contemple, soudain livide.

- À moins, poursuit-il calmement, que tu m'expliques ce qui a transformé une professionnelle d'une compétence et d'une efficacité sans pareille en loque suicidaire...

Et quelque chose se brise en Diam. Le mur qu'elle a mis tant d'années à ériger autour d'elle, la carapace lisse et mortelle qui la protégeait de tout, au point qu'elle avait fini par la considérer comme une seconde peau, éclate, se brise, s'effondre, tombe en poussière. Disparue, l'ancienne tueuse de la Tsing Foo. Disparue, la cops flegmatique. Disparue, la garde du corps impassible. Face à Lukas, le corps secoué de larmes, il n'y a plus qu'une femme. Une femme désespérée. D'habitude, Lukas sait quoi faire. Comment réagir. Les gestes appropriés pour calmer ce genre de crises. Être doux, à l'écoute, sensible. C'est ce qui lui a toujours permis de s'assurer de la loyauté des prostituées de Skid Row, et ainsi mieux les contrôler.

Si tu as les putes, tu as la rue. Il ne sait même plus qui lui a dit ça. Mais c'est vrai. Et il s'est rapidement aperçu qu'il parvenait à un bien meilleur résultat par la douceur qu'en les maltraitant.

Néanmoins, celle qui sanglote convulsivement, recroquevillée sur elle-même, n'est pas l'une de « ses » filles.

C'est celle pour laquelle il a failli mourir.

Celle pour laquelle il pourrait de nouveau risquer sa vie.

— Diam, dit-il enfin, lorsque les pleurs se sont un peu taris, posant une main sur sa tête et commençant à lisser cheveux. Un mouvement régulier. Apaisant. Diam, j'aimerais comprendre...

Alors, elle raconte. Un flot ininterrompu de paroles. Des mots murmurés. Des phrases hachées. Un trop-plein qui ne sait comment franchir ses lèvres.

Le cirque de Pékin. La cité des Anges. L'enfer sur terre pour une gamine idéaliste et naïve. Son entrée

dans la Tsing Foo. Son apprentissage — la vengeance, d'abord. Puis le devoir. Juste le devoir. Ce qui fait avancer. Ce qui permet de ne pas réfléchir à ce que l'on fait. Le chantage. La torture. Le meurtre. On devient une fonction. Une simple fonction, avec des codes bien précis — et on suit les règles à la lettre. Et toujours, on cherche à devenir meilleur. Perfection du geste. Perfection de l'instant. Les Japonais n'ont rien inventé. L'éradication des Bloody Threadz et son entrée dans les COPS. L'infiltration ? Un jeu d'enfant. C'est le reste qui a été plus dur. Un tigre chez les loups. Un tigre qui veut se transformer en loup. Métaphore stupide. Elle s'est laissée prendre au jeu de l'humanité. Ou de l'Occident. Peu importe. Et elle a commencé à s'extraire du personnage de la tueuse. Du seul rôle qu'elle ait jamais joué. Mais quand on revient sur terre, dans un monde où les autres existent réellement, ne sont pas que des pions sur un échiquier ou des cibles, il est difficile de se regarder en face. Doug lui a permis ça. L'a laissée se défaire, peu à peu, de son enveloppe protectrice. Est devenu son miroir. Ou sa bouée, qu'importe. À l'époque, elle s'en moquait. Tout ce qu'elle savait, c'est qu'elle l'aimait. Et qu'une petite flamme brûlait en elle, une flamme de vie. D'espérance. Et puis, il a été arrêté. Il a été incarcéré. Elle l'a laissé la violer. Elle l'a laissé fermer la porte. La flamme, l'étincelle est morte. Et tous les miroirs ont été brisés. Tous sauf un. Celui qui la blesse, chaque jour. Qui lui montre ce qu'elle était. Ce qu'elle est. L'enfer de la vérité mise à nue.

— Et qu'est-ce qui te fait croire que plus personne ne veut te servir de miroir ?



LES DOSSIERS
DU LAPD

GANG : DE LA NAISSANCE À LA DÉCHÉANCE

Alors y'avait le gros Boris. Au début, tout le monde l'appelait Babar. Et puis un jour, il a défoncé le crâne d'un gars qui se foutait de sa gueule. Alors on l'a appelé Bobo. Et pour faire bobo, il faisait bobo. Y'avait aussi Joseph, alias Joey le dingue. Complètement barré. Un parano de première, prêt à sauter à la gueule de n'importe qui. Et puis y'avait Dimitri, mon petit frangin. Dim, c'était déjà une tronche à cet âge-là. Il avait pas son pareil pour trafiquer les chiffres. Et puis moi, Vladimir, beau gosse de service.

À nous quatre on semait la terreur dans tout le sud de Little Mockba. Le gang du vieux quartier, c'était notre nom. Enfin, c'est le nom qu'on nous a donné après le coup du vol dans la boutique de vieil Andreï. On s'est bien fait trente dollars avec les deux caisses de caviar qu'on lui a piquées en loucedé et que j'ai revendues à cet Ukrainien barbé de tatouages. On était inséparables et on allait faire un malheur...

Vous entrez dans l'univers des gangs. Avant toute chose, je vous invite à relire les descriptions des différentes extensions consacrées aux gangs et organisations criminelles : « Amitiés de L.A » « Gangsta paradise » « Les affranchis ».

1. Acte 1 : le départ

1.1. Origine et recrutement : « les copains d'abord »

Un gang. Une bande. Ta bande. « Toi et ta bande de voyous ! » Souvenez-vous de ce que vous rabâchaient les commerçants, les profs et les voisins. C'étaient vos

potes, c'est tout. Un gang, au départ, c'est un rassemblement d'amis. Bien souvent, à l'âge où l'on a besoin du regard de l'autre pour savoir où se placer dans une communauté, les gamins se regroupent et font les quatre cents coups. Au départ, c'est inoffensif : on se regroupe pour jouer au base-ball, fumer des drogues douces et se taper la honte en draguant des filles. Rien de méchant (quoi que se taper la honte...) Mais c'est aussi l'époque de la vie où l'on se lance des défis : « t'es pas cap de ... » « si tu fais pas ça, t'es qu'une gonzesse ». Et on se motive, et on s'émule... et on fait un maximum de conneries. Ces conneries peuvent aller très loin. Et c'est là qu'on teste des notions étranges comme la fidélité, la complicité, l'esprit de meute, l'excitation du risque, la peur... et aussi le crime, le goût si particulier de la transgression des règles et de la vie facile... Tout pour séduire les gosses et créer des liens forts, des liens souvent plus solides que les liens familiaux. Car vous connaissez le dicton : « on choisit ses copains, mais rarement sa famille ».

Bref, ces gamins se regroupent par différents critères :

Le premier, c'est l'appartenance au même quartier, à une même zone, le célèbre « hood » si cher à la culture gangsta. C'est souvent d'ailleurs le premier nom qu'aura cette bande, « la bande du quartier machin » « le gang de la rue truc ». Ils commencent par se chamailler dans un bac à sable et ils finissent

par commettre des délits. Le recrutement est donc purement opportuniste : « t'habites là, tu fais partie de la bande ».

Le second, c'est l'appartenance à une ethnie, une nationalité. Les exemples sont légion : les Chinois, les Russes, les Italiens, les Irlandais, les Mexicains, les Jamaïcains... Bien souvent à L.A., cette appartenance ethno-nationaliste est aussi couplée à une appartenance de quartier. Little Korea, Little Mockba... Tous ces coins sont des quartiers où les gens de même origine se concentrent traditionnellement. Le recrutement est alors purement communautaire et exclusif. La religion, par exemple l'islam ou le vaudou, ne va pas intéresser les bandes de gamins. Elle ne les concernera comme base de gang qu'à partir de la fin de l'adolescence, avec l'apparition de la conscience sociale et politique : gangs suprématistes et gangs racistes se forment également sur le tard.

Le troisième, c'est le hasard du parcours d'un gamin : une première bêtise peut l'amener en maison de correction. Là, il va rencontrer des petits gars de différents horizons qui ont fait des conneries comme lui. L'amitié dans ces lieux étant bien souvent la seule chose qu'on peut cultiver... La suite est facile à comprendre. C'est un recrutement de type opportuniste.

La quatrième, c'est une passion commune pour quelque chose : la moto pour les futurs bikers, l'informatique pour les



hackers... Ces gangs se forment alors au gré des rencontres de passionnés : concentrations de motards, Gencon ou forums sur le net. C'est un recrutement de type communautaire.

Les questions à se poser pour déterminer l'origine et le recrutement de ces membres : où les membres de ce gang se sont-ils rencontrés ? Qu'est-ce qui les rassemble ? Qu'est-ce qui les différencie des autres ?

1.2. Acte fondateur : « le premier coup »

Un gang n'est au départ qu'un groupe d'enfants turbulents tant qu'ils n'ont pas commis un crime. Ce premier crime est l'acte fondateur, le passage symbolique du monde de l'enfance au monde criminel. Cet acte fondateur, par sa cible, son procédé et son résultat sera aussi révélateur de son avenir.

Il existe plein de petits coups classiques : le cambriolage de l'épicerie du coin, le trafic de came et d'armes à la sortie de l'école, le piratage de la base de données du même collège, l'arnaque ou le racket des petits...

Ces petits coups « officialiseront » les gamins dans leur rôle de délinquants. Chacun trouvera ses marques à l'intérieur du groupe : on verra apparaître le leader, souvent initiateur du coup, le gros bras, le malin... Même si le gain est minime, ce coup

symbolique permet la validation du gang en tant que groupe organisé et solidaire. Seul l'arrêt des enfants avant la concrétisation de l'acte pourra faire avorter la naissance de ce groupe.

Si le coup est couronné de succès (gain en toute impunité), alors le groupe continuera à progresser sur les chemins de la criminalité avec d'autant plus de motivations.

Si le coup réussit, mais pas sans anicroche (membres arrêtés ou tués, gain insuffisant), le groupe poursuivra son activité avec toutefois des rancœurs et des faiblesses qui ressurgiront lors de crises graves. Les échecs du gang seront alors souvent imputés aux mêmes membres ou aux mêmes faiseurs. Si le coup est un échec total (aucun gain, perte d'un ou plusieurs membres...), le gang ne survivra pas sous sa forme actuelle. Il devra se restructurer entièrement et son ambition sera toujours limitée par cette peur de l'échec.

La nature du coup (vol/racket) est souvent déterminée par l'origine du groupe. Une bande de gamins issue de South Central sera plus encline à faire du trafic de drogue ou d'armes, et aura plus de facilités dans ce domaine... tout simplement parce qu'ils y sont confrontés quotidiennement, parce qu'un parent fait partie d'un gang

de Bloods ou des Crips. Les petits Italiens et Russes seront plus facilement attirés par les arnaques ou le vol, que leurs grands frères pratiquent déjà au sein des néo-Codéonnais ou de l'Organizatsiya. Le racket est culturellement bien implanté dans les sociétés asiatiques...

Ce premier coup est aussi un acte de naissance qui amènera une certaine notoriété au gang. Cette notoriété leur permet d'être reconnus par des criminels plus endurcis... Mais aussi par la police.

Les questions à se poser pour déterminer l'acte fondateur : Quel type d'acte criminel commet le gang ? Qui a tenu quel rôle dans l'organisation du coup ? Quelle réussite et quelles conséquences en tirent les membres du groupe ?

1.3. l'affiliation : « Vous faites partie de la famille »

Une fois que le gang a pris pied dans le monde criminel par l'intermédiaire de ce premier coup, il va vite s'apercevoir que l'indépendance ne dure qu'un temps. Rares en effet sont les organisations criminelles qui laissent des électrons libres opérer dans leur champ d'activité. De gré ou de force, l'organisation criminelle qui règne sur le territoire ou qui domine l'activité criminelle où sévit le gang va lui demander de rejoindre ses rangs.

Si le gang agit dans un territoire Blood ou Crips ou dans une zone disputée par plusieurs organisations, il va devoir « choisir son camp » ou risquer par défaut d'être considéré comme ennemi. Ce type « d'intégration forcée » est également de mise pour les organisations comprenant différentes factions en guerre, comme les gangs de motards, les « hoods gangstas » (Bloods, Crips, latinos...). Le gang est alors immédiatement et totalement annexé à l'organisation criminelle. Les néo-Codéonnais et Baba Yaga fonctionnent aussi sur le principe de l'annexion.

Les honorables sociétés, comme la Cosa Nostra, les triades ou l'Organizatsiya se contentent souvent d'une allégeance et d'un pourcentage sur les « affaires » du gang qui débute. Un gang naissant est « surveillé » par ces mafias, mais comme il est souvent jugé trop amateur, on estime dangereux d'avoir des liens directs avec ses membres. On va donc attendre que ce groupe fasse ses preuves, obéisse avec efficacité et montre sa faculté à survivre avant de l'intégrer comme gang à part entière de l'organisation. Il s'y greffe comme une sorte de branche supplémentaire. Le gang, même s'il est « invité » à rejoindre l'organisation, ne peut décliner l'offre... sous peine de disparaître.

Certains gangs agissant avec une affiliation presque symbolique. Ils ont comme une sorte de franchise, avec un pourcentage sur les affaires et des obligations commerciales (se fournir à la maison mère en dope, armes et autres... pour les revendre sur son territoire) comme les bandes de bikers type Hells Angels et Bandidos... Ou chez les gangs suprématistes et racistes. Il y a bien des « directives générales » qui viennent d'en haut, mais tant que l'argent remonte à la maison, le gang garde les couilles franches.

Chez les gangs de hackers, l'affiliation est totalement symbolique et virtuelle. On entre et on sort d'une organisation comme on veut... ce qui n'exclut pas



LES DOSSIERS
DU LAPD

que l'organisation puisse vous mettre à l'index et vous créer des ennuis à chaque fois que vous pointez votre nez sur le réseau. Certains gangs ultraspécialisés n'ont quasiment pas d'affiliation et font plutôt partie d'une sorte de liste de « prestataires de services » affiliée à une organisation. C'est le cas de gangs de mercenaires, de tueurs professionnels, de cambrioleurs de haut vol, d'arnaqueurs... Il n'y a alors qu'un lien « commercial » entre le chef et l'organisation, ce qui signifie aussi aucune protection du gang en cas de problème avec un tiers. La mafia irlandaise fonctionne beaucoup sur ce mode, de même que la Cosa Nostra (surtout les Old Ones et un peu les Équiers). Là encore, il ne faut pas trop compter sur l'aide de l'organisation en cas de pépin.

Les questions à se poser sur l'affiliation de votre gang : à quelle organisation est-il affilié ? Quel est le degré d'interdépendance entre le gang et l'organisation ?

« C'était moi le chef. J'étais allé voir les Ukrainiens du port. Les autres avaient eu trop peur et s'étaient dégonflés. Les types que j'ai rencontrés c'étaient des Vor V Zakon. J'ai dit que j'avais un gang. Ils ont rigolé, puis ils ont commencé par me passer à tabac. Mais j'ai pas mouffé. Alors ils m'ont dit qu'il y avait une caisse à récupérer dans un entrepôt gardé par un vigile et des clebs. J'ai dit « no problemo ». Dim a piraté le système de sécurité. Bobo a explosé la tronche du vigile. Joey s'est fait bouffer par les chiens. Mais j'ai récupéré la caisse. Une réussite totale... »

2. Acte 2 : le développement

2.1. Hiérarchie et distribution des rôles : « lui c'est la tête, moi c'est les poings »

Dans un gang, chacun a son rôle. Un gang fonctionne la plupart du temps autour des rôles suivants : le chef/leader, le lieutenant/attaché commercial, le logisticien/comptable, le gros bras/porte-flingue... Viennent ensuite les soldats/techniciens spécialisés. Le titre varie en fonction de l'affiliation et des répartitions des tâches.

Il y a forcément un chef... Ou tout du moins un leader. La plupart du temps, sa fonction lui vient naturellement : il s'est imposé comme chef (notamment pendant l'acte fondateur) et les autres l'ont légitimement reconnu comme tel. Ses décisions sont sans appel, son pouvoir coercitif est total. La légitimité est primordiale pour assurer l'osmose du gang et éviter les conflits internes. Dès que la légitimité du chef est remise en cause, c'est la course à l'obtention de son poste qui risque d'animer le gang. Cette légitimité peut être remise en cause par les échecs dans le business, mais aussi par l'absence (la prison ou la cavale) ou la violation des principes qui régissent le gang (voir ci-après). L'autre cas de figure, c'est quand le chef est le successeur du précédent (cavale, emprisonnement, mort) : il doit alors faire preuve de ses capacités de chef pour acquérir la légitimité qui tient à son rang.

Dans certains gangs plus « démocratiques », celui qui dirige est un leader qui donne des idées mais qui n'a qu'un pouvoir de décision et un pouvoir coercitif limités. Les décisions se font

sous forme d'assemblée des membres. Le leader est alors perçu comme un porte-parole.

Le lieutenant est le bras droit du chef. Il veille à l'exécution de ses ordres sur le terrain. Véritable V.R.P. du gang, c'est lui qui se charge souvent des relations du gang avec l'extérieur pour ne pas « mouiller » le boss. En clair, c'est une soupe de sécurité. C'est souvent à lui qu'incombe la tâche de mener à bien les délégations diplomatiques... ou de proférer les menaces. Il faut donc avoir du bagou et une certaine force de persuasion pour tenir ce rôle. Mais être lieutenant a aussi ses avantages : en cas de disparition du chef, vous êtes le premier sur la liste pour assumer son rôle, même en intérim quand il est derrière les barreaux. Un gang peut compter plusieurs lieutenants... s'il a des effectifs importants.

Le logisticien/comptable a un rôle ingrat, que tiennent parfaitement les lieutenants dans les petits gangs. C'est à lui que revient la lourde charge de s'assurer que les fonds rentrent et qui doit ensuite les faire prospérer. Collecter, blanchir, distribuer, investir, placer... Tout ce qui touche à l'argent le concerne et c'est à lui que le chef va demander des comptes en cas de souci financier. Il doit savoir à tout moment où sont les richesses du gang et comment on les utilise. Certains chefs paranoïaques se réservent cette tâche.

Le gros bras/porte-flingue se charge des basses besognes. C'est à lui d'assumer la violence du groupe. Simple encaisseur qui vient casser des genoux chez les commerçants récalcitrants à donner le loyer, le porte-flingue peut aussi être le tueur du gang chargé d'éliminer ses ennemis. Le porte-flingue est bien souvent également le garde du corps du chef lors des périodes dangereuses.

Les soldats sont les autres membres du gang. Ils sont multitâches. Certains ont des spécialités techniques (chimiste chez les trafiquants de drogue, voleur de bagnoles et chauffeur chez les casseurs...) qui leur assurent un rôle propre au sein du gang.

Les questions à se poser sur l'organisation du gang : qui fait quoi dans le gang ? Qui est le chef ? D'où vient-il sa légitimité ? Qui est son meilleur lieutenant ? Qui est le tueur attiré ? Quelles tâches ou spécialités sont dévolues à chacun ?

2.2. Le territoire : « Dès que tu passes le coin de la rue, t'es chez nous »

Un gang s'insère dans une logique de contrôle d'une zone commerciale : son territoire. À l'intérieur de cette zone de business, il détient l'exclusivité d'une activité criminelle... voire de toutes les activités criminelles, comme on peut le voir pour les « honorables sociétés », de type triade ou Cosa Nostra.

Vital pour un gang, le territoire est l'enjeu de quatre-vingt-dix pour cent des conflits, chaque gang essayant de grignoter du business sur le dos de l'autre.

La plupart du temps, le territoire a des limites réelles, des frontières connues des gangs rivaux. C'est d'autant plus facile que l'architecture des villes américaines est basée sur un quadrillage. À l'angle de la 5^{ème} et de la 9^{ème} rue commence le territoire du gang machin. Sur le trottoir d'en face, c'est le gang bidule. Faire

du business sur le terrain de jeu de ses petits copains dégénère immédiatement. C'est le principe de la zone de commerce, lequel fonctionne très bien pour la dope, les armes, la prostitution et les petits trafics.

Il existe aussi des gangs qui vivent sur des territoires appartenant à d'autres gangs, mais ils ont le monopole d'activités précises et différentes dans la zone. Suis-je clair ? Un exemple : sur un territoire où des Crips contrôlent drogues et armes, un gang de Russes vory s'occupe de la prostitution et du recel d'objets volés. Cette situation ne pose pas de problème, ils peuvent même passer des accords commerciaux... tant qu'aucun des deux gangs n'essaie d'empiéter sur les activités de l'autre.

Les gangs appartenant à des organisations comme la Cosa Nostra détiennent leur territoire en son nom. Si le gang commet des fautes, l'organisation peut lui retirer une partie de son territoire ou une activité sur ce territoire et l'échanger avec un autre.

Certains gangs ne possèdent pas de territoire à proprement parler, mais un monopole : les gangs russes détiennent le monopole du blanchiment de l'argent sale, par exemple. De fait, si vous vous lancez dans cette activité sur L.A., les Russes jugeront que vous violez un territoire. Là, on entre dans la catégorie des territoires virtuels. C'est le cas aussi pour certaines activités criminelles ultraspécialisées (vol d'œuvres d'art, piratage informatique...).

Comment défendez son territoire ? Manu militari la plupart du temps quand on est un petit gang... Ou brandir la menace de faire intervenir son grand frère quand on appartient à une honorable société. Sortir de son chapeau le nom d'un parrain ou d'un oyabun fait toujours son petit effet. Parfois aussi, l'honorable société fait appel... aux avocats et à la police. Quand on est un Old One, on paie, et tout est réglé. La violence, quelle horreur !

Les questions à vous poser sur le territoire de votre gang : quelles sont ses limites ? Sont-elles réelles ou virtuelles ? Détiennent-elles cette zone en son nom propre ou au nom d'une organisation criminelle ? Comment assure-t-on la sécurité de ce territoire ?

2.3. Activités et spécialités : « Tu veux quoi ? De la dope ? Nous, c'est les armes, bro' ! »

Un gang vit principalement d'une activité criminelle : came, armes, prostitution, racket... Cette activité « de base » est un peu la « niche économique » du gang. Ce business est prioritaire. L'investissement du gang y est primordial pour conserver le leadership dans ce domaine à l'intérieur de son territoire.

Mais pour assurer la pérennité de cette activité, le gang doit parfois s'ouvrir à d'autres secteurs. Un exemple très parlant : vous êtes trafiquant de drogue (activité prioritaire). Pour assurer la sécurité de votre territoire et la défense de vos dealers, vous faites un peu de trafic d'armes (activité secondaire). En plus, pour éteindre votre clientèle, vous vous lancez dans la prostitution (activité secondaire), afin que vos filles proposent de la dope ou jouent les rabatteuses...

Un autre exemple : vous faites du racket (activité prioritaire). Pour faire peur à vos clients, vous les cambriolez (activité secondaire) ou vous mettez le feu à leurs bâtiments, en cheville avec des promoteurs immobiliers (activité secondaire). Pour assurer vos arrières et protéger vos hommes lors des coups, vous

utilisez des voitures volées (activités tertiaires).

Selon que l'activité sera prioritaire, secondaire ou tertiaire, le gang y consacrera plus ou moins d'hommes et d'énergie.

Rares sont les gangs qui n'ont qu'un domaine d'activité. Seuls les gangs spécialisés sont dans ce cas.

On distingue alors les gangs « fabricants », comme les Colombiens qui produisent la drogue, et les gangs « prestataires de service », comme les Russes qui blanchissent l'argent sale ou les « mouches » pour l'information.

Le stress est toujours moins grand quand on a une spécialité ou un monopole qui font qu'on est « obligé » de passer par vous que lorsqu'on possède juste un bout de trottoir disputé par quatre gangs pour vendre sa dope ou promener ses putes.

Les questions à se poser sur les activités et spécialités du gang : quelle est la « niche économique » du gang ? Est-ce une spécialité ou un domaine d'activité prioritaire ? Exerce-t-il des activités secondaires ou tertiaires ?



2.4. Modus operandi : « On ne laisse jamais de témoin derrière nous ! »

Le crime, c'est un métier. Au bout d'un moment, on le commet avec des habitudes, des routines, des principes... comme n'importe quel job. Ces gestes qu'on fait par réflexe deviennent petit à petit votre « modus operandi », votre mode opératoire. C'est aussi une signature qui permet à tout un chacun de vous identifier, qu'il s'agisse de vos concurrents ou de la police.

Le modus operandi touche vraiment toutes les activités. Certains sont logiques, purement organisationnels. Le modus operandi peut concerner les matériaux utilisés dans les composés chimiques de votre came (« les Colombiens, ils la coupent avec de la gélatine de cuisine »), le type d'arme (« les yakusa utilisent des pistolets-mitrailleurs », les véhicules (« les Crips utilisent des fourgonnettes à verres fumés : ils s'y planquent à plusieurs et débarquent d'un coup, à six-huit, en ouvrant la portière arrière »), les planques (« il faut toujours que la maison donne sur trois rues différentes pour pouvoir s'échapper, et disposer d'une cave pour abriter le labo »)...

La liste est longue : réseau de distribution, clientèle, cache, réinvestissement des fonds... Mais ces modus operandi respectent un raisonnement économique ou pratique.

D'autres modus operandi obéissent à des règles beaucoup moins logiques. Ils reposent sur des principes « visibles » : ne jamais laisser de témoins... ou au contraire laisser un témoin pour qu'il raconte à tout le monde l'horreur de votre crime. Cela fait partie des politiques des gangs territoriaux en quête de notoriété... ou dont la notoriété est en baisse. Le gang peut aussi laisser un signe qui va l'identifier : une casquette ou un foulard à ses couleurs. L'utilisation d'armes « exotiques » va aussi immédiatement donner une connotation particulière à un meurtre : la lupara bianca (le fusil de chasse à double canon scié) pour les néo-coriéonnais, la machette pour les Haïtiens... Le type de blessure est lui aussi un véritable langage : une langue coupée pour les indics, un coup de couteau dans les fesses pour les lâches, l'égorgement pour les mauvais payeurs, la main droite écrasée pour les voleurs...



Changement de propriétaire



Le modus operandi touche aussi les relations que vous avez avec les autres : vous ne traitez pas avec tel type de gang, vous refourgez votre matériel volé uniquement aux Russes, vous ne vendez pas de came aux mineurs du quartier, vous ne vendez des armes qu'aux Blancs friqués de Downtown, les membres de votre gang ne vivent plus chez leurs parents, pas de deal avec les triades...

Il existe encore bon nombre de modus operandi, notamment pour les cambriolages (les méthodes utilisées pour neutraliser les alarmes, par exemple) les hold-up (avec les masques des présidents de l'Union)...

Les questions à se poser sur le modus operandi d'un gang : le modus operandi concerne-t-il l'organisation, l'économie, l'image de marque du gang ? Quelle est sa signature ? Quels sont ses principes d'actions ? Comment se justifie ce modus operandi ?



2.5. Le réseau : « Toshiro, c'est mon beau ! et c'est un fourgue de première »

Un gang ne vit pas en autarcie. Il y a toujours un réseau qui gravite autour de lui. Ce réseau se compose de personnages plus

ou moins proches, et plus ou moins liés à l'activité du gang. Sans être intégrés au gang, ils donnent des coups de main ou viennent apporter des compétences que ne détiennent pas ses membres.

On distingue le réseau des « proches » : ce sont les potes, les frères, les cousins, les voisins qui fourguent, indiquent, planquent pour le compte du gang sans pour autant en faire partie. Ils le font par pure amitié (« c'est mon cousin, la famille c'est sacré »), par intérêt (« c'est trente dollars par plaque d'immatriculation volée ») ou sous la contrainte (« tapez pas, tapez pas... je viens l'enterrer avec vous ! »). Cette main-d'œuvre est rarement spécialisée, mais peut permettre de gonfler les effectifs et multiplier les ressources le temps d'un coup.

Il existe ensuite un réseau « spécialisé » : ce sont des gens qui disposent de compétences ou de moyens qui font défaut au gang. Celui-ci est alors obligé de faire appel à l'extérieur pour les acquérir. Il peut s'agir de spécialités criminelles : un voleur de voitures pour les véhicules qui serviront à faire des coups, un fourgue pour écouler le matériel volé, un cambrioleur pour accéder à lieu, un faussaire pour les faux papiers...

Il peut également s'agir de spécialités techniques : un chimiste pour couper la came pure, un hacker pour truquer des données informatique, un flic ripou pour se protéger des descentes de police...



Mais il existe des réseaux plus étranges, qui concernent plutôt les connaissances et les relations : un mec qui vous met en relation avec d'autres criminels, un type qui apporte des « coups » à faire, un autre qui soustrait pour une « honorable société », un membre d'un autre gang qui fournit de la came ou la transporte, un agent immobilier véreux qui trouve des planques dans des maisons à vendre, un réseau de prostituées qui « écoutent » pour le compte du gang contre l'autorisation de tapiner sur son territoire...

On peut également ajouter au réseau des personnes qui permettent d'accéder à des lieux intéressants pour l'activité criminelle : un garagiste pour trafiquer des voitures, un tenancier de bar pour écouler de la came ou envoyer ses filles chasser le client, un épiciériste pour stocker du matériel volé dans l'arrière-boutique, un routier qui passe la frontière mexicaine toutes les semaines, un type qui organise des soirées dans des quartiers huppés...

Les questions à se poser concernant les réseaux de votre gang : de quoi se compose chaque type de réseau (proximité, spécialités, connaissances et relations) du gang ? Qui sont précisément les gens qui composent ce réseau ? Quelle est la fiabilité de cette relation ? Quelle est la limite de cette relation ?

de bites et celui qui a la plus longue l'emporte. La plus longue quoi ? La plus longue liste de morts dans le camp adverse, pardi ! Souvent, c'est le même gang qui va s'acharner à pourrir la vie de l'autre. Et ils habitent en face l'un de l'autre. Et la rage ne cesse d'augmenter de jour en jour. C'est l'ennemi à abattre, celui qui fera que les jours de son adversaire seront à jamais plus beaux sans lui.

L'autre concurrent, c'est celui que vous avez au sein de votre organisation. Cela concerne plutôt les gangs dans une « honorable société », où l'émulation est une véritable course d'obstacles entre membres d'une même organisation. Les membres de la Cosa Nostra sont les pires adversaires entre eux. De même pour les triades, les yakusa, les Russes... Dès qu'un chef de gang peut faire un croche-pied à l'autre, il ne se gêne pas... et il s'empresse de montrer au supérieur hiérarchique les bourdes et l'incompétence du gang visé. Et ça, ça fait jamais du bien !

Il y a aussi les contentieux. Des arrières jamais soldés avec un type d'organisation criminelle : les Crips contre les Bloods, les Mexicanos contre les Blacks, les Italiens contre les Russes, les ... enfin bref. Tous ces conflits plus ou moins anciens qui font que les deux types de belligérants ne peuvent se croiser dans la rue sans se tirer dessus. Cet adversaire héréditaire est toujours là en arrière-plan lorsqu'on ne sait pas d'où vient le coup mais qu'il est suffisamment tordu pour vous nuire sévèrement. « Encore un coup de ces salauds de la triade, je te jure que c'est eux... Quand tu ne sais pas d'où ça vient, alors c'est la triade ! ». Alors on va secouer un ou deux types de la triade histoire d'être sûr que c'est bien eux. Et plus ces types vous disent « non c'est pas nous ! » plus vous êtes sûr que ce sont effectivement eux les instigateurs de cette affaire foireuse ! Ces adversaires incarnent tous vos fantasmes de coups pourris, ceux qu'on vous joue constamment, mais qui sont trop subtils et nécessitent trop de moyens pour être imaginés par le gang d'en face. Là, c'est du sérieux.

Et puis il y a l'ennemi solitaire. Celui qui a décidé d'avoir votre peau et celle de votre gang. C'est un type seul qui a du pouvoir : un flic, un capitaine, un avocat, un conseiller municipal, un homme politique... Il veut votre peau pour des raisons personnelles ou idéologiques. Pour lui, vous êtes le mal et pour vous, c'est Satan. Il vous colle aux fesses dès qu'il a une minute de libre et vous met un maximum de pression. Mais c'est un officiel, alors vous n'avez pas le droit de le toucher sous peine de vous retrouver avec la moitié du LAPD sur la tronche en train de vous matraquer. Il le sait, le bougre, et il en abuse. Vous rêvez de le tuer ? Lui essaie de vous abattre et il a tous les droits, la loi est de son côté. Pensez-y. Pensez-y vraiment !

Quelles questions devez-vous vous poser concernant les ennemis de votre gang : s'agit-il d'un gang ou d'un individu ? Fait-il partie d'une organisation criminelle et si oui, laquelle ? Quel est le motif de cette animosité ?

« Le gang allait bien. On avait recruté des petits gars. J'avais racheté la boutique du vieux André. Un bon prix, surtout pour sa veuve. Ça nous servait de lessiveuse pour le racket et le recel. Bobo était devenu « Monsieur Boris » et il avait un type encore plus gros et plus moche que lui pour casser les genoux des récalcitrants. Dim passait ses journées à trafiquer les comptes et à dénicher des placements juteux pour le gang. Et j'étais toujours le Pakhan.



2.6. Concurrents et adversaires :

« Putain, on s'est encore fait doubler par les enfoirés de la 6^e rue ! »

Dans la course à la meilleure cause longue pour la place au soleil que se livrent les gangs, il faut savoir jouer des coudes... parfois en les mettant dans le pif de son voisin de manière à lui éclater la cloison nasale pour lui faire passer le goût du pain. On se fait rarement des amis de cette manière... sauf dans un fight club ou une soirée SM. Toujours est-il que plein de gens aussi mal intentionnés que le gang tenteront de lui mettre des bâtons dans les roues, voire même dans la figure si l'occasion se présente.

Ce ne sont pas les raisons qui manquent de se faire des ennemis. Il y a d'abord le business. Là, on devrait même plutôt parler de concurrence. C'est le motif numéro un des embrouilles. « Tu cherches à me piquer mes clients sur le trafic d'armes... je te fume », « tu mets tes filles sur mes trottoirs... je t'explose ! », « tu casses le marché avec ta came pourrie », etc. Ces problèmes de territorialité, de débouchés commerciaux ou de concurrence déloyale, dérapent toujours un peu. Alors commence le concours

Mon truc, c'était d'élargir notre activité à la prostitution... Mais le problème, c'était que notre big boss avait déjà un business de putes. Alors j'étais bien embêté. J'ai été obligé de prendre sa place... »

3. Acte 3 : la vie dans le gang

3.1. Us et coutumes : « Bute-le ! Bute-le si tu veux entrer dans le gang ! »

On n'entre pas dans un gang un beau matin, en disant « salut les gars, je peux me joindre à vous, j'ai cinq minutes à tuer là ! ». L'entrée dans un gang nécessite la plupart du temps de se plier à certaines conditions.

En premier lieu, il y a des conditions de cooptation : une origine locale pour les « hoods gangsta » ou une origine ethnique précise pour les organisations criminelles de type mafia « nationale » (japonaise, chinoise, italo-américaine, colombienne, russe, indopakistanaise...). Si vous ne remplissez pas ces critères, vous ne pouvez pas entrer la plupart du temps (il y a forcément des exceptions quand le besoin ou le talent d'une personne s'impose à une organisation).

Puis vient l'initiation. Ces rituels d'initiation suivent des grandes lignes que vous pouvez retrouver dans les pages de « Amitiés de L.A. », « Gangsta paradise » et « Les affranchis ».

Bien évidemment, on retrouvera un grand classique : le meurtre ! Il peut s'agir d'assassiner un traître, un membre d'un gang rival... ou un flic dans le cas des organisations vraiment méchantes (ça commence même très jeune pour les sicarios colombiens, dont on exige d'ailleurs trois meurtres avant d'être officiellement intronisés membres du cartel... goupes). Mais il est clair que le prix du sang reste le ticket d'entrée le plus courant.

Sinon, pour les organisations les moins violentes, une petite mission réussie peut vous ouvrir les portes du gang.

Vient ensuite une série de rituels plus ou moins folkloriques : prêter serment avec son sang chez les Italo-Américains, subir la purification du sable dans les triades, le jeûne dans certains posses jamaïcains, se faire tatouer chez les Russes et parfois chez les Irlandais... Les rituels sont légion et il serait trop fastidieux d'en faire ici la liste. Je vous recommande pour cela la lecture des trois précédents fabuleux ouvrages précédemment cités. Toutefois, sachez que vous pouvez faire aussi votre petite cuisine interne. Les rituels d'initiation varient au sein de la même organisation.

Cette mixture interne est également valable pour tous les signes de reconnaissance interne à un gang. Si tout le monde connaît le système des « couleurs » mis au point par les Bloods et les Crips, les vêtements (le style vestimentaire) sont évidemment un signe de reconnaissance. Il en existe bien d'autres : les tatouages sont sans doute les signes de reconnaissance les plus utilisés : gangs de bikers, mafieux russes, gangsta, yakusa, pratiquement tout le monde les utilise (c'est tellement pratique). Ensuite, on trouve les langages, les gestes, les graphi, les attitudes... À compter parmi les plus exotiques : les parfums, utilisés par la triade Tsing Foo. Voilà un signe de reconnaissance original.

Les questions à se poser sur les us et coutumes de votre gang : quelle est la méthode de cooptation ? Quels sont les rites d'initiation ? Quels sont les signes de reconnaissance ?



3.2. Droits et devoirs : « On touche pas à la femme d'un pote, merde ! »

Un gang qui perdure, c'est un gang doté de règles qui ne souffrent pas qu'on y déroge. Si certains gangs se contentent de « on obéit au chef », d'autres ont des règlements aussi longs que la bible.

Une chose est sûre : si l'en veut que le gang dure, tout le monde doit les appliquer à la lettre. Sinon c'est le bordel... Et le bordel, hormis celui où y'a des filles, ça rapporte pas de blé !

Commençons par le plus astreignant : les devoirs, alias le règlement intérieur.

On peut remarquer une grande constante chez tous les gangs : fidélité, obéissance et loyauté. Ça, c'est la Sainte Trinité des gangs. Sans ça, il n'y a pas de gang. La fidélité au gang signifie souvent un dévouement corps et âme. Elle surpasse même dans certains cas la fidélité à la famille. Il s'agit de tout ce que vous allez faire pour protéger et faire prospérer le gang.

L'obéissance est évidemment le respect de la hiérarchie et l'exécution sans faute des ordres donnés. Ne pas obéir, c'est la meilleure manière de finir les pieds devant. La loyauté, c'est être attaché à son gang jusqu'à la mort. L'autre loi, l'autre devoir, c'est le silence. La célèbre Omerta sicilienne. On ne parle pas de ce qui passe dans le gang devant une personne étrangère. C'est sans doute la règle la mieux respectée dans les vieilles organisations... et la moins à la mode dans les nouveaux gangs, où il fait bon se vanter de ses coups et larcins.

Viennent ensuite des devoirs qui varient selon les organisations. Certains ont des codes écrits ou oraux : les 36 principes du code des triades, le Jingi des yakusa, le code des vry, le code d'honneur de la Cosa Nostra. Il prône souvent un ensemble d'interdits et une attitude générale. On y retrouve des classiques : le silence, le respect des autres membres et de leur famille, ne pas voler les membres, ne pas consommer ou vendre de la drogue... Les organisations qui sont pourvues de tels codes sont aussi dotées d'institutions de justice interne.

Des criminalités y incluent également des règles et des pratiques religieuses (mafia indopakistanaise, posses jamaïcains, nation of islam...). Ce qui est souvent assez délicat, car les crimes vont à l'encontre de la religion... Même si les mafieux de la Cosa Nostra se posent en modèles de catholiques, ils n'hésitent pas à violer le premier commandement : « tu ne tueras point ! ». Étonnant non ? Non...

Le non-respect des règles édictées peut aller très loin. Si certaines lois violées se soldent par une amende ou une rétrogradation dans la hiérarchie du gang, d'autres vous mettent à la porte de l'organisation (avec moult menaces et de sérieux coups de tatane au derrière)... ou signent votre arrêt de mort ! Des peines mutilantes sont parfois prévues : les yakusa sont friands de petits doigts coupés... Chez les Russes, on aime bien défigurer avec différents outils !

Bon, et les droits me direz-vous ? En premier lieu, vous bénéficiez de la protection de votre gang, de son soutien financier et de la solidarité de ses membres. C'est le minimum, me direz-vous. Parfois, dans le cas d'un règlement interne complet, vos droits comprennent le soutien à votre famille en cas de mort ou d'emprisonnement ou la vengeance de votre meurtre, par exemple.

Les questions à se poser sur les droits et devoirs de votre gang : quelles sont les règles à respecter ? Les lois internes en vigueur ? Que se passe-t-il quand on ne les respecte pas ?

« J'avait de plus en plus de choses à gérer. Le racket, le recel, les filles. Bon, pour le racket, j'avais Bobo. Son équipe de casseurs de genoux faisait un malheur. Le recel, je laissais à Din. Il avait un bon réseau pour écouler les marchandises volées. On sous-traitait même pour des braqueurs d'un petit gang de latinos. Le fric coulait à flot. J'ai fait construire une boîte de nuit sur le port. On faisait des fêtes de folie avec les filles. Les autres Polakhs venaient chez moi. Ils me disaient que j'étais beaucoup plus sympa que l'ancien big boss... »

3.3. Évolution et promotion : « Tu es porte-flingue numéro un, désormais, petit ! »

Comme nous l'avons vu précédemment, chaque gang a une hiérarchie. Se trouver à son sommet est toujours plus sympathique que d'être en bas. Plus d'argent, plus de pouvoir... Voilà qui fait envie. Alors forcément, on cherche à grimper à l'échelle supérieure.

On distingue des évolutions différentes selon que le gang est très hiérarchisé ou pas. Si votre gang ne comporte que deux lieutenants et un boss, il y a fort à parier que les places sont très chères, alors que dans les organisations disposant d'une pléthore de titres et de fonctions, on peut se dire qu'il y a des perspectives d'évolution.

Les hood gangsta ont peu de grades et de fonctions. On est soldat ou lieutenant ou boss. L'évolution est donc simple, voire simpliste. Ce qui provoque bon nombre de conflits internes et n'encourage pas trop à la solidarité : eh oui, seule la vacance d'un siège peut vous permettre de monter en grade. La mort, la disgrâce ou l'emprisonnement d'un supérieur ouvrent alors la course à la promotion. Autant dire que si vous perdez votre poste, il y a de fortes chances pour qu'un de vos hommes soit dans le coup. Les flics jouent énormément sur la fibre de la promotion méritée pour « retourner » un membre d'un gang contre son supérieur. C'est donc une évolution et une promotion totalement opportuniste. Coups foireux assurés.

Les gangs issus de grandes organisations criminelles ont souvent plus de perspectives d'avancement. Le soldat commence comme une sorte d'apprenti (c'est même le terme dans la mafia russe) sous les ordres d'un chef. Puis il peut se voir offrir un business en propre, un territoire à exploiter ou le poste de spécialiste pour un boulot attiré (porte-flingue, encaisseur, faussaire, etc.). C'est le premier stade de l'avancement. S'il fait ses preuves, il accumulera les business et passera sans doute à l'échelon supérieur. Le spécialiste devient alors « spécialiste en chef » (par exemple porte-flingue numéro un du gang). Il bénéficie également de la promotion de son supérieur, qui lui confie alors ses anciens business. Bref, l'évolution est constante, au mérite ou à l'ancienneté. C'est le cas de bien des mafias (Cosa Nostra, mafia russe, etc.). Bien évidemment, l'évolution opportuniste existe aussi (le crime, tout comme la nature, a horreur du vide) : une place supérieure laissée vacante est immédiatement prise par quelqu'un d'autre. Mais sauf cas de mort du prédécesseur, l'occupant du poste se doit de rendre ses fonctions une fois que le légitime propriétaire est de retour (de prison la plupart du temps). C'est une question de cohésion « sociale » du gang.

Dans certaines organisations, seule l'expérience sert d'ascenseur promotionnel : au sein des triades, tout se gère à l'ancienneté... Décidément, les Chinois ne vivent pas sur la même échelle temporelle que le reste de l'humanité. Autre avantage d'une grande organisation : la délocalisation. On n'hésitera pas à vous envoyer défricher un territoire vierge en guise de promotion ou à renforcer un autre gang appartenant à votre famille criminelle (un peu comme un club de foot qui prête ses bons joueurs).

Le poste le plus dur à acquérir reste celui de chef. Et là, il n'y a pas de mystère : dans la majorité des cas, c'est le bras droit numéro un qui savonne le plus consciencieusement la planche qui fera tomber son boss. Parfois, dans certains gangs, lorsque le chef voit s'agiter sur son siège un lieutenant dont les dents rayent le parquet, il lui donne les moyens de fonder son propre gang, histoire qu'il puisse exprimer toute son ambition. Mais ailleurs, et de préférence très loin. Sinon, l'autre solution face au bras droit trop remuant, c'est toujours un calmant sous forme de balle perdue (qui n'est pas perdue pour tout le monde, comme chacun le sait). Oh bien sûr, les mafias ont parfois des sortes de tribunaux internes... mais un chef reste un chef. Et sa parole ne peut être mise en doute.

Les questions à vous poser concernant l'évolution et la promotion au sein de votre gang : quels sont les différents postes/fonctions/grades auxquels on peut accéder au sein du gang ? Comment gravit-on les échelons de la hiérarchie du gang ? Quel est le bénéfice de chaque évolution ?

3.4. Départ : « Mick est passé chez les Rollin '66 ! »

Voilà un épineux problème au sein d'un gang. Ok, j'ai passé l'initiation, je suis entré. Maintenant, comment je peux en sortir ? Dans 90% des cas, c'est simple : on ne peut pas sortir d'un gang. Le seul départ acceptable d'un gang, c'est le grand départ, définitif, entre des planches en bois et avec quelques pelletées de terre au-dessus de sa tête. Pourquoi ? Tout simplement parce que ça brise le serment de fidélité et de loyauté que le membre a fait au gang. Et ça, c'est mal. C'est très mal !

Bien évidemment, on peut être chassé d'un gang. Mais c'est très rare. Les traîtres et les incapables sont plutôt éliminés purement et simplement.

Le départ volontaire est beaucoup plus délicat. Il faut avoir une solution de repli : soit la fuite dans un coin où le gang n'a ni contact ni ramification (une autre ville, voire un autre pays pour une organisation puissante comme une mafia).

L'autre possibilité, c'est d'aller se réfugier chez un autre gang plus puissant. Suffisamment puissant pour ne pas donner envie à vos anciens amis de déclencher une guerre. Mais une fois encore se pose le problème de la loyauté. Eh oui, qui voudrait d'un traître dans ses rangs. « Traître un jour, traître toujours ! » Vous avez plutôt intérêt à avoir de quoi monnayer votre entrée dans un autre gang. Bien évidemment, certains gangs vous font croire qu'ils vous accueilleront à bras ouverts. Mais on ne vous fera jamais confiance. Autant dire que dans ce cas, vous ne survivrez pas longtemps.

Certains transferts sont impossibles : un hood gangsta ne sera jamais accepté ailleurs que dans le gang de son quartier. La seule voie qui s'ouvre pour un hood gangsta,



c'est celle du repentir... à moins de passer dans une organisation qui n'a pas de rapport de territorialité ou de business. Comme une organisation criminelle supranationale, par exemple. Avouez que c'est assez difficile à imaginer. Mais dans la vie, rien n'est moins sûr que l'incertain.

En revanche, un mafieux peut tenter d'entrer dans un street-gang. Mais là aussi, il doit s'attendre à une vie pleine de risques... On ne quitte pas une mafia !

Sauf pour une mafia au moins aussi puissante. Les organisations criminelles raffolent d'informations sur leurs concurrents : vous pouvez être utile si vous connaissez bien les réseaux, les habitudes, les contacts d'une mafia. Eh oui, on vous utilisera alors comme « traître attiré » pour tout savoir sur votre ancienne organisation et lui mettre des bâtons dans les roues. Certains gangs sont aussi des pépinières : Baba Yaga recrute les meilleurs éléments des gangs russes, les cartels recherchent des talents et des contacts dans les gangs latinos... Si vous montrez que vous êtes vraiment exceptionnel, alors vous pouvez intéresser une mafia. Mais la plupart du temps, vous agirez en sous-marin pour cette organisation. On attendra plutôt de vous que vous jouiez un rôle « d'agent double ».

Vous pouvez en revanche passer d'un gang à un autre au sein de la même organisation. La Cosa Nostra peut vous affecter à un autre gang... souvent pour contrôler le boulot. Ce n'est pas un poste très enviable.

Les questions à vous poser concernant le départ des membres du gang : que se passe-t-il quand un membre quitte le gang ? Chez qui peut-il aller ? Et s'il trahit ?

Prison : « l'inquiète, on gère les affaires ! »

L'autre grand moment qui rythme la vie d'un membre d'un gang est son emprisonnement. Ne rêvez pas. Personne n'y coupe.

Voilà, vous êtes tombé. Police, menottes, prison. Le gang est alors censé vous soutenir. Il le fait pour deux raisons :

Primo : cela fait partie des obligations du gang. La solidarité envers ses membres dans le besoin.

Secundo : il vaut mieux qu'il vous aide, sinon vous serez tenté de baver et de rejoindre les rangs des repentis moyennant un allègement de la peine.

En quoi consiste l'aide apportée par le gang ? En général, le gang finance votre avocat (histoire de diminuer un peu votre peine) et les bakchichs permettant d'obtenir des faveurs des autorités (une détention dans un lieu comptant d'autres membres de votre gang, par exemple).

C'est le minimum, ce à quoi il faut s'attendre quand on est un hood gangsta.

Ensuite, tout dépend de la puissance, la richesse et de l'influence de votre gang... Ainsi que de son « éthique » (en principe, les organisations criminelles puissantes développent des règles assez bienveillantes pour leurs membres emprisonnés).

Le gang peut subvenir aux besoins de votre famille et assurer sa sécurité physique durant toute la durée de la peine. Votre poste au sein de l'organisation est garanti (sauf - car il y a un sauf - en cas de changement politique qui vous priverait de vos soutiens durant votre absence). Vous pourrez aussi bénéficier de fonds pour vous assurer un certain confort pendant le séjour en prison.

Bien évidemment, tous ces avantages sont subordonnés à une condition : un silence absolu durant votre absence.

Attention, l'absence d'un membre dans un gang peut déclencher une course à la chaise vide.

Les questions à vous poser sur l'emprisonnement dans votre gang : que se passe-t-il dans le gang quand un membre est en prison ? Quels sont les soutiens sur lesquels il peut compter ?

Mort : « À la santé de cet enloiré de Bobby ! »

Vous êtes mort. Oui, je sais c'est brutal. On n'est jamais assez préparé. Mais bon, c'est la vie. Vous avez donc bouffé votre extrait de naissance. Normalement, tout s'arrête là, avec une petite prière dans un joli cimetière propre, au gazon bien coupé et aux tombes blanches bien entretenues. Tout le monde pleure. C'est triste. Mais cela peut marquer le début d'une sacrée embrouille.

Première option : vous êtes mort tué par un gang adverse. C'est toujours aussi triste. Et en prime, il y a de fortes chances pour que cela déclenche une vendetta. Le gang veut vous venger et s'arrêtera lorsque le nombre de morts sera suffisant pour que le gang adverse n'ait plus envie d'embêter le vôtre avant longtemps... Cela peut également permettre en même temps d'accroître le territoire du gang. Et tout le monde dit que ça vous aurait fait plaisir de savoir ça.

Deuxième option : vous êtes mort tué par des membres de votre gang. C'est con. Vous avez dû déconner quelque part (on avait dit « pas la femme du chef », vous vous souvenez ?). Alors là, de deux choses l'une : vous êtes un gros traître et personne ne pleure à votre enterrement. Amen. Ou vous êtes victime d'un coup monté au sein de votre gang. Les membres coupables de votre trépas vont alors tenter de coller votre mort sur le dos d'un gang adverse. Et on revient au schéma de la vendetta.

La morale de cette histoire : votre mort sert toujours les intérêts du gang. Il n'y a pas de petits profits.

« Ça s'est passé très vite. Il y avait ce type bizarre. Dim m'avait dit que c'était un gars des cartels. J'avais confiance. C'était un deal comme un autre. Moi, la came, je connaissais pas trop... Non truc, c'est plutôt les filles. Mon côté beau gosse. Mais Dim disait qu'il fallait s'y mettre, sinon on allait perdre un gros marché et les Chinois allaient nous bouffer sur le terrain. Et puis les flics ont débarqué. Le Colombien a défoncé. Bobo l'a buté. Les flics ont dézingué Bobo. Je me suis fais alpaguer. Dim m'a chargé pour bénéficier du régime des témoins. Je crois que les autres Pakhans se sont partagé mes filles. Et là, en prison, y'a un type qui me demande de ramasser son savon sous la douche. Je suis embêté. Très embêté. Il est plus gros que Bobo et encore plus laid. Je

vais être obligé de me baisser. J'essaierai de penser à Joey, ça devrait m'aider... »

La fin du gang : « Tu te souviens des mecs de ce gang sur la zone ? ».

Les causes de la fin d'un gang sont multiples.

Emprisonnement de tous les membres. La police a bien fait son

boulot et tout le monde est tombé. La mort de tous ses membres lors d'un coup ou d'une vendetta. Là, c'est définitif et radical. Il peut aussi s'agir de l'annexion de votre gang par une structure plus grosse. Vous voilà intégré à une plus grande famille. Et puis, la raison la moins noble d'entre toutes : le gang s'est dissous faute de membres, de business ou de territoire...

UNDERCOVER MISSION AGENT

Le COPS, en son temps, a ramené à la mode cette histoire de vocation pour l'uniforme, un service d'élite veillant à la protection des citoyens... Un beau baratin formulé par les politiques, servi par une bande de têtes brûlées qui ont essuyé toutes les critiques, jusqu'à les absorber, jusqu'à

faire croire que les flics sont là pour le bien de tous... Les autres flics ont fini par se taire et attendre tranquillement que le COPS se vautre en beauté.

« Protéger et servir », ça, c'est le concept pour faire tenir tout le monde en place. Les jeunes recrues à l'académie tentent



de s'en persuader, les vieux flics qui touchent leur pot de vin tentent de s'y raccrocher et les citoyens victimes de bavures tentent d'y croire.

Que le système soit bon ou mauvais, ce n'est pas la question. Le job du flic, c'est de faire en sorte que le système tourne comme ça et soit accepté par le plus grand nombre. Et moins les flics collent au consensus, moins les gens y croient. À la longue, le système n'a plus aucun partisan, il continue à tourner tout seul parce que la société a pris l'habitude de faire avec.

On ne devient pas flic pour faire écran des deux mains entre la crapule standard et le citoyen lambda. On devient flic parce qu'on se sent plus qualifié pour ce job que pour un autre.

Bien sûr, ça n'empêche personne d'agir avec conviction, mais celle-ci ne confère aucunement les aptitudes professionnelles.

Une fois infiltré, plus le flic prend l'habitude d'agir comme un criminel, plus il a de chances de passer inaperçu, mais aussi de finir criminel lui-même. Au contraire, plus il est en révolte contre ce qu'il fait, plus ses convictions reprennent le dessus et plus il risque de se faire griller.

Il faut avoir un mental de roc pour agir en permanence contre ses propres convictions, les remettre à plus tard en se disant que c'est la meilleure manière de les faire valoir, au final.

L'UMA doit arriver à composer avec ces deux extrêmes, agir comme une crapule tout en restant un citoyen lambda dans son for intérieur.

En aucun cas ça ne garantit le succès d'une mission, mais ça améliore les chances de survie.

De toute manière, ce genre de problématique ne se pose qu'une fois infiltré à l'intérieur d'une organisation. Encore faut-il arriver à y entrer. On n'imagine pas le nombre de jeunes délinquants assassinés dans un parking souterrain et qui s'avèrent à l'examen être des flics en mission d'infiltration...

De l'autre côté de la barrière, il arrive aussi que les criminels utilisent des UMA. Les flics ont des informateurs dans les organisations comme les gangsters ont des informateurs au sein du LAPD. Mais pour avoir des yeux et des oreilles au sein d'une opération, rien ne remplace l'UMA. Et plus les flics vont tenter d'infiltrer des agents dans une organisation, plus elle va leur rendre la monnaie de leur pièce.

Rien ne dit qu'il est plus simple pour un gangster que pour un flic d'évoluer chez l'ennemi. Dans les deux cas, il faut jouer le jeu d'une logique qui n'est pas la sienne, l'art du mensonge devient un job... Comment résister quand tous vos instincts vous dictent une conduite et que les témoins environnants en appellent une autre ?

C'est le « moi » profond qui a amené l'UMA là où il est. C'est le « moi » qu'il s'est inventé qui lui permet d'y évoluer. Il ne peut occulter ni l'un ni l'autre, sauf à se griller ou à passer à l'ennemi...

1. Statut

L'UMA passe entre les mains de son agent de liaison, c'est son seul supérieur et son seul contact avec le « monde d'avant ». Ici, on considère qu'au mieux, son passé administratif qui pourrait le raccorder à la hiérarchie policière est effacé (sécurité sociale, état civil, parcours professionnel, état fiscal...), et qu'au pire on lui en donne un d'emprunt.



LES VIEILLES RUSES POUR CONFONdre UN INFILTRÉ

L'UMA a la conscience avant de commencer le job. Mais ça ne veut pas dire qu'il va réussir à les éviter. Inutile de se mettre la pression en se demandant comment réagir face à telle ou telle situation. Il n'existe pas de solution préfabriquée.

● L'OPÉRATION MAJEURE

Faire couvrir une info concernant une opération majeure qui doit être réalisée par l'organisation. Donner une date différente à chaque membre soupçonné et attendre de voir quel jour les fédéraux se pointent au lieu dit.

● LE PASSÉ

Chercher à confondre un individu en le cuisinant sur son historique : ses années au pénitencier, ses états de service à South Central, sa jeunesse de délinquant...

Ce sont les réponses stéréotypées qui éveillent l'attention, mais aussi les coups d'humeur (diversions) qui ne semblent pas correspondre au comportement habituel de l'individu. Par exemple, jouer le mec renfermé alors que d'habitude on sociabilise pour faire parler les autres, feindre la colère alors qu'on a acquis la confiance de ses partenaires en faisant preuve d'un self-control exceptionnel...

● LA MISE EN SCÈNE

Suggérer à l'individu soupçonné de commettre un meurtre alors qu'on se trouve dans un endroit dont on sait pertinemment qu'il est sous surveillance. Plus généralement, mettre l'individu en porte-à-faux avec sa hiérarchie supposée en la rendant témoin de ses actes.

● LA PRESSION

Confier systématiquement l'exécution des crimes les plus lourds à l'individu et observer comment il se comporte.

Le but de l'UMA est d'éviter d'en arriver là, donc de faire en sorte que les soupçons ne pèsent jamais sur lui. L'idée qu'il y ait une taupe remet en cause les rapports de confiance au sein de l'organisation et menace à terme son équilibre, en altérant les relations entre les membres. L'UMA doit exploiter cette faille.

Dans les deux cas, il faudrait vraiment chercher longtemps, avec patience et ingéniosité pour déceler la supercherie.

Or, soit l'organisation a des doutes sur certains de ses soldats et elle utilise des méthodes beaucoup plus

expéditives, soit elle ne nourrit aucune suspicion et ne fait aucune recherche. Ce type d'investigations serait plutôt le fait d'un individu loyal à sa hiérarchie qui soupçonne un partenaire du même rang que lui et risque gros en l'accusant sans preuve auprès de ses supérieurs.

De toute manière, on connaît suffisamment d'UMA qui sont restés sur le carreau, et ce type d'opération est un investissement humain tellement grave que la première étape consiste à bétonner le passé civil.

Les agents de liaison ont recours à leur réseau de confiance auquel ils demandent des services totalement officiels, voire n'hésitent pas eux-mêmes à pénétrer dans une administration fédérale avec un badge bideau pour aller truquer les archives. C'est une guerre, et qui n'est pas prêt à y mettre les moyens ne pourra pas gagner.

2. La loi

Lorsqu'il met en place une opération d'infiltration, l'agent de liaison ne communique pas ses dossiers au proc, ni à qui que ce soit d'autre, ce qui ne veut pas dire qu'il n'est pas en contact avec le bureau du proc.

En général, l'agent de liaison est le capitaine de service ou travaille en binôme avec lui, afin de minimiser le nombre de personnes dans la confidence.

On ne met pas la justice, le SAD ou les fédéraux dans le coup, sauf à vouloir se tirer une balle dans le pied.

Ce qui veut dire aussi que l'UMA est hors-la-loi durant toute la durée de l'opération. S'il commet un crime, il encourt les poursuites judiciaires correspondantes.

Dans le cadre d'une opération qui réussit (un coup de filet majeur sur une organisation), soit l'UMA est parvenu à ne commettre aucun délit lors de son infiltration (ça, c'est la théorie), soit le procureur du comté lui propose l'immunité en échange de son témoignage à charge (l'immunité est demandée au juge par le procureur).

Et ici, il faut comprendre l'immunité au sens strict : à savoir que l'UMA est complice d'une opération criminelle qu'il a dénoncée aux autorités avant son terme.

Concrètement, l'UMA participe à un trafic de drogue et sait qu'il va y avoir un arrivage de came au LAX. Il en avertit son agent de liaison, lequel doit lui-même en avertir le bureau du proc ainsi que les autorités de police associées (agence fédérale, douane, service spécialisé, capitaine de commissariat, etc.). Toutes ces instances mettent alors la transaction sous surveillance et décident d'intervenir en flagrant délit ou de verser cette preuve à charge au dossier.

Dans ce cas de figure, que le flagrant délit ait lieu ou pas, l'UMA est protégé. Ce sont les autorités de justice et de police compétentes qui prennent la responsabilité de ne pas faire cesser le trafic immédiatement.

En amont, tous les délits plus mineurs relatifs à ce trafic sont couverts par l'immunité, par exemple si l'UMA a vendu la drogue provenant de cette filière ou apporté une mallette d'argent sale au fournisseur en préparation de la cargaison. Il s'agit là de complicité de trafic de drogue qui n'a pas encore été matérialisée par la remise de la cargaison, et n'a donc pas à être dénoncée.

Par contre, si pendant le transport de sa mallette, il est attaqué par un gang rival et se défend, il n'est pas couvert par l'immunité

lié au trafic (qui sera dénoncé plus tard). Mais la légitime défense sera établie s'il ne shoote pas en premier.

L'autre cas d'immunité se présente si l'UMA agit sous la contrainte d'une menace grave et imminente. Là encore, c'est à interpréter au sens strict : l'UMA a agi sous la contrainte d'une arme. Le fait de tabasser un gus dans un lieu public afin de ne pas griller sa couverture auprès des membres de l'organisation criminelle présente n'est pas considéré comme une menace directe.

Dans les deux cas, l'immunité ne couvre pas les cas d'homicide.

Il reste que le procureur a une marge de manoeuvre confortable entre les délits qui participent à une complicité de crime organisé (racket, proxénétisme, jeu clandestin, trafic, vol, recel...) et les délits mineurs pour lesquels il est possible d'abandonner facilement les poursuites judiciaires.

À ce stade, tout dépend donc de savoir si l'opération judiciaire est une réussite ou si le procureur a envie de faire porter le chapeau à l'UMA.

Par ailleurs, il existe bien des délits pour lesquels l'UMA ne sera pas couvert. Par exemple, s'il blesse gravement quelqu'un dans un bar pour se faire valoir auprès de ses nouveaux poteaux ou s'il braque un gang qui vient de faire un coup pour rapporter la marchandise volée à l'organisation criminelle victime et ainsi établir un premier contact avec elle.

Simplet, lorsqu'on évolue dans les milieux criminels et leur sphère périphérique, personne ne va signaler le délit à la police. Les autorités judiciaires et policières vont arrondir les angles, et l'agent de liaison va occulter certains aspects du dossier auprès du procureur pour lui faire avaler la pilule.

Les « homemade » ont bien conscience des différents aspects légaux et notamment du fait que la loi ne les protégera pas une fois en opération. Chez les « teen », c'est moins évident, et les agents de liaison ne leur expliquent pas forcément tout, en misant sur le fait que l'UMA s'en sortira mieux si on évite de trop lui mettre la pression au sujet de l'autorité de justice.

On est bien ici dans le cadre de méthodes « à l'ancienne », et si le bureau du procureur et le SAD les tolèrent, c'est en raison de la prolifération des organisations criminelles majeures depuis l'indépendance. Un habitant sur quinze à LA travaille directement ou indirectement pour le crime organisé (mafia ou gang).

Ce système comporte bien sûr sa part d'hypocrisie. Il fonctionne parce que les autorités de justice et de police ont envie de savoir ce qui se passe au sein de la sphère criminelle.

Dans bien des opérations d'infiltration où l'immunité ne couvre pas totalement l'UMA, les poursuites judiciaires contre lui sont abandonnées ou légères, mais elles impliquent que l'agent soit définitivement éjecté de la police par le jeu des sanctions disciplinaires.

Si l'ex-UMA bénéficie du programme de protection de témoins, ce n'est pas tant parce que le système s'inquiète pour sa survie que parce qu'il peut servir comme témoin à charge lors de procès futurs. Le témoignage d'un ancien infiltré sur le fonctionnement interne d'une organisation fait toujours son effet à l'audience.

3. Bienvenue dans un monde de crimes

Une fois que l'UMA est passé de l'autre côté du miroir, le respect de la loi devient le cadet de ses soucis.

Pendant plusieurs mois, voire plusieurs années, l'infiltré sera membre de gang ou homme de main d'une mafia. Il participera au trafic de drogue, d'armes, ou au racket à l'échelle d'un quartier, sera pris dans quelques fusillades face à des bandes rivales, agressera quelques citoyens, sera interrogé par les flics sans que ceux-ci ne soupçonnent son appartenance à la hiérarchie...

Il gagne alors son ticket pour la cour des grands et commence à fréquenter les criminels chevronnés.

Mais parfois, ses premiers faits d'armes ne suffisent pas : il manque encore un petit plus pour peaufiner le CV.

L'UMA s'arrangera alors pour se faire condamner à une peine de prison mineure pour un délit qu'il a lui-même dénoncé aux autorités de police avant sa réalisation.

Dans ce cas, l'agent de liaison présentera au bureau du proc le dossier de son infiltré afin que celui-ci soit « protégé par la loi ». L'autorité de justice prend acte que le délit pour lequel l'UMA purge une peine est en fait couvert par l'immunité, qu'il sera effacé du casier en temps voulu et qu'il ne donnera lieu à aucune sanction disciplinaire ultérieure ni aucune privation de droit spécifique (comme des amendes ou l'interdiction d'exercer certaines professions). Si l'UMA évolue sous une fausse identité à laquelle correspondent maintenant ses vraies empreintes digitales, cet élément est évidemment consigné dans son dossier.

Cependant, toutes ces décisions de droit appartiennent au juge. Or il n'est pas du tout évident qu'il soit averti par le bureau du proc que le délinquant qu'il va juger est en fait un flic infiltré.

L'UMA peut ainsi subir plusieurs procès et plusieurs condamnations pour des faits mineurs.

Des années plus tard, une fois la mission d'infiltration terminée, les autorités de police demanderont une révision des décisions de justice concernant l'UMA. Le bureau du proc présentera au juge comme nouvel élément le dossier qu'il a constitué sur l'UMA depuis le début de son historique judiciaire.

C'est alors à ce moment-là que le juge acceptera ou non d'accorder l'immunité pour des peines déjà effectuées. Cela permettra de lever les privations de droit éventuellement associées à ces peines, et qui continuent à être subies par l'UMA.

La durée de la mission d'infiltration dépend de la capacité de l'UMA à évoluer dans la hiérarchie criminelle. Si l'infiltré se révèle après le démantèlement d'un trafic pour venir témoigner à l'audience, sa mission est définitivement terminée. Il est devenu trop « populaire ». Il ne va pas changer de visage pour recommencer à infiltrer une organisation par le menu. Il rejoint la hiérarchie policière et sera un spécialiste des questions d'infiltration. Le cas échéant, il se fera passer provisoirement

pour un trafiquant afin de confondre un gang, mais n'exercera plus en tant qu'UMA.

En théorie, un UMA peut aussi être à l'origine d'un coup de filet majeur parvenant (avec la complicité de son agent de liaison) à continuer à évoluer dans une organisation criminelle.

Il peut par exemple faire tomber une branche des Old Ones à LA. Durant leur procès, il est présenté comme un criminel notoire, mais il a réussi à faire en sorte que les flics n'aient aucune preuve sérieuse contre lui permettant de l'envoyer en prison avec dix autres de ses « partenaires ». Il en ressort « blanchi » et peut continuer sa carrière de Old Ones à San Francisco.

En pratique, la loi est une épée de Damoclès suspendue en permanence au dessus de la tête de l'UMA. Pour aller au bout d'une affaire, les infiltrés comme les agents de liaison commettent des crimes. On ne devient pas UMA complètement par hasard.

Un flic lambda a pour principale conviction « l'esprit de corps », et non le triomphe de la justice. Si son service est honnête, il sera honnête ; si tous ses collègues sont corrompus, il « croquera » comme tout le monde. Il prend l'habitude de faire avec.

A contrario, l'UMA a accepté ce job avec la conviction qu'il fallait aller au-delà du système, au-delà des lois pour jouer à armes égales avec les organisations criminelles. Il est tombé sous l'influence charismatique d'un agent de liaison, il a quelque chose à se prouver à lui-même, une vengeance à accomplir ou le sentiment qu'il doit le faire parce qu'il en a les capacités. Il ne vit pas dans un système de valeurs où chacun est à sa place et où les « bad guys » seront châtiés par la justice à la fin.

Il est bien conscient de l'envers du décor, il sait qui contrôle la rue et le destin des ghettos. Il ne prétend pas révolutionner le système : il profite des moyens d'action mis à sa disposition pour faire valoir sa manière d'être.

Entre flic et gangster, il a toujours joué à la marge, sans en avoir forcément conscience... À moins qu'il soit un peu plus brillant que la moyenne, veuille aller vite et haut et accepte cette lourde charge comme tremplin pour sa carrière.

Mais rien n'a pu le préparer à ce qu'il va vivre. Les organisations tuent beaucoup et elles ont des nettoyeurs spécialisés pour ce genre de job. Il n'empêche, un criminel doit de temps à autre rappeler de quoi il est capable à son milieu pour garder sa place.

Assassiner tel genre permettrait au gangster d'avoir tout le quartier à sa botte grâce à la peur qu'il inspire.

À faire emmener sa nouvelle recrue avec lui et lui demander de terminer le boulot. Le pacte de sang est une manière coutumière de lier le destin de son équipe au sien : si tout le monde est impliqué, personne ne parle.

Après ça, l'UMA devra racheter sa place chez les gens ordinaires en se débrouillant pour que son « boss » meure dans une opération de police.

BORN TO BE BAD

Dans *Little One* nous vous proposons des règles pour créer des personnages n'ayant rien à voir avec la police, dans le dossier *Crimes* de l'ouvrage que vous tenez entre les mains, nous vous proposons quelques éléments de règles très simples pour gérer le monde criminel si vos personnages commencent à s'en approcher d'un peu trop près.

Le sens du dossier que vous êtes en train de commencer à lire est de vous fournir toutes les règles nécessaires à la création d'un véritable criminel. En quelque sorte une manière de boucler la boucle dans le petit univers de *COPS*.



1. Caractéristiques

Cette étape est très similaire à celle décrite dans le livre de base.

1.1. Caractéristiques primaires

Tout comme lors de la création d'un Cops, chaque joueur dispose de 21 points à diviser dans les 7 caractéristiques primaires.

Si les caractéristiques primaires sont normalement comprises entre 1 et 5, lors de la création d'un personnage il n'est pas possible d'avoir moins de 2 et plus de 4 dans l'une de ces sept caractéristiques.

1.2. Caractéristiques secondaires

Les criminels purs et durs ne disposent pas tout à fait des mêmes caractéristiques que les cops. Ainsi, les criminels n'ont ni points d'adrénaline ni points d'ancienneté à la base, il leur est toutefois possible d'en obtenir par l'achat de certain styles, voir p. 23. En revanche, ils sont définis par un certain nombre de nouvelles caractéristiques.

1.2.1. Points de vie

Les personnages criminels sont censés s'être légèrement élevés au-dessus du lot commun, par voie de conséquence ils disposent d'un nombre de Points de vie égal à 15 + (Carrière x 3).

1.2.2. Réputation

La réputation est certainement l'une des caractéristiques les plus importantes qui soient pour un malfaiteur. Elle représente la manière dont il est connu dans le monde criminel. Cette caractéristique est représentée par une valeur et une indication qui peut être soit « Légendaire » soit « Reconnu ».

- Une Réputation de type « Légendaire » implique que l'auteur des méfaits n'est pas connu. On n'identifie que sa technique, sa signature, son pseudo... Ce genre de Réputation présente l'avantage de permettre au personnage de continuer à mener une vie normale incognito, elle préserve grandement sa vie privée, ainsi que sa sécurité et celle de ses proches. En revanche, cela signifie aussi que le personnage est difficile à contacter et qu'il aura le plus grand mal à se faire reconnaître pour le criminel qu'il est si le besoin s'en fait sentir. Certains contacts et alliés du personnage peuvent parfaitement connaître sa véritable identité (à leur égard sa Réputation sera considérée comme étant « Reconnu »). Le personnage peut faire connaître sa véritable identité à un nombre de personnes égal au double de sa valeur de

Sang-froid, si une seule personne supplémentaire apprend sa véritable identité, sa Réputation passera alors désormais immédiatement au statut « Reconnu ».

- Une Réputation de type « Reconnu » implique que la plupart des acteurs importants du monde criminel reconnaîtront rapidement le personnage pour qui il est. L'avantage de cette situation est qu'il lui sera ainsi plus facile de négocier en jouant sur la valeur de sa Réputation, en revanche il sera aussi plus facilement identifiable par la police et par ses innombrables indicateurs.

Autant la Réputation peut facilement passer de « Légendaire » à « Reconnu » autant l'inverse est des plus compliqué. Cela implique généralement la dépense d'importantes sommes d'argent, l'élimination de témoins gênants et d'anciens « amis », une reconstruction faciale complète, la destruction de fichiers par des hackers de haut niveau... En bref l'occasion d'une campagne à part entière.

La Réputation évolue sur une échelle de 0 à 5. Voici une petite idée de ce que peut signifier chaque rang.

Réputation « Légendaire »

Rang de Réputation	Renommée
0	Personne ne le connaît, personne ne lui fait confiance.
1	Presque personne ne connaît le personnage.
2	Certains de ses « coups » sont connus, mais la méfiance reste de mise.
3	Le pseudonyme du personnage impose le respect (ou la haine cordiale de ses rivaux).
4	Le pseudonyme du personnage est connu de toutes les forces de police et de tous les truands du pays.
5	Le personnage est véritablement devenu une légende vivante dans le monde de la pègre.

Réputation « Reconnu »

Rang de Réputation	Renommée
0	Personne ne le connaît, personne ne lui fait confiance.
1	Presque personne ne connaît le personnage.
2	Certains de ses « coups » sont connus, le personnage est surveillé par les flics de son quartier ou par un ou deux inspecteurs tenaces.
3	Le personnage est un membre respecté du milieu. De nombreux flics sont au courant des ses activités.
4	Le personnage fait désormais parti des « suspects habituels », ceux qui sont certains de recevoir une visite de la police lorsqu'un crime correspondant à leurs compétences est commis près de leur lieu d'activité.
5	Le personnage est véritablement devenu une légende vivante dans le monde de la pègre comme dans celui de la police. Il a de bonnes

chances d'être plus ou moins constamment placé sur écoute et sous surveillance vidéo.

Effet de la Réputation

La réputation a tout à la fois un aspect positif et un aspect négatif pour un personnage de criminel, vous trouverez ci-dessous ces différents effets. Il est important de noter que l'on ne choisit pas d'appliquer ou non ces effets, ils sont en jeu à partir du moment où le personnage dispose du niveau de Réputation concerné.

Les effets ne sont pas cumulatifs, chaque nouveau rang annule et remplace les précédents.

Rang de Réputation	Effets
0	Le personnage dispose d'un bonus de 1 dé lors de toutes ses interactions sociales (discussions, interrogatoires...) avec des policiers, ces derniers ne le considèrent pas comme véritablement « dangereux » ils auront facilement tendance à le sous-estimer.

Le personnage dispose d'un malus de 1 dé en moins lors de toutes ses interactions sociales avec des criminels.

1	Le personnage commence à affirmer son expertise dans un domaine criminel particulier, une fois par jour il aura l'occasion de relancer un jet de dés (il devra garder le second jet) effectué au cours d'une activité criminelle (hors jets de combat).
---	---

Un flic croisant le personnage aura le droit à un jet d'Instinct de flic/Perception (5) pour reconnaître le personnage.

2	Le personnage dispose d'un bonus de 1 dé lors de toutes ses interactions sociales avec des criminels. Le personnage commence à affirmer son expertise dans un domaine criminel particulier, une fois par jour il aura l'occasion de relancer un jet de dés (il devra garder le second jet) effectué au cours d'une activité criminelle (hors jets de combat).
---	---

Un flic croisant le personnage aura le droit à un jet d'Instinct de flic/Perception (4) pour reconnaître le personnage.

Le meneur de jeu peut créer un personnage de flic qui servira de némésis au personnage criminel. Il s'agira soit d'un sergent en patrouille soit d'un détective de bas rang.

3	Le personnage dispose d'un bonus de 2 dés lors de toutes ses interactions sociales avec des criminels. Le personnage commence à affirmer son expertise dans un domaine criminel particulier, une fois par jour il aura l'occasion de relancer un jet de dés (il devra garder le second jet) effectué au cours d'une activité criminelle (hors jets de combat). En raison de ses contacts et de sa réputation, chaque mois, le personnage a gratuitement accès à l'équivalent de 2000\$ de matériel (armes, drogues, équipement de cambriolage...) ou d'informations.
---	--

Un flic croisant le personnage aura le droit à un jet d'Instinct de flic/Perception (3) pour reconnaître le personnage.

Le flic *némésis* obtiendra des moyens supplémentaires pour surveiller le personnage s'il peut apporter des preuves de ses exactions.

4 Le personnage dispose d'un bonus de 2 dès lors de toutes ses interactions sociales avec des criminels.

Le personnage a affirmé son expertise dans un domaine criminel particulier, deux fois par jour il aura l'occasion de relancer un jet de dés (il devra garder le second jet) effectué au cours d'une activité criminelle (hors jets de combat). En raison de ses contacts et de sa réputation, chaque mois, le personnage a gratuitement accès à l'équivalent de 5000\$ de matériel (armes, drogues, équipement de cambriolage...) ou d'informations.

Un flic croisant le personnage aura le droit à un jet d'Instinct de flic/Perception (2) pour reconnaître le personnage.

Le flic *némésis* a désormais la possibilité de mettre le personnage sur écoute sur de simples soupçons. Le personnage sera presque toujours convoqué pour une identification lorsqu'un crime important correspondant à ses compétences est commis dans la ville où il réside.

Le meneur de jeu peut créer un personnage criminel (voir 10-99 page 123) disposant de 4 caractéristiques Aguerries, 1 Vétéran et 1 Expérimenté. Ce criminel cherchera par tous les moyens à supplanter ou à éliminer le personnage.

5 Le personnage dispose d'un bonus de 3 dès lors de toutes ses interactions sociales avec des criminels.

Le personnage a affirmé son expertise dans un domaine criminel particulier, trois fois par jour il aura l'occasion de relancer un jet de dés (il devra garder le second jet) effectué au cours d'une activité criminelle (y compris lors des jets de combat (tirs, dégâts...)).

En raison de ses contacts et de sa réputation, chaque mois, le personnage a gratuitement accès à l'équivalent de 10000\$ de matériel (armes, drogues, équipement de cambriolage...) ou d'informations.

Un flic croisant le personnage aura le droit à un jet d'Instinct de flic/Perception (1) pour reconnaître le personnage, il est plus que temps d'apprendre à se déguiser.

Dès que le personnage sera repéré par la police, un groupe sera chargé de maintenir une surveillance permanente de ses agissements.

Dès que le personnage sera repéré par le monde criminel, son *némésis* criminel le fera suivre ou tentera d'agir à son encontre.

La seule véritable différence entre une réputation légendaire et une réputation reconnue sera que dans le cas d'une réputation légendaire, les flics n'auront pas droit au jet d'Instinct de flic pour reconnaître le personnage.

1.3. Les compétences

1.3.1. Nouvelle compétence

Les personnages criminels disposent de toutes les compétences accessibles aux cops à l'exception d'Instinct de flic qui peut-être

remplacée par la compétence Sens de la rue accessible grâce au style Charognard urbain (voir page 25).

1.3.2. Compétences initiales

Lors de la création d'un criminel, le joueur disposera des niveaux suivants à répartir :

- une compétence au niveau 4+
- deux compétences au niveau 5+
- quatre compétences au niveau 6+
- quatre compétences au niveau 7+
- cinq compétences au niveau 8+

1.4. Historique

Comme vous pourrez le voir en page 137, l'origine sociale du personnage influe sur sa connaissance du milieu criminel.

1.5. Relations

Outre les contacts dont dispose le personnage en raison de son historique, un criminel débute avec les relations suivantes :

- quatre relations de niveau 1
- trois relations de niveau 2
- deux relations de niveau 3
- une relation de niveau 4

Au choix du joueur et en accord avec le meneur de jeu, ces relations peuvent être des informateurs ou des alliés.

2. Expertises et styles

Sous certaines conditions, les criminels ont accès aux expertises (voir *Little One* page 61) et aux styles (décrits initialement dans 10-99).

Il est important de noter qu'un personnage criminel ne pourra jamais disposer de plus de 6 points de styles.

2.1. Création de personnage

Lors de la création d'un nouveau personnage criminel, le joueur dispose d'un point de Style.

Lors de la création, le joueur pourra aussi choisir trois stades de niveau 1 et un de niveau 1 ou 2.

Bien évidemment, le personnage doit respecter les conditions d'accès des stades et des styles choisis.

2.2. Expertises

Les personnages criminels ont accès à toutes les expertises présentées dans *Little One*. Ils doivent bien évidemment en respecter les conditions d'accès.

2.3. Styles

Succinctement décrits dans *Amitiés de Los Angeles*, puis plus amplement décrits dans 10-99, les styles sont ce qui distingue les gangsters de bas-étage du criminel de classe internationale. Si la plupart d'entre eux restent identiques à leur version pour PNI, certains ont été légèrement rééquilibrés, il vous faudra donc vous référer aux descriptions ci-dessous pour les styles utilisés par vos personnages.

Un personnage criminel ne pourra jamais disposer de plus de 6 points de Style et il est impossible « d'oublier » un style déjà appris. Il faudra donc choisir avec soin.

Il est à noter que les coûts indiqués ci-dessous n'ont rien à voir avec les coûts indiqués pour la création d'un PNJ même s'ils peuvent parfois se ressembler.

Acrobate

Restrictions : Sang-froid 4

1 point

Dans la plus pure lignée des films de John Woo ou des frères Wachowsky, le personnage peut se déplacer en effectuant des bonds improbables tout en continuant à faire feu. En termes de jeu, dès que le personnage se déplace d'un point à un autre de cette manière, il adopte alors une attitude Ultra-violente mais son malus pour être touché n'est que de 1.

Si le personnage dispose du style Rico, les bonus/malus offerts sont alors de +3/-2.

Anti-héros

Tous les personnages joueurs criminels disposent automatiquement et gratuitement de ce Style qui ne compte donc pas dans les 6 points maximum de Style.

Un personnage qui possède ce style dispose de plus de Points de vie que le citoyen lambda. Ses Points de vie sont calculés grâce à la formule suivante : 15 + (Carrière x 3).

Baby boomer

Restrictions : Sang-froid 4

2 points

Un personnage qui possède ce style peut se protéger des tirs adverses en utilisant un jeune enfant pour se protéger.

La victime de ce style ne peut être qu'un enfant (1,30 m ou moins) ou un bébé.

Le truand peut se déplacer de deux mètres par tour tout en restant caché derrière sa victime.

La protection offerte par cette dernière permet au personnage d'adopter une attitude Prudente même si la topographie des lieux ne le permet normalement pas.

Chaque tour de combat, le personnage choisit trois localisations contiguës qui deviennent protégées par la victime. Si on tire sur un personnage protégé de cette façon et que la marge de réussite du tir n'est pas au moins égale à 1 (ou si le jet est simplement raté) c'est le gamin qui est alors touché. Si le jet est réussi mais que la localisation finale (après stages, bonus...) indique une des localisations couvertes par le gamin, c'est ce dernier qui est touché.

À moins d'être un violent psychopathe, il faut réussir un jet de Sang-froid (3) pour pouvoir ouvrir le feu sur un personnage se protégeant ainsi derrière un gamin.

Berserk

1 point

Le personnage reçoit un bonus de 2 dés à tout jet d'encassement qu'il sera amené à réaliser (sur Sang-froid ou Carrière). Il ne perd conscience qu'à -10 Points de vie (au lieu de 0). Il subit toutefois normalement le malus de 1 dé sur ses actions s'il possède moins de la moitié de ses Points de vie.

Bulldozer

Restrictions : Perception 5, une compétence de tir à 3+

5 points

Si le personnage réussit son jet de tir avec 2 points de marge de réussite, vous pouvez choisir la localisation touchée. Ce style n'est applicable qu'aux compétences de tir pour lequel le personnage a au moins un niveau de 3+.

Boss de fin de niveau

1 point

Un personnage qui possède ce style dispose d'autant de Points de vie qu'un cops. Ses Points de vie sont calculés grâce à la formule suivante : 20 + (Carrière x 3).



Bouclier humain

1 point

Un personnage qui possède ce style peut se protéger des tirs adverses en utilisant une innocente victime (vivante ou morte) de taille adulte.

Si la victime est morte, les déplacements du personnage sont réduits au minimum.

Si elle est vivante, il peut se déplacer de deux mètres par tour tout en restant caché derrière elle.

La présence de la victime permet au personnage d'adopter une attitude Planquée même si la topographie des lieux ne le permet normalement pas. Si on tire sur un personnage protégé de cette façon et que la marge de réussite du tir n'est pas au moins égale à 2 (ou si le jet est simplement raté) c'est le bouclier humain qui est alors touché.

Charognard urbain

Restrictions : Perception 3

1 point

Le personnage dispose désormais de la compétence Sens de la rue qui lui permet de détecter des flics sous couverture, des embuscades... Il acquiert la compétence au niveau 8+

● Sens de la rue

Caractéristique généralement associée : Perception

Spécialisation : aucune

Utilisation des Points d'adrénaline : non

Description : cette compétence est l'équivalent criminel d'Instinct de flic. Elle permet aux criminels de repérer les filatures, de reconnaître un flic infiltré, de « deviner » une embuscade de la police... Elle permet aussi de repérer les autres criminels, de remarquer un nouveau dealer au coin d'une rue, d'identifier les marques d'un gang ou la signature d'un criminel renommé.

Exemples d'utilisation :

- Repérer un flic infiltré : Sens de la rue/Perception contre Déguisement/Sang-froid
- Repérer des « concurrents » : Sens de la rue/Perception
- Sentir un danger imminent : Sens de la rue/Sang-froid

Chef de guerre

Restrictions : Charme 3

2 points

Le personnage est un leader-né. Lors d'un affrontement ou simplement pour résister à un interrogatoire, il donne un bonus de 1 dé à chacun de ses compagnons d'armes capables de le voir et présents à moins de dix mètres de lui.

Tous les individus connaissant un personnage disposant de ce style bénéficieront d'un bonus de +1 lorsqu'il s'agira de résister à un interrogatoire au cours duquel ils risqueraient de l'incriminer.

Dur comme le roc (x)

Restrictions : Carrure 5

x points

Le personnage dispose d'une armure naturelle égale à (x). Ces Points d'armure ne peuvent pas être annulés par la capacité Point faible. (x) peut valoir de 1 à 3 points.

Énervé (x)

Restrictions : Sang-froid 4

x points

Le personnage dispose de (x+1) Points d'adrénaline. (x) peut valoir de 1 à 5. Si le personnage est aussi Réfléchi, la somme de

ses Points d'adrénaline et de ses Points d'ancienneté ne peut pas être supérieure à 5.

Fou de la gâchette

1 point

Dès que le personnage tire plusieurs balles au cours d'un même tour de combat (plusieurs balles par tour, tir en rafales, tir de couverture), pour chacune de ses balles qui ne touche pas sa cible d'origine le meneur de jeu devra effectuer un jet affecté d'un bonus de +4 sur la table des dommages collatéraux. Autant dire que les flics ont intérêt soit à se le faire dans un coin tranquille, soit à le neutraliser au plus vite.

G-style

1 point

Un personnage qui utilise ce style peut tirer simultanément avec une arme de poing dans chaque main. Aucune de ces deux armes ne peut tirer de rafales courtes (mais il est par contre possible de faire feu plusieurs fois si la cadence de tir de l'arme, ou des armes, le permet avec les malus habituels – c'est-à-dire -1 dé par balle tirée, dès la première). Tirer avec deux armes permet de réaliser un jet de toucher avec chacune mais avec un malus de 2 dés (à chaque attaque). Les deux attaques doivent être dirigées vers la même cible et elles ont lieu simultanément.

Si le personnage effectue un tir de couverture en utilisant ses deux armes, il effectue normalement ses deux jets de tir et il cumule les réussites de ses deux jets.

Ghetto star

Restrictions : Coordination 4

2 points

Un personnage qui utilise ce style peut tirer simultanément avec une arme de poing dans chaque main. Aucune de ces deux armes ne peut tirer de rafales courtes (mais il est par contre possible de faire feu plusieurs fois si la cadence de tir de l'arme, ou des armes, le permet avec les malus habituels – c'est-à-dire -1 dé par balle tirée, dès la première). Il peut tirer simultanément avec les deux armes. S'il tire sur une même cible, il ne subit aucun malus spécifique à chacun de ses jets d'attaque. S'il tire sur deux cibles différentes, il subit un malus de -2 dés sur chacun de ses jets d'attaque.

Si le personnage effectue un tir de couverture en utilisant ses deux armes, il bénéficie d'un bonus de 2 dés sur chacun de ses deux jets de tir (en plus du bonus normal de 2 dés pour les tirs de couverture) et il cumule les réussites de ses deux jets.

Incrévable

Ce style n'est pas accessible aux PJ.

Inquiétant (x)

Restrictions : Sang-froid 4

x points

Si les personnages ne réussissent pas un jet de Sang-froid (x) contre ce personnage lorsqu'ils le rencontrent, ils subissent alors un malus de 1 dé à toutes leurs actions contre lui (physiques ou sociales). Un tel jet doit être effectué une fois par tour. (x) peut valoir de 1 à 3.

Insaisissable

Restrictions : Coordination 4

2 points

Lors des poursuites dans lesquelles il est engagé (voiture, à pied...) le personnage gagne gratuitement un dé blanc supplémentaire au début de chaque tour pair (2^e, 4^e...).

Invulnérable

1 point

Le personnage ne subit pas le malus de 1 dé lorsqu'il dispose de moins de la moitié de ses Points de vie.

Irrésistible (x)

Restrictions : Charme 4

x points

Le personnage est extrêmement séduisant. Lors de la première rencontre avec un autre individu, ce dernier doit effectuer un jet de Sang-froid contre une difficulté de 2 + (x). Si ce jet est réussi, l'individu est séduit. Le meneur de jeu estimera les éventuels malus aux actions et la manière dont il devra influencer le comportement de la victime de cette séduction. En pratique cela n'empêchera pas un flic honnête d'enfermer une séductrice mais cela pourrait le pousser à faire quelques bêtises (dissimulation de preuves, ne pas ouvrir le feu...). (x) peut valoir de 1 à 4.

Cette capacité fonctionne sur tous les individus sexuellement réceptifs au charme du PJ.

Lucky (x)

Ce style n'est pas accessible aux PJ.

Nerd (x)

Restrictions : Charme 4

x points

Le personnage n'a l'air de rien, ne ressemble à rien, il ne cesse de minimiser son importance. Les flics doivent réussir un jet d'Instinct de flic/Perception (x+1) pour se rendre compte de son éventuelle stature de truand, sinon ils se contenteront de le prendre pour un petit délinquant sans envergure. (x+1) peut valoir de 1 à 3. Ce jet remplace celui de Réputation sauf pour les flics qui connaissent véritablement le personnage.

Attention, cette capacité n'est utilisable que dans des cas très particuliers. Si les flics enquêtent sur le personnage depuis un long moment, elle ne lui permettra alors que de réduire un peu sa culpabilité devant un tribunal.

One man army

Restrictions : Coordination 5

3 points

Un personnage qui utilise ce style peut tirer simultanément avec une arme de poing dans chaque main. Avec chacune de ces armes il a la possibilité de tirer des rafales courtes (et il peut aussi faire feu plusieurs fois si la cadence de tir de l'arme, ou des armes, le permet avec les malus habituels - c'est-à-dire -1 dé par balle tirée, dès la première). Il peut tirer simultanément avec les deux armes. S'il tire sur une même cible, il ne subit aucun malus spécifique à chacun de ses jets d'attaque (tir normal ou rafale courte). S'il tire sur deux cibles différentes, il subit un malus de -1 dé sur chacun de ses jets d'attaque (tir normal ou rafale courte).

Si le personnage effectue un tir de couverture en utilisant ses deux armes. Il bénéficie d'un bonus de 3 dés sur chacun de ses deux jets de tir (en plus du bonus normal de 2 dés pour les tirs de couverture) et il cumule les réussites de ses deux jets.

Le personnage peut aussi combattre au corps à corps avec deux armes de contact. Il peut frapper simultanément avec les

deux armes. S'il frappe un même adversaire, il ne subit aucun malus spécifique à chacun de ses jets d'attaque. S'il frappe deux adversaires différents, il subit un malus de -1 dé sur chacun de ses jets d'attaque.

Réactif

1 point

Le personnage peut choisir son initiative et son attitude après que tous les autres personnages impliqués dans le combat ont choisi les leurs.



Réfléchi (x)

Restrictions : Éducation 4
x points

Le personnage dispose de (x+1) Points d'ancienneté. (x) peut valoir de 1 à 5. Si le personnage est aussi Énérvé, la somme de ses Points d'adrénaline et de ses Points d'ancienneté ne doit pas être supérieure à 5.

Rico

1 point
Lorsqu'il est en attitude Ultra-violente, le personnage dispose d'un bonus/malus de +3/-3 au lieu de +2/-2.

Ruse

1 point
Ce style permet au personnage d'obtenir des informations des flics lorsque ces derniers l'interrogent. En termes de jeu, si le jet d'interrogatoire est raté, ou réussi avec une marge de 2 ou moins, le personnage réussira à soustraire des informations importantes aux personnages. En pratique, le meneur de jeu devra le prendre en compte pour compliquer la vie des flics lors de la suite de l'enquête.

Speed

1 point
Le personnage peut choisir une initiative de son choix, même si sa caractéristique de Réflexes est inférieure à 5.

MA VIE EN ROSE

Prologue - Quelque part sur la route

66, mai 2034...

- Ce qui est cool avec les babz, mon pote, c'est quand ils organisent des plans de bataille.

- Tu déconnes ?

- Nan ! Ils sont pas cons, tu sais ! J'veux dire, c'est pas pour rien qu'on descend d'eux, mon pote !

- Heu... j'croisais que c'était les chimpanzés ?

- Même chose, mon pote ! Les babz, les chimpz, même combat ! Tiens, j'vais même t'avouer un truc : des fois, j'me sens plus proche d'Under T. que de Bobby - et pourtant, Bobby, c'est un homie, mon pote !

- Under T. ?

- Ouais, lui, là bas...

Son vis à vis désignait, de son doigt maigre à l'ongle jauni, un énorme mâle couvert de cicatrices. Enchaîné comme un chien de garde, il devait avec application quelque chose dont l'invité préférait ignorer la nature.

- Alors comme ça, mon pote, reprit le dresseur après avoir craché des gaires verdâtres sur le sol aride du désert, tu veux voir le boss ?

- Ben ouais. C'est Fat Jumbo qui m'envoie.

- Tu l'as d'jà dit en arrivant... J'vais t'le chercher. En attendant, tu bouges pas. Tant que t'es sur le vert, précise la longiligne criminel, mâchonnant son cigarillo avec application, y peut rien t'arriver. Mais si tu franchis la limite, mon pote, j'pourrai plus rien pour toi.

Le visiteur, un individu replet, à la calvitie prononcée, en costume trois-pièces malgré la chaleur, le dévisagea d'un air intrigué.

Street fighter

1 point

Le personnage dispose d'un bonus de 2 dés à tous ses jets de Corps à corps.

Tête de pioche

1 point

Lorsqu'un flic réussit un jet de compétence sociale (Éloquence, Intimidation...) contre le personnage, ce dernier peut obliger le flic à relancer une fois ce jet. Il est possible d'utiliser ce style un nombre illimité de fois par jour mais seulement une seule fois par jet.



2.4. Expérience

La progression des expertises se fait sur le même modèle que celui présenté en page 65 de *Little One*.

En ce qui concerne l'achat des styles, le premier point de style supplémentaire coûte 15, le deuxième 20, le troisième 25, le quatrième 30 et le cinquième 35.

Il est important de noter que lors de l'achat d'un style coûtant x points, le joueur doit immédiatement faire la dépense totale du niveau qu'il désire car il sera par la suite impossible d'acheter des niveaux dans ce style. Ainsi, lorsqu'un joueur achète Réfléchi au niveau 2, il ne pourra alors plus jamais le prendre à un autre niveau.

- Mon pote, tu bouges pas d'la chaise, tu prends un magz - tiens, y a un Indiscret qui traîne sur la table basse, il est pas mal, y a des gonz' à poil - et tu attends.

Sur ces mots, l'échalas s'éloigna, le laissant seul, près de la caravane, proie du regard attentif des singes. Quelques instants plus tard, la moto de son hôte démarrait en trombe. L'homme observa le nuage de poussière, rêveur, puis, revenant à la réalité, se rendit compte qu'il se trouvait dans un cercle de gazon artificiel. D'un vert pétant. Il fronça les sourcils. Leva la tête. Croisa la prune dure, vicieuse, d'Under T. Frissonna. Détourna le regard. En croisa d'autres - une dizaine. Provocants. Avides. Déments. Alors, se saisissant promptement de l'Indiscret, il tenta du mieux possible de se concentrer sur sa lecture - sans se pisser dessus - et d'ignorer les cris et caquètements hystériques des babouins, que l'odeur d'une proie excitait.

L'attente fut longue. Interminable. La bouche pincée, les yeux fixés sur une page qu'il ne parvenait pas à déchiffrer, il sentait tout autour de lui les bêtes s'approcher. S'enhardir. Pas au point de passer la frontière que leur maître avait imposée, certes, mais...

Nouveaux bruits de moteur. Plusieurs, cette fois.

Assez puissants pour faire détalier les bestioles.

Le temps de reprendre contenance, de se tamponner le visage avec un mouchoir propre, le dresseur était de retour, accompagné de son patron - et de deux gardes du corps.

- Bonjour ! Comment allez-vous ? Le salua Donald Willow - dit « Don » - en lui serrant vigoureusement la main. Alors, il paraît que vous souhaitez me rencontrer



pour affaires ? Et que Fat Jumbo vous recommande à moi ?

– Euh... oui... Oui, en effet... Ed Balls. Enchanté...

– Phil, va donc nous chercher un dry, tu seras gentil ! Eh bien, Ed, vous semblez surpris...

– C'est que... C'est que je m'attendais à rencontrer un homme plus âgé. Vous savez ce que c'est. « Don », on pense tout de suite à la mafia, aux parrains, tout ça.

Don, un jeune homme d'une trentaine d'années, au visage ouvert et aux yeux clairs, vêtu d'un jean droit et d'un T-shirt aux armes de l'université de Berkeley – éclata de rire.

– Rassurez-vous, Ed. Je ne suis pas un débutant ! La seule chose qui me différencie de ces types – les parrains, comme vous les appelez – c'est un doctorat d'économie et deux heures d'altères par jour ! Alors comme ça, le monde du live feeding et des paris vous intéresse ?

Los Angeles – 15 mars 2035

Donald Willow s'extirpa, très calme, du gros fauteuil de cuir brun. Appuyant ses deux mains sur la table encombrée de papiers divers, il se pencha lentement vers son subalterne, un individu obèse, gras – et ridiculement petit. Nick Krash, dit Fat Jumbo.

– Il ne veut pas payer, hein ?

– C'est pas ça, boss... C'est que... il y a eu le Little One, tout ça... il dit qu'il a perdu beaucoup d'argent, avec toutes ces catastrophes et Phil, il y est resté : sans lui, difficile pour Ed de se refaire, je crois...

– Prendrais-tu sa défense ?

– Non, boss ! Pas du tout ! Moi, je suis juste messenger ! Je fais que répéter ce qu'il a dit !

Rapide comme l'éclair, Don le saisit à la gorge, serra, rapprochant son visage du sien.

– Et toi ? Toi, sac à merde liquide, tu lui as fait passer mon message ? Dis ? Dis ? Tu l'as fait passer ?

– C'est... Je... Je... J'étouffe...

La pression se relâcha brutalement.

– Alors ?

Fat Jumbo déglutit. Retomba lourdement au sol et se rassit, pantelant, sur sa chaise. Baissa la tête. Ses bajoues tremblaient.

– J'ai tout dit, boss..., hoqueta-t-il. J'ai même voulu faire ce qu vous m'aviez demandé, mais... Mais j'ai pas pu. Ed, je l'connais depuis quinze ans, il était là pour moi quand Katie est partie et...

– Si j'ai bien compris, il faut que je m'en charge moi même. Où puis-je le trouver ?

– Là a une planque à Downtown...

– Eh bien, pour un type fauché, il ne s'emmerde pas !

– J'le jure, il n'a pas un kopeck, sanglota Fat Jumbo. Downtown c'est chez sa mère... Et il traîne au Fifties, c'est juste à côté de chez lui. Mais c'est un type bien, il a juste besoin de...

– Ta gueule, Nick ! coupa Willow, tirant un automatique de sa veste.

Il y eut le « pop » caractéristique du silencieux, puis Fat Jumbo s'écroula sur le sol avec un bruit mat, une balle entre les deux yeux.

– Aujourd'hui, il faut tout faire soi-même, grommela le criminel et enfilant une veste. Puis, avec un haussement d'épaule dégoûté, il claqua la porte de son bureau et sortit.

Danny Webster avait longuement hésité entre une bague et un pendentif – le tout en argent piqué d'éclats de cristal étincelant – puis, sur les conseils du bijoutier, s'était décidé pour le médaillon en forme de cœur. L'anneau avait selon ce dernier une connotation bien trop officielle et impliquait trois choses : soit une demande de mariage « fauchée » ; soit une mise en bouche avant le solitaire des fiançailles ; soit un gage d'éternelle affection en attendant que la bonne – celle qu'il épouserait – se présente. Abasourdi qu'un si petit objet soit porteur de tant de complexité et d'ennuis potentiels, Danny s'était donc décidé pour le plus simple et avait choisi pour l'accompagner une chaîne finement ciselée, légèrement scintillante. Tout heureux de son achat, le jeune homme quitta la boutique et prit d'un pas alerte la direction du Cat's Paw, l'agence de détectives de Baron, Eve et Diva. Cela faisait quelque temps déjà qu'il n'avait pas vu ses anciens collègues, et il avait hâte d'avoir de leurs nouvelles.

Il se fraya tant bien que mal un passage dans la foule, pressée en cette fin de journée de rentrer chez elle, effectua un large détour pour éviter une bouche de métro condamnée, squattée par des clochards et des punks, coupa par une rue étroite, traversa une avenue – et son attention fut soudain attirée par les véhicules ainsi qu'un attroupement à une cinquantaine de mètres de là.

– Qu'est-ce que c'est que ce bordel ? marmonna-t-il entre ses dents. Il s'approcha, prêt à intervenir – puis, se rappelant soudain qu'il était en repos, se ravisa et se mêla simplement aux curieux.

Une enseigne : The Fifties.

Un corps, que Danny eut à peine le temps d'apercevoir avant que le coroner le fasse disparaître dans un body bag : celui d'un homme replet, presque chauve, dont le costume anthracite était, en plusieurs endroits troué et teinté de corolles pourpres. Fronçant les sourcils, l'ancien cops tenta de comprendre ce qui s'était passé, observant les témoins évacués à l'extérieur de l'établissement, pour la plupart des filles aux formes généreuses, vêtues de vichy moulant et de jeans à la mode des années cinquante.

– ...et il a tiré froidement une balle...

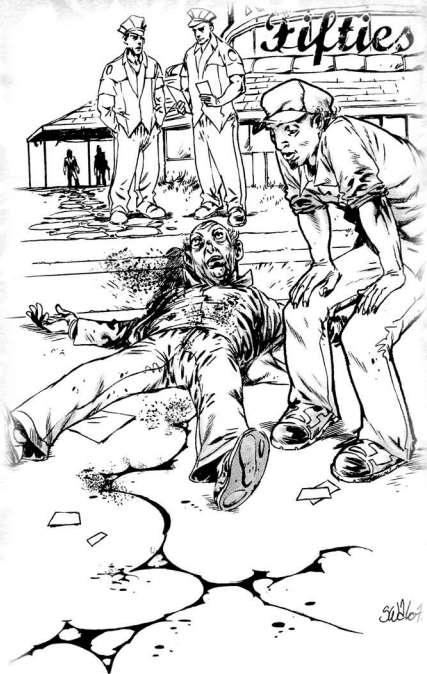
– Ah bon ? On m'a dit cinq !...

– ... Mary l'a vu de face, elle était de service et vous le décrira mieux que moi ! Mary !...

– Grand, athlétique, assez jeune... Un visage ouvert, pas le genre de... AAAHHHHHHH ! Attrapez-le ! C'est lui ! C'est luiiiiiiii !

L'un des clones de Marylin pointait le doigt dans sa direction. Danny, aussitôt, regarda derrière lui, prêt à bondir sur un éventuel fuyard, quand il se sentit brutalement plaqué au sol, et menotté, sans ménagement.

- Vous êtes en état d'arrestation. Vous avez le droit de garder le silence...



LES DOSSIERS
DU LAPD

AFFAIRES EN COURS

DE BATTRE MON CŒUR
S'EST ARRÊTÉ

Lumière aveuglante. Embruns – des effluves de sel et d'océan.

Au bout du quai, une silhouette solitaire, longiligne, dont la noire chevelure voltige au gré du vent.

Un instant, il espère – se reprend rapidement. Cela ne peut pas, cela ne doit pas être elle.

Il se rapproche. Ses pas résonnent sur le béton, assez fort pour qu'elle l'entende. Elle se retourne, un sourire

aux lèvres et une lueur joyeuse au fond de ses yeux noirs.

– Salut, Pit Bull !

– Tashandra...

Il secoue la tête, ne sait pas s'il doit rire ou pleurer. Se laisse aller, finalement, dans les bras de la jeune femme, au simple plaisir des retrouvailles. Hume son parfum chaud, un peu sucré. Sent une vague de désir monter en lui. La serre, plus fort. Relève sa tête et l'embrasse.

Elle le repousse, gentiment.



- Si c'est ce que tu veux, je peux trouver quelqu'un mais... Mais pas moi.

- Désolé, fillette. Ce n'était pas... Je veux dire que ça fait longtemps et... Je suis désolé d'avoir agi comme ça.

- Pas de quoi. La testostérone, tout ça, je comprends, plaisante Tashandra. Et je te jure que si je pouvais partager quelques moments intimes avec toi, je le ferais. Mais ce n'est pas le cas. Allez, viens ! Je t'emmène loin de cet enfer !

- Ah ouais ? Où ça ? Au purgatoire ?

Sans répondre, elle le prend par le bras et le traîne jusqu'au hors-bord qui fait la navette entre No Hoper Point et la terre ferme.

Durant tout le trajet, elle l'observe discrètement. Il a changé, beaucoup changé. Elle lui a rendu visite régulièrement en prison, bien sûr, mais ne s'était pas rendu compte à quel point il s'est endurci : ce qu'il a perdu en graisse, il l'a gagné en muscles. Un nouveau tatouage orne son bras - une sorte de dragon qui s'enroule autour de son poignet pour venir mourir à la naissance de sa paume. La ligne de sa mâchoire est plus ferme, plus dure. Il a vieilli. Son séjour en cellule a creusé de profondes marques en lui - et pas simplement physiques.

Ils ont trouvé une place au fond de la navette. Loin de la foule.

Mais cela n'empêche pas les passagers de se retourner vers lui, de le dévisager, détournant la tête aussitôt qu'ils croisent son regard. C'est une bête curieuse - un ancien taulard. Un individu qui a sans doute commis un terrible crime. Pas une seule seconde ils ne réalisent que s'ils sont là, sur ce bateau, c'est parce qu'ils ont eux aussi un lien avec un prisonnier. Non. Hors de No Hoper Point, ce sont des citoyens respectables, sans tache, et lui, il reste un type en qui on ne peut avoir confiance. Sans un mot, Tashandra le prend dans ses bras, pose la joue contre son épaule. Se souvient. De son arrivée chez les cops. Des remarques blessantes, du harcèlement. De Doug qui a toujours pris sa défense, qui a écrit ce brûlot, dans *Ground Zero*, menaçant en termes à peine voilés quiconque s'en prendrait à elle de l'envoyer à l'hôpital... Et aujourd'hui, elle l'a repoussé. Tashandra l'a blessé, elle le sent. Le sait.

- Tu n'es pas en cause, murmure-t-elle à son oreille.

Il fronce les sourcils, se raidit - prêt à attaquer, à encaisser, elle ne saurait dire.

- Je ne crois pas qu'une nuit avec un bout de bois soit ce que tu désires...

- Un bout de bois ?

- J'ai pris du Venus 08, pendant quelque temps. C'était il y a plusieurs années, mais ça a suffi pour me rendre définitivement insensible. Frigide, si tu préfères. Pire que ça, même. Depuis cette époque, je suis incapable de ressentir la moindre once de désir envers qui que ce soit. Je ne veux pas t'insulter mon indifférence sexuelle, Doug. Je t'apprécie beaucoup trop pour ça.

Il digère l'explication. Se détend imperceptiblement. Se tourne enfin vers elle.

- Et les autres, ils deviennent quoi ?

Soulagée qu'il change de sujet et accepte ses excuses implicites - et qu'il lui fasse silencieusement les siennes - Tashandra se cale le plus confortablement possible contre le siège de plastique rigide.

- Par quoi veux-tu que je commence ? Les bonnes ou les mauvaises nouvelles ?

- Les mauvaises... Du négatif au positif, c'est mieux.

- C'est parti... Danny Webster est en prison.

- Pardon ? S'étrangle Doug.

- Il est accusé d'avoir tiré sur un type à bout portant. Meurtre prémédité, blablabla... Impossible de le voir pour le moment, malheureusement. Tout ce que j'ai réussi à savoir, c'est que pour les autorités, il ne s'agit pas de notre Bad Luck préféré... Non, pour la justice, il s'agit de Donald Willow dit « Le Don »... Un baron de la pègre, spécialisé dans le Live-Feeding et les paris illégaux.

- C'est une blague ?

- Absolument pas...

- Je continue ?

- Ouais.

- Garcia la garce... Je sais, ce n'est pas sympa, avec tout ce qu'elle a subi, la pauvre, agressée par un serial killer, sauvée par la technologie et le SAD, tout ça... Bref, cette racure de fond de bidet a obtenu du galon. Je le sais par Sniper. Il semblerait qu'elle soit passée directement sous les ordres de Bronstein. Un peu comme si elle était devenue son bras droit.

Doug serre les dents, crispe les poings. Contrôle, en quelques profondes respirations, la soudaine bouffée de rage qui l'envahit. Anita Garcia. La traîtresse du service. Celle qui est passée du côté obscur du LAPD. Celle qui l'a fait arrêter. Pour rien. Pour le punir d'avoir cherché à savoir ce qui se tramait derrière le COPS et sa chute...

- Les bonnes nouvelles, maintenant, poursuit Tashandra. Melody a accepté de moins travailler. Elle s'occupe de l'accueil la plupart du temps, et aussi de l'orientation des gamins lorsqu'on en reçoit. Elle ne va plus sur le terrain. Pour ça, l'agence a engagé une ex de la JUV. Une ancienne collègue à elle, un peu trop frondeuse au goût de la direction. Elle s'est retrouvée au chômage technique : ça combattait bien, Cat's Paw embauchait... Jen et Sniper partagent toujours le même appartement. Le provisoire a remplacé le temporaire, et...

- Et toi ? demande abruptement l'ancien cops.

- Moi quoi ?

- La dernière fois qu'on s'est vus, tu parlais de trouver un autre job...

- Ah, oui ! Ça ! L'émission s'appelle *Meduz-A* et passera dès le début du mois prochain sur Canal California.

- *Meduz-A* ? C'est quoi, ce truc ? À part un mauvais jeu de mots, je veux dire.

- Tu verras bien ! Tu n'auras qu'à allumer la télévision le premier mai, à vingt et une heures... Normalement, c'est censé être du direct, mais pour les deux premières, on a fait un préenregistrement.

Le hors-bord ralentit, prépare l'accostage. Devant eux, couvert d'une chape de pollution et de poussière



AFFAIRES EN COURS

CHAPITRE DEUX

beigeasse, Los Angeles. Ou plutôt New Angel, ainsi que la nomment les médias. Léger choc, lorsque la navette arrive à destination et s'immobilise. Devant eux, la file s'étiole lentement, égrenant son lot de passagers – avocats, visiteurs, anciens détenus, officiers de police – sur le quai. Doug balance son sac – un polochon informe d'une vague teinte kaki – par dessus son épaule, quitte le bateau, pose le pied, pour la première fois depuis plus d'un an – depuis une éternité – sur l'asphalte crasseux de la Cité des Anges. Quelques instants plus tard, Tashandra est à ses côtés.

– On y va ? lance-t-elle en se dirigeant à grands pas vers sa voiture – une antiquité d'un bleu métallisé douteux, aux portières cabossées.

– Où ça ?

– Ben, au Cat's Paw. Les autres seront contents de te voir !

Doug fronce les sourcils, secoue lentement la tête.

– Quoi ?

– C'est gentil d'être passée me chercher, gamine, mais je crois que nos chemins vont se séparer ici. J'ai des tas de trucs à faire, des trucs que j'ai laissés en suspens il y

a un an, et j'ai pas envie que toi ou les autres, vous soyez impliqués, tu vois ?

– Pas trop, non.

Tashandra est blessée, tente de ne pas le montrer, mais il la connaît trop bien pour ne pas s'en rendre compte. Il hésite un moment – être une ordure, mettre définitivement un océan entre elle, ses anciens collègues, ses amis et lui-même. N'en a pas le courage.

Pas cette fois.

S'approche. Lui prend le visage entre ses mains, plonge son regard dans le sien.

– Tu me fais confiance ?

– Oui, répond-elle d'une toute petite voix.

– Alors laisse-moi partir. Je te promets que je te donnerai vite des nouvelles. D'accord, gamine ?

Et sans lui laisser le temps de protester, il lui dépose un rapide baiser sur le bout des lèvres et s'éloigne, honteux de ce dernier mensonge.

Honteux de savoir au fond de lui qu'elle n'a pas été dupe.

Mais libre, enfin, d'aller jusqu'au bout. De trouver la vérité – dût-il y laisser la vie.

L'AFFAIRE CLEMENTE/VENARIO

ÉPISODE 3 : LE RETOUR DE LA VENGEANCE DES EX-COPS QUI ONT LA HAINE !

Le 20 juillet 2030, durant une semaine particulièrement mouvementée, des détectives du COPS alors au sommet de leur gloire découvrent avec horreur le corps horriblement mutilé d'une petite métis latino-afro-américaine de 8 ans, Naomi Clemente.

Malheureusement pour eux, les indices sont quasiment inexistantes, et en l'absence de témoin, ils finissent par épuiser toutes les pistes dont ils disposent sans pour autant avoir découvert le monstre responsable de la mort de la fillette.

Près de deux ans plus tard, la découverte du cadavre de Cindy Venario, une autre métisse latino-afro-américaine âgée de 9 ans, relance l'affaire. Les mutilations et tortures subies par la fillette ne laissent aucun doute : le meurtrier est le même que celui de la petite Clemente.

Et cette fois, ils ont un témoin : Consuela Vasquez, une amie de Cindy. Malheureusement, perturbée par des problèmes familiaux, Consuela assimile le meurtrier à l'amant de sa mère et ne parvient pas à donner aux cops une piste valable.

Peu après, Lukas Takeshi met les cops sur la piste d'un ancien chirurgien, Henry Boots, lequel avoue rapidement être l'assassin de Naomi Clemente et de Cindy Venario. Certaines incohérences dans ses déclarations laissent cependant les cops dans le doute. Jusqu'au mois de mai 2035, où l'ombre du tueur surgit de nouveau...

1. Introduction : Recherche Susie désespérément

17 mai 2035, 16h15, Skid Row. Non loin de la LA River, des enfants jouent au cœur de Alameda district, nouveau quartier miniature bâti en bordure de Alameda street et de East 4th street pour accueillir provisoirement les rescapés du Little One. Parmi eux, Susie Contreras, une petite latine de 11 ans qui habite avec sa mère et sa petite sœur dans l'un des grands bâtiments préfabriqués assemblés à la hâte à l'automne 2034.

Susie est une enfant solitaire qui souffre de l'absence d'un père disparu bien avant le Little One, et qui n'aime pas trop les enfants bruyants du quartier. Elle traîne toujours un peu à l'écart, s'intéressant plus aux affaires des adultes qu'aux jeux des autres enfants. Ce jour-là, elle est interpellée par un adulte à l'entrée de Seaton street. Au loin, Clayton Pellet, un voisin des Contreras, l'aperçoit qui traverse Palmetto street pour entrer dans la ruelle. Intrigué, il s'avance d'abord lentement puis plus rapidement, ayant perdu la petite fille de vue. Alors qu'il arrive à l'entrée de Seaton street, une camionnette noire en surgit et tourne devant lui pour foncer vers Alameda street où elle disparaît dans le flot de la circulation. Le temps que Clayton réalise que la petite fille n'est pas dans la rue et



MAIS QU'EST-CE QU'ON FOUT LÀ ?

C'est la grande question des débuts de scénario dans les univers contemporains ! Qui n'a pas commencé un scénario de Cthulhu en se disant que son perso rien à rien à faire daller à l'enterrement d'un mec dont il n'a jamais entendu parler jusqu'ici et qui est soi-disant l'un de ses meilleurs amis ?

Pour éviter que la question ne soit soulevée au début de ce scénario, vous trouverez ci-dessous les raisons pour lesquelles Takeshi contacte les PJ selon qu'il les connaît ou pas :

- Un des PJ a enquêté sur l'affaire Clemente/Venorio : Takeshi ayant travaillé avec les PJ sur au moins l'une des affaires (sinon les deux), il se tourne logiquement vers eux pour sauver Susie. Bien que les PJ n'appartiennent plus au LAPD, leur connaissance du dossier et les entrées qu'ils ont probablement encore au Central leur permettront de mener l'enquête (Cf. ci-dessous pour savoir pourquoi !), sans parler de leur envie probable de résoudre enfin l'une des seules affaires les ayant tenus en échec...

- Si les PJ connaissent Takeshi mais n'ont pas enquêté sur l'affaire Clemente/Venorio : Takeshi a besoin d'hommes pouvant s'infiltrer au cœur du Central du LAPD (cf. ci-dessous). Connaissant d'anciens cops (en qui il a peut-être même confiance), il se tourne tout naturellement vers eux. Même s'ils n'ont pas enquêté sur l'affaire Clemente, les PJ en ont sûrement entendu parler puisqu'elle a été menée par des collègues du COPS, et ils savent quelle n'a jamais été résolue. Sans parler du fait qu'ils ont leur revanche à prendre sur certaines huiles...

- Si les PJ ne connaissent pas Takeshi ni l'affaire Clemente/Venorio, ça se corse un peu, mais en roman, on peut s'en sortir : Takeshi a besoin de gens qui connaissent le LAPD et ses procédures, alors forcément, il se tourne vers d'anciens cops, qui ont probablement leur revanche à prendre sur les autorités. Beaucoup sont morts ou cours des derniers mois, une véritable épidémie ! Un des seuls en qui il avait encore confiance est cloué dans un fauteuil roulant depuis le Little One et ne peut plus bouger. En revanche, ce dernier aiguille Takeshi sur un groupe d'anciens collègues (les PJ). À vous de jouer en jouant sur la possibilité qu'ont les PJ de sauver une petite fille d'une mort atroce tout en dévoilant peut-être l'implication de personnalités du LAPD dans cette sombre affaire...

car il est certain d'avoir noté un détail d'importance inscrit sur la carrosserie du véhicule.

C'est alors qu'il remarque sur le trottoir, de l'autre côté de Palmetto street, une petite fille dont le regard semble lui aussi fixer le bout de la rue où la camionnette noire a disparu. Il s'agit de la petite Consuela, l'une des seules copines de Susie. Elle a l'air choquée. Clay se dit qu'elle a peut-être vu quelque chose, mais alors qu'il s'approche d'elle, il se souvient brusquement : Consuela Vasquez était aussi la meilleure amie de Cindy Venario, enlevée et assassinée trois ans auparavant. À l'époque, la police avait fini par classer l'affaire, incapable de retrouver la trace de l'assassin. Devant le visage tétanisé de Consuela, Clay imagine toute de suite la pire : l'assassin de Cindy est de retour. La différence, aujourd'hui, c'est que Clay peut encore sauver Susie. Mais pas en prévenant le LAPD !

Même après le Little One et les événements qui ont suivi, le héros du quartier, pour beaucoup, c'est Lukas Takeshi. Pour Clay, c'est l'homme de la situation, celui qui permettra de retrouver Susie vivante. Alors, Clay s'active et quadrille Skid Row en faisant savoir qu'il a besoin de rencontrer Lukas, qu'une fillette a disparu et qu'elle va être torturée à mort si on ne fait rien. Les murs de Skid Row ont des oreilles et Takeshi est rapidement informé. Il n'a pas oublié les morts affreuses de Naomi Clemente et de Cindy Venario. Depuis le début, il s'est investi dans la recherche du meurtrier. S'il est bien une chose qui répugne à Lukas, c'est qu'on assassine des enfants, pire encore, qu'on les viole et qu'on les torture. Il rencontre donc Clay Pellet pour en savoir plus, mais plus que tout, c'est le témoignage de Consuela qui achève de le convaincre.

Pendant, l'organisation de Lukas a été mise à rude épreuve ces derniers mois avec l'arrivée des Italiens et surtout des Russes qui ont bien failli avoir raison de lui. Depuis, malgré l'aide de Diams, Lukas a fort à faire. De plus, s'il en croit le témoignage de Pellet, il lui sera difficile d'agir lui-même (cf. plus bas). Il décide donc de faire appel à des individus mieux placés que lui pour retrouver Susie : les PJ ! Il les appelle donc (ou leur envoie un message, selon qu'ils se connaissent plus ou moins bien) et leur donne rendez-vous dans un café en bordure Skid Row, le jour même, à 19h30, en leur disant simplement qu'il a du neuf sur l'affaire Clemente et que la vie d'une fillette est en jeu.

2. La piste de Clay Pellet

Lukas Takeshi attend les PJ comme promis, assis à la terrasse de la Groundwork Coffee Company de Traction avenue, à trois blocs de l'endroit où Susie a disparu. De ce côté-ci de la 4^{ème} avenue, la vie semble normale et on croirait presque que le Little One n'a jamais eu lieu, alors qu'à 300 mètres de là, plusieurs milliers de personnes survivent dans des hangars bâtis à la hâte sur les décombres. La terrasse du Groundwork est donc bondée lorsque les PJ arrivent et rejoignent leur contact, lequel a profité de ce temps mort dans son emploi du temps chargé pour siroter un grand gobelet de « Caramel & Chocolate chip coffee ».

Le temps d'arriver jusqu'à lui, les PJ les plus perspicaces (jet de 6+ / Perception [3]) remarqueront une silhouette qui était présente aux côtés de Takeshi et qui disparaît entre les tables. Il s'agit de Diams, qui sera constamment présente, jamais visible, mais jamais très loin de Takeshi. À chacune de leurs rencontres avec Lukas, les PJ pourront éventuellement ressentir



AFFAIRES EN COURS

qu'elle a pu être enlevée, il est trop tard pour relever la plaque d'immatriculation. Il ne peut que scruter désespérément le bout de la rue où la camionnette disparaît. Mais pas en vain,

cette présence, mais Diams s'arrangera toujours pour les éviter et pour n'être perçue tout au plus que comme une ombre. Ils ne verront jamais son visage, et si Takeshi est interrogé ou constate que les PJ se posent des questions, il dira simplement que c'est son garde du corps.

Tout en invitant les PJ à commander l'une des trente variétés de cafés du Groundwork, Takeshi leur raconte que Clay Pellet est venu le trouver, persuadé que Susie a été enlevée par l'assassin de Naomi Clemente et Cindy Venario et que le LAPD ne pourra pas la retrouver à temps. L'une des raisons qui font que Pellet n'a pas confiance en la police et que Takeshi fait appel aux PJ, c'est que Susie a disparu dans une camionnette noire marquée « LAPD Coroner ». Takeshi confie aux PJ qu'il n'a pas vraiment les moyens d'enquêter au sein du LAPD pour savoir qui était au volant de la camionnette, retrouver Susie, et éventuellement faire le lien avec l'affaire Clemente/Venorio. C'est pourquoi il a fait appel à eux, en espérant que leur connaissance de l'affaire et leurs contacts au sein du LAPD leur permettront de retrouver Susie avant que l'assassin ne la supprime. Ils acceptent de rechercher Susie, il leur propose de rencontrer Clay Pellet, lequel pourra leur donner tous les détails dont il se souvient. Ce dernier craint d'avoir été vu par le tueur et se cache dans un hangar de Alameda Street où il les attend.

2.1. Le témoignage fatal de Clay Pellet

C'est effectivement dans un hangar situé à deux pas des refuges de Skid Row que Clay Pellet se cache, persuadé que le kidnappeur de Susie va chercher à l'éliminer. Et il a raison ! Alors que les PJ entrent dans le hangar, quatre hommes de main du commanditaire de l'enlèvement (hé oui, il ne s'agit pas d'un simple tueur psychopathe – cf. plus bas...) sont en train de prendre position discrètement pour éliminer tous ceux qui ont été en contact avec Pellet et qui pourraient essayer de retrouver Susie.

Pendant ce temps, Lukas Takeshi présente les PJ à Clay, qui est très nerveux. Tout en mangeant l'assiette japonaise que lui a ramenée Lukas, il raconte ce qu'il a vu : Susie qui entre dans la petite rue, visiblement interpellée par quelqu'un, puis la camionnette noire portant les lettres blanches « LAPD – Coroner » qui quitte rapidement le quartier, l'absence de Susie dans la ruelle, et surtout, le regard perdu de Consuela. Clay rapporte également la réaction de cette dernière lorsqu'il lui a demandé ce qu'elle avait : le comportement amorphe de la petite fille, le regard fixé sur le bout de la rue où la camionnette a disparu, et le prénom de Cindy (Venario) qu'elle a prononcé du bout des lèvres. Persuadé que Susie a été emmenée dans la camionnette, Clay a noté le numéro d'immatriculation, qu'il confie aux PJ.

C'est alors qu'il achève de donner ce dernier renseignement qu'un point rouge apparaît sur le sommet de son crâne, pas immédiatement visible pour les PJ et pour Takeshi. De même, trois autres personnages sont pris pour cible (en priorité les PJ, éventuellement Takeshi s'il y a au plus deux PJ). Les PJ devront réussir un jet de 6+/Perception (2) pour remarquer l'un des points rouges laser. En cas de réussite, ils auront le droit d'effectuer une action au choix : se protéger ou essayer de protéger une personne visée (s'exposant de fait au tir). Les PJ perceptifs n'ont pas le temps de prévenir verbalement les autres, car les tirs éclatent dans l'instant qui suit.

Donc un jet de Perception réussi, un PJ doit encore réussir un jet de 6+/Réflexes (2) ou d'Athlétisme/Réflexes (1) pour se mettre à couvert (il est alors considéré comme Planqué) ou essayer de

protéger une cible. À moins d'avoir une formation de garde du corps, cette dernière action est brave mais totalement stupide, la victime comme son « sauveur » étant désormais exposés au tir (appliquez la règle « par où t'es passé, on t'a pas vu ressortir » après avoir déterminé qui est le premier à être touché).

Au cours de ce premier tour de combat, où les PJ sont pris par surprise, les attaquants s'appliquent avec leur viseur laser et ne vont tirer chacun qu'un seul projectile sur une cible distincte qu'ils se sont attribuée au départ. Ils sont situés à une quinzaine de mètres en surplomb de leurs cibles (sur des poutres métalliques). Leur Attitude et leur Initiative sont Normales. La difficulté du tir est de 1 (2 [distance moyenne] + 1 [mauvaise luminosité] - 2 [les cibles sont considérées comme exposées, sauf mention contraire et sauf jet de Réflexes réussi]).

Pour les tours suivants, les tireurs vont essayer de profiter de leur situation pour arroser les cibles restantes : Initiative Posée et Attitude Agressive en tirant des rafales courtes.

Au cours de cette scène, sauf retournement de situation dramatique, les PJ doivent être sur la défensive et devraient être amenés à battre en retraite. Au besoin, utilisez Takeshi pour inciter les PJ à fuir. Si Clay Pellet a survécu au premier tour de combat, il devrait être fauché par une rafale au suivant. Au cas où les PJ parviendraient à éliminer les quatre tueurs, d'autres, restés à l'extérieur, interviendraient.

Soyons clair : le but est ici de montrer aux PJ qu'ils ont affaire à une organisation criminelle et non pas à un simple tueur psychopathe. Il y a également un second objectif à court terme : les corps de Clay Pellet et d'un ou plusieurs tueurs (il serait en effet utile que les PJ abattent au moins l'un des tueurs) seront utilisés un peu plus tard pour accuser les PJ de meurtre (cf. plus bas). Les PJ doivent être forcés d'évacuer le hangar en laissant au moins un cadavre derrière eux. Dès que les PJ auront fui, une partie des tueurs va emmener les cadavres dans un van et quitter les lieux immédiatement, quitte à laisser les autres se faire tuer par des PJ vraiment très combattifs qui reviendraient après un premier repli stratégique. Inutile de préciser alors qu'il est impératif que les tueurs restés sur place meurent (un interrogatoire vous mènerait rapidement à la dernière partie du scénario). Aucun des agresseurs, d'origine asiatique (des connaisseurs reconnaîtront des Coréens), n'apparaît au fichier du LAPD (en fait, certains ont pu être fichés, mais la base de données du LAPD a été modifiée et les fiches détruites ; en revanche, le fichier du Ministère de la Justice contient toujours les traces des condamnations de certains des tueurs, qui apparaissent comme des membres violents d'une milice coréenne, le Dooboon Jireugi).

Les tueurs du Dooboon Jireugi

Corps	2	Charme	2
Coordination	3	Éducation	1
Perception	2	Sang-froid	3
Réflexes	3		

Points de vie 16

Jet d'encaissement : 6+/Sang-froid

Compétences

- Armes de contact 5+ [couteau]
- Armes d'épaule 6+
- Armes de poing 6+
- Athlétisme 7+
- Conduite 7+ [voiture]
- Corps à corps 5+ [coups]
- Discrétion 5+
- Intimidation 5+
- Tir en rafales 6+ [armes de poing]

Matos

- Free Snake
- Colt M17 avec visée laser
- Couteau

2.2. La piste du LAPD

Après avoir échappé aux tueurs, les PJ et Takeshi devraient faire le point et commencer à entrevoir que les disparitions de fillettes sont le fait non pas d'un tueur en série classique, comme ils ont pu le penser jusque-là, mais d'une véritable organisation criminelle. Mais laquelle, et pour quelles raisons ?

Les pistes à suivre sont maigres. Les tueurs n'étant pas en mesure de parler, les PJ n'auront guère que le choix entre essayer d'activer leurs réseaux d'information (ce qui ne donnera rien) et exploiter le témoignage de Clay Pellet. Au vu de l'assaut des tueurs, ce témoignage devrait d'ailleurs apparaître comme très important. Avant de laisser les PJ, Takeshi leur conseille d'être prudents, le LAPD étant visiblement compromis dans cette affaire, ce qui pourrait expliquer qu'ils n'ont jamais pu la résoudre.

Dans cette enquête, la première étape va donc consister pour les PJ à remonter jusqu'au conducteur de la camionnette du coroner du LAPD. Le renseignement est relativement facile à obtenir... pour peu que l'on fasse partie de la police. Malheureusement pour les PJ, ce n'est normalement plus le cas. Ils vont donc devoir faire appel à d'anciens collègues, ou à des contacts qu'ils ont gardés au sein du LAPD. Quoi qu'il en soit, en quelques coups de fil ou rencontres, ils devraient apprendre que ce soir, c'est le docteur Mu Lin Chae qui était de garde (information de niveau 1). Celle-ci est d'ailleurs sortie vers 15h pour intervenir sur une scène de crime à l'est de Little Tokyo (information de niveau 2). Enfin, pour peu que les PJ soient proches d'un employé du coroner (le Dr. Judith Stancey - cf. Pilote p.253 - par exemple, laquelle est désormais assistante de Mu Lin Chae aux côtés de Lyle Slight) ou d'une charmante secrétaire (à laquelle l'un des PJ avait peut-être l'habitude de venir faire du charme pour obtenir plus rapidement des rapports d'autopsie...), ils pourront apprendre que le Dr. Chae n'est rentrée au Central que vers 16h30 (information de niveau 3), ce qui est surprenant. Il suffit de vérifier du côté des « bleus » de Little Tokyo pour apprendre que le Dr. Chae a quitté leur scène de crime un peu avant 16h (Information de niveau 2). Tous ces éléments semblent indiquer que le médecin légiste en chef du LAPD est impliqué dans la disparition de Susie, ce qui surprendra bien évidemment des PJ, surtout ceux qui seraient proches du Dr. Chae (Allié de niveau 2 et plus), car cette dernière a toujours été d'une rectitude exemplaire. Une enquête approfondie est désormais inévitable...

3. La charmante Mu Lin Chae

Le dossier administratif du bon docteur Chae étant tout ce qu'il y a de plus banal et irréprochable, les PJ devront se mouiller réellement pour savoir si elle est vraiment impliquée dans cette affaire. Les réactions des PJ pouvant différer grandement d'un groupe à l'autre, nous vous livrons ici les éléments les plus importants liés à l'enquête. Vous aurez la joie de devoir improviser si d'aventure vos joueurs partaient sur d'autres pistes. Toutefois, tous les éléments concernant Chae vous sont livrés ci-dessous : soit les autres pistes seront « mauvaises » et mèneront à des culs-de-sac, soit elles vous obligeront à reprendre les éléments décrits ici.

En bons policiers (ou plutôt « ex » !), les PJ auront probablement le réflexe de vouloir retrouver le Dr Chae pour l'interroger ou la surveiller, ou encore de vouloir effectuer une perquisition de son lieu de travail ou de son domicile pour y trouver des éléments à charge. Le problème des PJ, c'est qu'ils ne sont plus cops et ne sont donc pas chargés de mener une enquête de police : ils ne pourront donc pas convoquer Mu Lin Chae ou obtenir un mandat de perquisition. L'avantage, c'est que pour une fois, ils ne seront pas « bridés » par les règles habituelles, et pourront - devront, même - laisser libre cours aux « mauvais instincts » contre lesquels ils ont pour la plupart dû lutter durant toutes ces années, et qui auront déjà valu plusieurs enquêtes du SAD à certains !

3.1. Chez Mu Lin Chae

Le Dr Chae habite un sympathique petit appartement de Bunker Hill situé en contrebas de California Plaza, dans un immeuble de South Olive Street surplombant le tunnel de Third Street. L'appartement n'a aucune protection particulière sinon une serrure électronique de niveau 2. La légiste n'a d'ailleurs pas grand-chose à protéger à son domicile. En dehors du système domotique (intégré, donc difficile à voler !), elle n'a pas vraiment d'objet de valeur. La décoration et le mobilier sont spartiates et les vêtements stricts, parfaitement ordonnés dans le dressing, témoignent de la rigidité quasi cadavérique de l'esprit du Dr Chae. Ses livres de chevet sont essentiellement des traités de médecine et de droit pénal, des magazines médicaux, et accessoirement, un ou deux ouvrages d'ikebana.

Mu Lin Chae n'est pas très souvent chez elle, tout y est d'ailleurs parfaitement en ordre. Et il n'y a pas trace de Susie. Le seul élément d'intérêt figure dans le téléphone : un coup d'œil dans la liste des derniers appels montre que si le docteur ne passe pas beaucoup de temps au téléphone, elle n'a pas non plus beaucoup de correspondants différents. Deux d'entre eux, dont le nom est affiché sur le téléphone, figurent d'ailleurs plusieurs fois au cours des deux derniers jours, au nombre des appels émis comme reçus : Choi Jin Soo et Yu Dal Kuong.

3.2. La morgue du LAPD

Pour les PJ, visiter la morgue devrait être un passage obligé. S'ils n'y ont pas pensé, Takeshi aura pu suggérer qu'aller fouiller dans les dossiers de Mu Lin Chae peut s'avérer utile. En effet, les dossiers de



Cindy Venario et de Naomi Clemente contiennent peut-être des éléments qui n'ont pas été révélés lors de l'enquête par la légiste. Traditionnellement, depuis les années 2015, les médecins légistes font des enregistrements vidéo de leurs autopsies. Il serait peut-être intéressant de retrouver ceux des autopsies de Cindy et Naomi.

3.2.1. Visite de nuit

Sachant que Mu Lin Chae semble impliquée, les PJ voudront probablement agir discrètement, la nuit étant le moment idéal pour ce genre d'opération. En effet, durant la nuit, la morgue du LAPD est déserte la plupart du temps ; il n'y a guère que lorsque le coronar apporte des corps que le silence de mort (je ne pouvais

rater ce jeu de mots !) est rompu pendant quelques instants. Les lieux sont plongés dans une quasi-obscureté : le « frigo » et la salle d'autopsie sont plongés dans le noir et seul le bureau du légiste est éclairé par une lampe de bureau. Durant la nuit du 17 au 18 mai (ainsi que toutes les nuits jusqu'à la fin de la semaine), Mu Lin Chae est de garde, mais elle est absente une partie du temps, ce qui devrait représenter une belle opportunité pour les PJ.

La principale difficulté sera d'accéder à la morgue, seul l'accès à l'accueil du rez-de-chaussée étant ouvert au public. Échapper au regard attentif des officiers de police en faction étant plus que hasardeux, les PJ auront intérêt à trouver une astuce, à jouer éventuellement de leur popularité ou à faire appel à des contacts au sein du LAPD pour pouvoir accéder aux ascenseurs. À partir de là, il ne leur restera plus qu'à descendre à la morgue, où personne n'aime se risquer durant la nuit.

3.2.2. Visite de jour

Visiter le Central de jour est beaucoup plus aisé, même s'il faut tout de même une bonne excuse à d'anciens flics pour passer le chien de garde qu'est Big Nick (genre : je viens donner le bonjour au détective Stevens, de la criminelle...). Big Nick, bien qu'il donne l'impression d'être une grosse brute, n'est pas non plus un gros plouc, et on ne peut pas l'entuber n'importe comment. Les PJ devront donc être un minimum crédibles pour passer devant sa niche, quitte à vraiment rendre visite au détective Stevens ! Mais même alors, ils ne seront pas au bout de leurs peines, car la morgue sera alors en pleine activité, avec ses trois médecins titulaires (Mu Lin Chae, Lyle Slight et Judith Stancey), la dizaine d'assistants, sans parler des secrétaires. Ils devront alors compter soit sur un allié interne (qui réclamerait officiellement les dossiers), soit sur leur baratin (pour convaincre une secrétaire de leur donner accès aux dossiers). Le problème est que dans les deux cas, il leur sera quasi impossible de récupérer les enregistrements vidéo, lesquels sont archivés à part et en accès restreint (médecins légistes, coronar du comté de LAPD, district attorney).

Pour avoir accès à ces enregistrements, ils n'ont véritablement que deux possibilités : compter sur la complicité d'un employé de la morgue qui soit un allié de niveau 3 ou 4, ou trouver une astuce pour distraire les secrétaires et accéder à la salle des archives en douce. Il faudra





LES CONTACTS DE MU LIN CHAE

- **Choi Jin Soo** : chef de la milice syndicale *Dooboon Jireugi*. Il est très bien connu du LAPD qui apprécie en général de travailler avec lui (cf *Gangsta Paradise* p.9).
- **Yu Dal Kuong** : cet homme de petite taille, âgé de 51 ans, au look austère d'homme d'affaires, n'est pas connu des services de police. En revanche, il est connu aussi bien des businessmen que des travailleurs sociaux. En effet, arrivé en Californie en 2016 suite à la guerre de Corée, il s'est lancé dans les affaires en rachetant une maison de retraite. Misant sur le nombre toujours croissant de retraités, il a offert ses services au plus grand nombre, en adaptant ses offres et ses tarifs en fonction des moyens de sa clientèle. Sa formule a été une véritable réussite, et très rapidement, il a ouvert de nouveaux établissements, toujours plus importants. La réussite de son entreprise est telle qu'en 2025 il étend son activité à l'alimentaire en rachetant l'entreprise qui fournissait jusque-là les repas préparés à ses établissements. Là encore, il rénove totalement la formule et fait prendre de l'ampleur à l'entreprise. Mais là où il gagne véritablement sa popularité au sein des services sociaux de la ville, c'est en étendant rapidement son service à toutes les personnes âgées, livrant les repas à leur domicile, puis aux « défavorisés », en ouvrant des restaurants

sociaux tout en embauchant de nombreux chômeurs et SDF l'étape suivante est le rachat de foyers sociaux et de SRO (*Single Room Occupancy*) comme le Ford Hotel à Skid Row. Juste avant le Little One, Yu Dal Kuong est à la tête d'un véritable groupe de service social pratiquant la minit social. Un chef d'entreprise exemplaire apprécié des différentes municipalités successives.

Avec le séisme, Yu perd une partie de son patrimoine dans les « zones sensibles » comme Skid Row, mais il ne semble pas mis en difficulté pour autant et rebondit aussitôt en finançant les logements temporaires comme ceux d'Alameda district. Mais surtout, son entreprise alimentaire, Sun Food Corp., connaît un boom extraordinaire en fournissant à des prix très attractifs, des rations de survie — *Red* et *Yellow pack* — et des repas immédiatement consommables — *Blue, Lilac, Brown, Orange* et *Green pack* — qui correspondent aux besoins de secouristes et des différents services d'urgence, ainsi qu'à ceux des dizaines de milliers de sinistrés qui n'ont plus les moyens de préparer leurs repas ni de les manger aisément. Comme plusieurs chefs d'entreprise d'origine coréenne arrivés en Californie en 2016, Yu est un ancien haut gradé du Ho Sin Sul, et il est également l'un des membres les plus influents du syndicat des intérêts coréens (cf *Gangsta Paradise* p.6 et suivantes).



donc dans un premier temps baratiner la secrétaire ou effectuer une diversion quelconque, et dans un second temps, réussir un jet de Discretion/Coordination dont la difficulté dépendra de la diversion.

3.2.3. Les dossiers enregistrements vidéo

Les enregistrements vidéo des autopsies sont conservés dans un local de la morgue où sont également archivés tous les dossiers physiques des légistes. En volume, ils ne représentent pas grand-chose puisque les fichiers sont stockés sur des UVD classés chronologiquement. Un simple jet de Bureaucratie/Education (1) permet de comprendre le système de classement et surtout de trouver les UVD contenant les autopsies de Naomi Clemente et Cindy Venario en dix minutes. La marge de réussite permet de réduire le temps d'un facteur 2 pour chaque réussite supplémentaire (temps divisé par 2 pour 2 réussites, par 4 pour 3 réussites...) avec un minimum de une minute.

Les rapports d'autopsie sont consultables dans les fichiers du LAPD depuis n'importe quel poste de travail. En revanche, les documents physiques sont, comme les UVD, stockés dans le local des archives de la morgue. Dans ce dernier cas, la recherche n'est pas compliquée (même jet que ci-dessus) mais prend du temps (20 minutes en temps de base, 5 minutes minimum).

Les dossiers d'autopsie comme les enregistrements vidéo donnent une première indication : à chaque fois, l'autopsie

a été pratiquée par Mu Lin Chae, sans assistant. Les rapports (informatique et papier) sont conformes aux informations que les cops avaient pu avoir à l'époque des enquêtes, à savoir les tortures, les viols horribles, les amputations, le cocktail médicamenteux pour faire durer la torture le plus longtemps possible. Ce qui va probablement surprendre les PJ dans les enregistrements vidéo, c'est que les autopsies sont rapides, et il n'y a pas besoin d'être médecin ou fêtu de criminalistique pour se rendre compte que Mu Lin Chae a fait le minimum (pesée des organes et prélèvements pour analyses). Étonnamment, elle dicte (à l'intention de la secrétaire qui tape le rapport) ses conclusions sans examen approfondi, ce qui ne peut signifier qu'une chose : elle connaissait les différentes blessures et les raisons de la mort des jeunes filles avant qu'elles ne soient amenées à la morgue !

3.2.4. On the run

Sachant que les PJ ont échappé aux tueurs de Choi Jin Soo, Mu Lin Chae s'attend à ce que les ex-cops remontent jusqu'à elle. Elle va donc assurer ses arrières en leur tendant un piège. Elle ne sait pas trop à quoi s'attendre de leur part, mais elle se doute qu'ils vont chercher des éléments sur elle, et cela passe nécessairement par une fouille de son domicile ou de son bureau. Elle va donc tranquillement attendre qu'ils viennent à elle pour ensuite déclencher l'alerte.



MU LIN CHAE ET LES MEURTRES

Voici donc la vérité que les PJ attendent depuis 5 ans : l'assassin de Naomi Clemente et de Cindy Venario, c'est Mu Lin Chae, le médecin légiste du LAPD en personne ! C'est également elle qui a enlevé la petite Susie Contreras, qui est toujours vivante à l'heure qu'il est... Certes, les PJ auront peut-être trouvé Mu Lin Chae un peu bizarre, avec ses TOCs. Et puis, un médecin légiste, la plupart du temps, ça fait froid dans le dos (sauf peut-être la jolie Judith, mais bon, c'est une exception). Mais quand même, de là à être un tortionnaire d'enfant et un meurtrier psychopathe !

Pour quelle raison Mu Lin Chae aurait-elle tué ces enfants ? Pour commencer, Mu Lin Chae est effectivement une psychopathe, ou plus exactement une sociopathe. Vivre entourée de cadavres n'a pas amélioré sa santé mentale, et elle a toujours été fascinée par le passage de vie à trépas. La souffrance est également quelque chose qui la toujours beaucoup excite (vous ne serez d'ailleurs pas étonné qu'en matière sexuelle, c'est une sadique de première qui ne prend son pied qu'en infligeant la douleur à ses amants ou ses maîtresses... mais ceci est une autre histoire), et l'infirmer est un véritable loisir pour elle. Voilà pour la motivation.

Ce qui lui a fait franchir le pas — c'est-à-dire torturer non plus des animaux mais des humains, et surtout des petites filles — c'est son entourage. Mu Lin Chae est en effet très liée aux Ho de Korea Town, et en particulier à Yu Dai Kuong à qui elle rend régulièrement service. Dans ce cadre, Kuong lui envoie en général Choi Jin Soo, qui gère les « problèmes » que peuvent avoir les Ho. Parmi les « problèmes » de Kuong, il y a eu quelques employés réfractaires de Sun Food Corp. qui

menaient à aller trouver les autorités pour dénoncer les atrocités pratiquées dans la société (et plus bas). Dans ces cas précis, Kuong a demandé à Mu Lin Chae de l'aider dans son management autoritaire en torturant longuement les fillettes des employés réfractaires en question, sous le regard de leur père et de certains de leurs collègues.

L'idée de Kuong est que ce *management* brise toute velléité de rébellion de la part de ses employés, et pour que l'exemple demeure, il laisse son employé en vie et l'oblige à continuer de travailler sous peine de voir le supplice appliqué à un autre de ses enfants ou à sa femme. Inutile de dire que les performances de Mu Lin Chae en la matière ont été efficaces même si, malheureusement, le père de Cindy Venario puis celui de Susie Contreras ont pensé échapper aux Ho...

Quoi qu'il en soit, le mode opératoire a été le même pour les trois fillettes : Mu Lin Chae profite de ses sorties professionnelles dans Skid Row (il y en a suffisamment) pour emmener dans sa camionnette officielle deux hommes mis à sa disposition par Choi Jin pour enlever les victimes. À chaque fois, la légiste joue sur son aspect de femme petite et fragile et sur son badge du LAPD pour attirer la fillette. Et à chaque fois, les deux malabars maîtrisent leur victime en un tournemain, l'endormant avec un anesthésiant dosé par Mu Lin Chae.

Ensuite, la camionnette retourne au parking du Central où les corps sont transférés dans la voiture des sbires de Soo sans que personne ne se doute du drame qui se joue sous le nez de tout le LAPD ! L'étape finale, c'est le viol (par des clients des Ho) puis la torture de la fillette dans l'usine de la Sun Food Corp. durant de très longues heures avant que le corps ne soit finalement jeté durant la nuit au beau milieu de Skid Row...

Reste ensuite à les charger. Pour cela, elle s'est arrangée pour récupérer le corps de Clay Pellet et d'un tueur Ho (truffé de plomb par les PJ). Elle a ensuite envoyé au labo du SID les balles extraites des corps en les mélangeant. Le but est que l'on croie plus tard que les cops ont pris pour cible Pellet et le tueur.

Dernière étape du plan : fermer les PJ. Une fois que les PJ seront à la morgue, Mu Lin ira les retrouver juste après avoir appelé le poste de garde en disant qu'elle a cru voir entrer des individus suspects. L'idéal serait bien sûr que les PJ braquent Mu Lin, mais quoi qu'il en soit, des officiers de police arrivent quelques instants plus tard pour les arrêter. Le médecin légiste dira ensuite qu'elle les a surpris en train de fouiller la morgue, notamment les cases de transmission de pièces à conviction. Elle attirera alors l'attention des flics sur l'autopsie qu'elle vient de réaliser. Quelques heures plus tard, le SID devrait rendre la conclusion suivante : au moins une balle ayant tué Clay Pellet provient de l'arme de l'un des PJ (et avec un peu de chance, plusieurs PJ seront incriminés !).

Bien entendu, ça, c'est le déroulement idéal de la scène. Il se peut que vous ayez à improviser, notamment si les PJ se rendent à la morgue de jour. Vous pouvez alors jouer sur plusieurs éléments. Par exemple, s'ils parviennent à trouver les UVD et qu'ils veulent les emmener, un système de sécurité déclenche l'alerte. S'ils n'emmènent pas les UVD, faites débarquer Mu Lin Chae au moment où ils sortent du local ; c'est alors elle qui appelle au secours. De même, si les PJ essaient de coincer Mu Lin Chae pour la faire parler, elle va appeler des renforts, et l'agression des PJ ne pourra que renforcer l'accusation dont ils feront ensuite l'objet.

Quoi qu'il en soit, vous aurez peut-être ici l'occasion de jouer une petite scène d'action dans laquelle les PJ seront pour une fois les fugitifs. En effet, voyant arriver les officiers de police prévenus par Mu Lin Chae ou l'un de ses assistants, les PJ n'auront peut-être pas envie de se faire capturer et tenteront de s'échapper. Quoi de plus fun qu'une course-poursuite au cœur même du bâtiment qu'ils ont fréquenté pendant tant d'années ? Au départ,

les PJ n'auront guère que 3 ou 4 officiers de police à affronter, d'autant plus qu'ils seront à la morgue. Ils pourront essayer de prendre le large en renversant derrière eux des civières (occupées par des cadavres !), des tablettes avec des produits chimiques...

Après, ce sera l'ascenseur ou les escaliers. Pour se retrouver à quel étage ? Bien évidemment, si on est au cœur du LAPD, tous les policiers du bâtiment ne sont pas au courant de la poursuite en cours. Si les PJ ne perdent pas leur sang-froid, ils peuvent très bien arriver à l'étage de la NADIV et le traverser tout naturellement sans que personne ne leur prête attention. Il n'y a guère qu'au rez-de-chaussée que la sécurité aura été renforcée et que Big Nick et ses hommes les attendront de pied ferme. De même, un peu partout dans le bâtiment, des flics se baladeront à leur recherche. Le garage est également un point sensible dont la garde aura été renforcée. En revanche, les officiers de police n'auront pas forcément songé aux hélicoptères et VTOL...

Les PJ parviendront-ils à s'échapper du building ? Et si oui, en MJ vicieux, vous aurez peut-être envie de continuer la cavale à l'extérieur avec une poursuite en voiture. Les options qui se présentent à vous sont multiples, et l'issue de la poursuite dépendra grandement de l'astuce déployée par les joueurs. Comme vous allez le découvrir dans les lignes ci-dessous, le scénario vous propose d'envoyer les PJ à l'ombre pour quelques heures, histoire de leur faire faire une première approche de « l'autre monde » — une approche plus complète leur sera réservée dans le scénario suivant ! Cependant, si vos joueurs se débrouillent bien, il se peut très bien que les PJ échappent au LAPD. Ça ne change en rien le déroulement du scénario, les PJ n'auront simplement pas le bonheur de découvrir la City of Quartz cette fois-ci ! En effet, qu'ils échappent au LAPD maintenant ou plus tard, ils seront de toute façon des fugitifs.

4. City of Quartz

Les PJ se sont fait avoir comme des bleus ! Ils sont tombés dans le piège de Mu Lin Chae et ont fini par se faire arrêter par leurs anciens collègues. Aussitôt, on leur lit leurs droits (ça fait drôle, hein !) et ils sont placés en détention provisoire sans avoir pu rencontrer un détective. Il faut dire que les « bleus » seront bien remontés contre eux s'ils ont dû leur courir après. Ce n'est que deux heures après avoir été jetés dans une cellule que les PJ vont recevoir la visite du Lieutenant Derek J. Cutlass du SAD. En effet, l'affaire lui a finalement été confiée en raison de leur statut d'officier de police en disponibilité. Il va les informer qu'ils sont accusés d'avoir pénétré sans autorisation dans les locaux du LAPD dans l'intention manifeste de dérober des pièces à conviction, et qu'ils sont également soupçonnés d'être liés à la mort d'un certain Clay Pellet. Le 18 mai dans la matinée, les résultats de la balistique transformeront les soupçons en accusation de meurtre et de complicité de meurtre envers les différents PJ.

Bien entendu, les PJ crieront leur innocence, mais ils en ont eux-mêmes entendu plus d'un crier leur innocence tout en étant coupable, non ? Les seuls éléments qui pourraient vraiment les disculper, ou en tout cas mettre le doute, ce sont les UVd contenant les autopsies de Naomi Clemente et de Cindy Venano. Si les PJ les avaient sur eux lorsqu'ils ont été capturés, ils ont bien entendu été confisqués et enregistrés comme pièces à conviction. Malheureusement pour eux, il se trouve que les Ho ont le bras long et qu'ils paient un officier de police du service des pièces à conviction pour leur rendre de petits services. Aujourd'hui, les UVd, dont Mu Lin Chae a réalisé qu'ils étaient dangereux pour

elle, ont été conneement endommagés durant la capture des PJ, ou durant leur stockage... enfin, on ne sait pas vraiment. Mais ils sont foutus. C'est con, hein !

Les PJ vont donc passer la nuit au poste après leur entretien avec le lieutenant Cutlass, ce qui ne va les mener nulle part. Le lendemain, ils seront interrogés par le lieutenant sur les raisons de leur venue au LAPD et sur leur implication dans la mort de Clay Pellet. En fin de matinée, informé du résultat de la balistique et lassé par le refrain des PJ, il les informe qu'ils seront prochainement déferés devant le Grand Jury. En attendant, ils vont être envoyés au dépôt central, la City of Quartz.

C'est le moment où le MJ se met à sourire, car depuis toutes ces années que les PJ ont foutu des gangsters en taule, ils se sont faits bien des ennemis. Les voilà désormais balancés dans la fosse aux lions ! Nous ne détaillerons pas ici ce qui se passera tout au long de la détention des PJ en prison, une partie de ce superbe supplément étant consacré à la description de la vie carcérale. À vous d'exploiter les éléments que nous mettons à votre disposition pour faire ressurgir d'anciennes affaires et mettre les PJ dans des sales draps. Une chose est certaine : les PJ vont transpirer fortement en attendant leur passage devant le Grand Jury. Heureusement pour eux, l'attente ne sera pas trop longue.

En effet, que cela soit réaliste ou pas, des raisons scénaristiques vont nous forcer à sortir les PJ de là très rapidement ! Car Mu Lin Chae est entrée en action et a commencé à torturer la petite Susie. Tant que les PJ étaient libres, la légiste avait pour préoccupation de se débarrasser des seules personnes pouvant remonter jusqu'à elle. Une fois débarrassée d'eux (au passage, sachez que les Ho peuvent aussi essayer de faire assassiner les PJ en prison, pour assurer le coup... Mais bon, je dis ça, j'ai rien dit, hein !), elle va pouvoir vaquer à son hobby préféré : la torture de gaminets. Ce qui laisse à nos PJ deux jours environ pour intervenir.

Nous vous laissons maître de leur emploi du temps, mais grosso modo, il ne faudrait pas que les PJ passent plus de 48h en prison pour pouvoir reprendre leur enquête et retrouver la piste de Mu Lin Chae et de ceux pour qui elle travaille.

C'est donc après un temps infiniment long du point de vue des PJ que leur avocat (engagé par eux ou commis d'office selon leurs moyens) viendra les informer qu'ils vont être transférés au tribunal pour comparaître devant le Grand Jury. Sauf que Lukas Takeshi va se rappeler à leur bon souvenir. Ce dernier a bien entendu été informé de leur capture et a compris qu'ils ont été piégés. La machine judiciaire étant d'une inertie sans pareille, il ne veut pas prendre le risque de laisser les PJ comparaître devant le Grand Jury, craignant qu'ils ne soient placés en détention provisoire, ce qui signifierait la condamnation à mort de Susie. Car Takeshi veut encore croire à la possibilité de la sauver. Grâce à ses contacts au sein du personnel pénitentiaire, il obtient toutes les informations qui lui sont nécessaires pour tendre une embuscade au fourgon qui emmène les PJ au tribunal. À l'issue d'une opération pleine d'audace, puisque le fourgon est arrêté en plein Civic Center, à deux pas du Central, les PJ se retrouvent en cavale et recherchés par tous les flics de la ville.

Mais ils sont entre de bonnes mains et Takeshi les a rapidement emmenés en sécurité dans une planque de Skid Row. Après avoir fait le point avec eux, il leur demande — mais est-ce bien nécessaire — de retrouver la trace de Mu Lin Chae, qui devrait les mener tout droit à Susie. En échange, Takeshi leur propose une nouvelle identité



— grâce au réseau qui lui a déjà permis de donner une nouvelle vie à nombre de criminels qu'il a fait sortir de prison ! — afin qu'ils puissent échapper définitivement à la police.

Cette proposition comprend bien sûr la fabrication d'une nouvelle identité administrative, mais aussi et surtout des opérations de chirurgie esthétique si tant est que les PJ souhaitent changer de visage. Takeshi ne leur demandera rien en échange — pour l'instant du moins ; à l'avenir, en revanche, il pourrait ressurgir... — sinon de retrouver Susie. Les PJ peuvent parfaitement refuser la proposition de Lukas, il ne s'en offusquera pas. Mais sans son aide, leur cavale sera d'autant plus difficile.

5. Kuong El Monte home for elders

Retrouver Mu Lin Chae n'est pas chose facile. Interroger sa secrétaire, grâce à un appel anonyme, par exemple, permettra uniquement de savoir que Mu Lin Chae est en arrêt maladie depuis la veille. Évidemment, elle n'est pas chez elle ; en revanche, sur son répondeur, un message datant de l'avant-veille et provenant du Kuong El Monte home for elders (bon, le téléphone affichera « El Mte Home », mais lancer un appel en retour débouchera sur le standard de la maison de retraite en question. C'est beau la technologie !) n'a pas été effacé. Il est

en coréen, mais Takeshi leur obtiendra facilement une traduction. L'interlocuteur ne s'identifie pas car il est apparemment familier de la légiste, et il l'informe seulement que sa patiente est prête et que l'intervention pourra commencer à une date correspondant au jour où Mu Lin Chae s'est mise en arrêt maladie. Avec ces éléments, les PJ devaient tenter d'aller voir ce qui se passe au Kuong El Monte Home for elders.

À leur arrivée à la maison de retraite d'El Monte, les PJ vont découvrir l'ampleur de la tâche qui les attend : retrouver Mu Lin Chae dans le gigantesque complexe appartenant à Kuong revient à chercher une aiguille dans une botte de foin. S'ils demandent à l'accueil de la maison de retraite, Mu Lin Chae est totalement inconnue (même avec un excellent jet d'interrogatoire).

5.1. Dans la gueule du loup

Si les PJ ne font pas dans la subtilité et s'adressent au secrétaire de M. Kuong (car c'est à El Monte que Kuong a son bureau !) pour rencontrer ce dernier ou en demandant à voir Mu Lin Chae, on les fera patienter poliment avant de prévenir M. Kuong de leur présence. Ce dernier comprendra immédiatement qu'il a affaire à des gènes et les fera guider vers l'usine de la Sun Food Corp. où ils seront attendus par un comité d'accueil composé d'une dizaine d'hommes de main du Doobeon Jureugi. Ceux-ci les attendront dans une salle de production où se trouvent également



Mu Lin Chae et Kuong, sur une passerelle en surplomb. En grand méchant qui se respecte, celui-ci leur fera un petit speech pour leur expliquer qu'ils ont mis le nez où il ne fallait pas.

Après quoi, la légiste et lui s'effaceront par une porte — Kuong soulignera au passage qu'une fillette les attend... — tandis que les PJ seront livrés aux miliciens qui se jetteront au corps à corps, couteau à la main. Ceci devrait donner lieu à une bataille épique où les PJ pourront sauter d'un tapis roulant à un autre, s'accrochant au passage à des crochets de boucher pour finir par glisser le long d'un toboggan menant à un stock de cadavres sur le point d'être broyés...

Les gardes ne sortiront les armes à feu que s'ils ne parviennent pas à se débarrasser des PJ (en gros, lorsque la moitié d'entre eux sera tombée). Au moindre coup de feu, Kuong appelle la sécurité; une dizaine de gardes armés jusqu'aux dents arriveront alors au bout de 12 tours. Durant ce laps de temps, les PJ auront peut-être le temps d'accéder à la salle du premier étage où Mu Lin Chae est en train de procéder à la torture de Susie. Dans ce cas, cette dernière prendra la fillette en otage, menaçant de lui ouvrir la gorge avec un scalpel au moindre mouvement dans sa direction. Pendant ce temps, Kuong tente de s'échapper dans l'usine.

Mu Lin Chae est pragmatique et elle demande simplement à ce qu'on la laisse partir avec la fillette. Son TOC apparaît plus fort que jamais et elle répétera inlassablement ses menaces d'un bout à l'autre si on l'interrompt en cours de route. L'horreur, quoi ! Si les PJ la laissent partir, elle emmènera Susie avec elle jusqu'à sa voiture. Là, elle tranchera la carotide de la fillette après avoir démarré son moteur, espérant que les PJ auront peut-être essayé de sauver Susie plutôt que de lui courir après.



5.2. La méthode douce

Les PJ peuvent aussi essayer de se la jouer « subtil » en s'efforçant d'observer, et en se baladant à droite et à gauche dans le complexe. Bien entendu, pendant tout ce temps, Susie a le temps de se faire violer devant son père et ses collègues, et Mu Lin Chae aura même déjà entamé sa séance de torture. Mais en procédant ainsi, ils auront peut-être la possibilité de prendre leurs adversaires par surprise.

En observant le site, les PJ pourront s'étonner de voir sur un même site une maison de retraite, un centre d'accueil pour SDF et une usine de production de nourriture. Si vos joueurs ne tiennent pas, permettez-leur de faire un jet d'Instinct de flic/



SUN FOOD CORP

Située en marge de la bourgade résidentielle et calme d'El Monte et juste à côté de l'imposant complexe immobilier en construction d'Otawaku, la maison de retraite Kuong est l'un des douze établissements ouverts par Yu Dai Kuong dans le comté de Los Angeles. Établissement impressionnant contenant pas moins de 300 chambres pour personnes âgées plus ou moins grabataires, la maison de retraite a pour voisines directes deux autres sociétés de M. Kuong : le site de production d'El Monte de la Sun Food Corp., qui fournit officiellement la maison de retraite, et un foyer d'accueil pour sans-abri.

La réalité que cachent ces activités à vocation sociale est des plus horribles : Kuong est l'un des pires trafiquants de chair de LA qui soit puisqu'il s'est inspiré directement d'un chef-d'œuvre de la science-fiction pour bâtir son business : Soleil vert (Kuong n'a jamais lu le livre mais est un fan absolu du film avec Charlton Heston !). Chaque jour, des dizaines de sans-abri et personnes âgées hébergés dans ses établissements décèdent, officiellement de leur belle mort, mais en réalité suite à un lent empoisonnement orchestré par les médecins qui bossent pour Kuong. Les corps sont ensuite subtilisés après une fausse inhumation orchestrée dans les locaux des sociétés de Kuong, puis transférés dans les succursales souvent voisines de la Sun Food Corp. où ils vont être utilisés comme matière première principale constituant les rations de survie et plats préparés actuellement plébiscités par le public.

C'est cette horreur que les pères de Naomi Clemente, Cindy Venario et Susie Contreras, employés de la Sun Food Corp., ont chacun à leur tour voulu dénoncer, mettant la vie de leurs filles en jeu ! Les ouvriers de la société, qui charient et manipulent les corps, sont des clandestins ou des pères de famille en grande difficulté financière, choisis par Kuong parce qu'il sait que ces hommes désespérés ne se plaindront pas ou ne parleront pas de l'horrible activité de la Sun Food Corp. Clemente, Venario et Contreras sont les exceptions qui confirment la règle, et Kuong a profité de ces occasions pour montrer à quel point il est inhumain...

Perception (2). Une réussite à ce jet indique que le personnage trouve ce site étrange, sans pour autant savoir pourquoi exactement. Juste un pressentiment ! Avec une marge de réussite de 1, un PJ remarquera que l'usine Sun Food dispose de nombreux docks destinés à emporter les marchandises produites, mais il n'y en a que deux pour la livraison de matières premières. Qui plus est, ces



deux docks sont déserts alors que plusieurs camions vont et viennent pour transporter les produits de l'usine. Ce déséquilibre devrait étonner les PJ. Une marge de réussite de 2 permettra enfin de réaliser qu'il existe des galeries discrètes reliant la maison de retraite, le foyer social et l'usine.

Qu'ils fassent ou non ces observations, les PJ devraient explorer le site. Que ce soit de jour ou de nuit, ils devront se montrer discrets s'ils dépassent les zones d'accueil et commencent à s'aventurer dans les couloirs des différents bâtiments ou dans l'usine elle-même. Utilisez les règles décrites dans Hitek Lotek en ce qui concerne les équipements de détection (il y a des caméras de surveillance un peu partout sur le site) et demandez régulièrement aux PJ d'effectuer des jets de Perception (pour détecter les caméras) et de Discrétion (pour voir s'ils sont repérés).

Pour cette séquence, n'hésitez pas à vous inspirer du film *Soleil vert*, lorsque Charlton Heston se ballade, à la fin du film, dans l'espèce d'hôpital, et va s'apercevoir qu'on y euthanasie des gens dont les cadavres sont ensuite emmenés dans l'usine où ils sont recyclés. Il se passe à peu près la même chose dans le complexe de Kuong. Arrangez-vous par exemple pour que vos PJ perçoivent une conversation entre un médecin et des aides-soignants au sujet d'une personne qui vient de décéder. Il les informe que la personne n'avait pas de famille et qu'elle peut être emmenée directement à la morgue. Là, s'ils suivent le cadavre, ils s'apercevront qu'il est ensuite acheminé par un discret couloir jusqu'à l'usine de la *Sun Food* où il est stocké avec des dizaines d'autres dans un gigantesque réfrigérateur. De là, les PJ pourront découvrir l'horrible chaîne de production de bouffe de Kuong.

Si à un moment donné les PJ sont repérés par la sécurité, les gardes tenteront de les coincer directement avant de prévenir Kuong. Ce dernier demandera alors à voir les PJ avant d'ordonner leur mort, comme dans le paragraphe précédent.

En revanche, si les PJ sont suffisamment discrets, leurs pérégrinations dans le complexe devraient petit à petit les amener à l'usine *Sun Food* où ils pourront découvrir une scène choquante : Susie, les yeux exorbités, est en train de se faire torturer au scalpel par Mu Lin Chae sous le regard bienveillant de Kuong et ceux horrifiés d'une dizaine d'ouvriers, dont le père de Susie. Ces derniers se tiennent dans une pièce verrouillée séparée de la salle de torture par une baie vitrée blindée. Ils sont sous la surveillance d'une demi-douzaine de gardes.

Dès que les PJ essaient d'intervenir, Mu Lin Chae va utiliser Susie comme otage (cf. le paragraphe précédent), et Kuong, ainsi que les gardes de la pièce adjacente, vont donner l'alerte. Avant d'agir, les PJ devraient d'ailleurs comprendre par le biais d'un jet d'Instinct de filic/Education (2), que le meilleur moyen de sauver

Susie est d'abattre immédiatement Mu Lin Chae, sans effectuer la moindre sommation, tandis qu'elle est totalement vulnérable.

Quelle que soit la décision qu'ils prendront, les PJ doivent bien comprendre qu'ils agissent en fugitifs et dans un cadre absolument illégal qui pourrait ruiner un éventuel procès, bien que la culpabilité de Kuong et de sa clique ne fasse aucun doute. Qui plus est, dans l'urgence de la situation, ils vont devoir se rendre à l'évidence : s'ils veulent sauver Susie, ils sont forcés tuer Mu Lin Chae. Ensuite, l'alerte sera donnée et de nombreux gardes vont probablement pleuvoir sur eux, ce qui les forcera à s'enfuir. Vu leur statut de fugitifs, inutile de dire qu'il serait risqué pour eux d'aller voir le LAPD pour parler des activités de Kuong, d'autant plus qu'ils n'ont aucune preuve physique pour étayer leurs accusations. Dans ce cadre, le procureur refusera d'engager toute poursuite contre un « bienfaiteur » de la ville !

La pilule sera probablement dure à avaler, mais Takeshi ne manquera pas de leur rappeler au bout du compte qu'ils sont parvenus à l'essentiel : sauver Susie ! Pour le reste, ils auront le temps de préparer la chute de Kuong par d'autres actions...

Mu Lin Chae

Carrière	1	Charme	3
Coordination	4	Éducation	4
Perception	3	Sang-froid	5
Réflexes	3		

Points de vie 13

Jet d'encaissement : 6+/Sang-froid

Compétences :

● Arme de contact (couteau)	7+
● Arme de poing	7+
● Bureaucratie	6+
● Conduite (auto)	6+
● Connaissance (Biologie)	3+
● Corps à corps (coups)	7+
● Éloquence	6+
● Intimidation	5+
● Médecine (médecine légale)	2+
● Psychologie	4+

Matos :

- Scalpel

GUANTANAMO SOCIAL CLUB

Ce scénario est dédié à la Siroz Death Squad. On s'est bien amusé. Merci à tous !

O. Pré-film

Downtown L.A., 15 juin 2035, 10:30 pm

Il pleut en ce début de nuit. Une pluie d'été californien : tiède, fine, presque brumeuse, et sale. Très sale. Les néons holographiques des immeubles géants balancent des slogans à la limite de la pornographie picturale, en plein dans la gueule de piétons anonymes. Lesquels sont pressés et pressés. Ils cherchent à rentrer le plus vite possible chez eux, se bousculant comme autant d'électrons qui se croient libres. Aucun visage, que des faces protégées par des filtres à air et des loupettes censées éclairer un chemin qu'ils connaissent par cœur. Des bouches d'égoût exaltent des vapeurs viciées, presque les mêmes que celles qui sortent des échoppes des vendeurs de mauvaise bouffe chinoise. Les clients font la queue, avalent leur bol de nouilles au soja à toute vitesse, comme si on allait leur voler, et cèdent la place tout aussi vite, sous l'œil mauvais du consommateur suivant. De temps en temps passe une voiture de police, tous feux allumés, qui arrose copieusement les trottoirs et ceux qui y piéinent avant de disparaître au coin de la rue. Un festival de lumière au milieu d'un autre.

Au premier étage d'une boutique de vêtements de nylon, un homme observe l'activité nocturne de la fourmilière. Dans le temps, il faisait partie de ce grand bordel ambiant. Il en était même l'un des héros à l'occasion. À présent, il en est complètement détaché... loin. Enfin, il essaie. Son premier réflexe, en voyant ses anciens collègues traverser le flot humain, a été de se demander où ils allaient et s'ils avaient besoin de renforts. En posant la main instinctivement sur son holster... il s'est aperçu qu'il n'en portait plus. Ou plus le même. Il n'est plus flic...

Il se retourne vers la cabine d'essayage qui vient de s'ouvrir et observe son « collègue ». Le tee-shirt en mailles de nylon le bouline et laisse ressortir son ventre poilu. Les deux éclatent de rire, attirant l'attention des autres PJ. Tous ont de nouvelles têtes, de nouveaux vêtements, de nouvelles identités, mais pas toujours du meilleur goût. Ils ont changé d'apparence. Ils doivent couper les ponts avec leur passé pour éviter que ce dernier ne leur revienne sur le coin de la figure. Depuis le début de leur carrière, ils doivent s'être fait pas mal d'amis, mais surtout des ennemis. Jouer les caméléons est donc l'option la plus sage. Faites une pause dans votre récit et invitez vos joueurs à décrire leur nouveau look. C'est le moment de bien leur faire sentir que la vie de cops est vraiment derrière eux... pour mieux la faire resurgir.

L'une des vendeuses du magasin monte à l'étage où se trouvent les PJ, affolée. En dessous, un homme pousse un cri, un coup de feu est tiré. Une autre vendeuse tente de monter les escaliers, mais elle est presque coupée en deux par un impact de chevrotine. La partie supérieure de son corps tente de

ramper vers l'étage, mais est finalement emportée par le poids de ses intestins déchirés se déversant sur les marches. Les PJ devraient retrouver leurs réflexes assez rapidement. D'autant que les hurlements au rez-de-chaussée les convainquent qu'ils n'ont pas affaire à des tendres (au moins trois voix différentes). Ils entendent aussi le rideau de fer de la boutique qui descend. Si les joueurs ont quelques réflexes, ils devraient commencer par débrancher toutes les caméras de surveillance de l'étage. En effet, elles envoient leurs images directement à la caisse, en bas, et peuvent trahir leur présence (ou leur position). Ensuite, il faut mettre la vendeuse à l'abri. Cette dernière, traumatisée, reste en position fœtale, pissant dans son floc et bavant en faisant des grimaces. On ne pourra rien tirer d'elle avant deux bons mois à l'asile (ce qui va assurer l'anonymat des PJ, d'ailleurs).

Pour descendre, deux solutions : l'escalier principal (assez large, mais à découvert et maculé de boyaux glissants) ou le monte-charge. Ce dernier est un ascenseur de trois mètres sur quatre, actuellement au premier, mais encombré de cartons. Il n'est pas discret, mais ses portes ont l'avantage d'être renforcées. Les PJ peuvent l'utiliser pour descendre ou comme diversion. Ils doivent agir vite. Les quatre attaquants sont surexcités et tabassent à mort les clients les uns après les autres. Complètement camés, ils ne contrôlent plus rien et se déchaînent sur leurs victimes (coups, humiliations, tortures diverses). La scène d'intervention des anciens flics doit être rapide, énergique, hyper violente, avec des morceaux de plâtre qui volent dans tous les sens, les combattants qui sautent partout et qui tombent dans des gerbes de sang, etc. N'hésitez pas à tricher avec les règles pour bien rendre à la fois l'horreur, mais aussi la vitesse de l'action. Les quatre jeunes ne s'attendaient pas à rencontrer de la résistance et sautent les élastiques immédiatement, tirant partout (y compris dans les mannequins en plastique). Revoyez la première scène de Nikita comme source d'inspiration.

Alors que l'action est à son comble, balancez une description qui devrait retourner l'estomac de vos joueurs. L'une des jeunes, parmi les plus folles, est une PNJ qu'ils connaissent et qu'ils aiment bien. Sortez-la d'un vieux 10-18 qu'ils ont négligé, ou d'un scénario un peu oublié, mais qui leur avait bien plu. Bref, il faut faire monter l'horreur d'un cran supplémentaire, d'un coup. Elle aussi les reconnaît et son visage s'adoucit immédiatement. Elle regarde les PJ, l'air de dire : « C'est bon de vous revoir. Où étiez-vous ? ». Ces derniers ne pourront jamais lui répondre. Le manager de la boutique, couvert de sang, la lèvre inférieure ouverte jusqu'en bas du menton, va hurler et tirer avant, la projetant la tête la première dans un miroir. Les autres camés doivent être mis hors circuit avant de pouvoir aller la secourir. Elle est morte, mais son visage est curieusement paisible. Encore un chapitre qui se termine pour les anciens cops.

À présent, ils doivent filer, et vite. En prenant la porte de derrière, ils arrivent dans un dédale de couloirs (c'est un gratte-ciel) qui leur assure de perdre un éventuel poursuivant. De retour à leur voiture, ils voient les

pompiers, les anciens collègues, les journalistes avec qui ils travaillaient, les mêmes curieux... Et eux... planqués...

1. Zone

Radio Flash bonsoir ! La nouvelle nous est parvenue dans la journée. Radio Flash, après une vie agitée, une interruption momentanée, la censure et une renaissance rapide, va fermer ses locaux. Manque d'annonceurs, manque de moyens pour couvrir une actualité qu'on sait biaisée. Nous préférons arrêter nos diffusions plutôt que de ne pas assurer au mieux notre métier. Pour vous, exceptionnellement, un vieux Laudemus Virginem de La Maquina de Dios, suivi de la météo de la pollution. Rassurez-vous, nous vous abreuverons de nouvelles et de musique jusqu'au bout. Bonne soirée.

1.1. Flash-back

L.A. 20 juin 2035, 08:00 pm, restaurant le Golden Palace
Les PJ sont attablés dans un coin sombre, regardant du coin de l'œil les informations. La fusillade en centre-ville a été rapidement oubliée. Les collègues ont pensé qu'un gang avait tendu un piège à des concurrents dans la boutique, mais que ces derniers avaient riposté avant de prendre la fuite. Le bilan est de sept morts, dont quatre camés. L'annonce de la tonte en public de la star Jessica Molloy a aussitôt attiré l'attention d'un auditoire avide de crétinerie, et l'affaire des PJ est tombée aux oubliettes, pour leur plus grand bien. Actuellement, ils attendent sagement qu'un contact les rejoigne.

Mais avant de continuer, il faut définir la situation des PJ. À la fin du précédent scénario, ils étaient en fuite. Et là, dans le préfil, on les retrouve en train de faire des achats, avec de nouvelles identités, des armes et de l'argent.

Il est temps de faire un flash-back honteusement dirigiste. Attention MJ : préparez bien cette partie, car vous allez être le seul à parler pendant au moins une demi-heure. Vous pouvez aussi opter pour placer la scène entre les deux scénarios.

Fin du précédent épisode : les PJ ont la rage au ventre, mais les flics aux fesses. Leurs planques sont grillées, une fois de plus ils font la une des journaux, divisant les Angelinos : héros ou crapules ? De fait, après tous les scénarios qui les ont projetés sous les feux de l'actualité, quelle que soit l'opinion du public, les PJ ne laissent jamais indifférents. Les médias les adulent ou les détestent, mais font de l'audience et soufflent le chaud et le froid à coup de sondages, de débats, etc. Dans la rue, c'est pareil. Une femme se met à hurler en les voyant, alors que le coiffeur du coin les fait entrer discrètement dans l'arrière-salle de son salon et leur donne des manteaux différents. Des journalistes les traquent et des producteurs tentent de les contacter pour qu'ils participent à une sorte de chasse à l'homme en direct, dont ils sont le gibier. Bref, ils ont une réelle influence sur leur environnement : soit négative, soit positive.

Et puis, un soir, une voiture s'arrête à leur niveau. Une limousine noire aux vitres fumées, tout ce qu'il y a de plus classique. À l'intérieur se trouve Miss Kathy Levesque. Il s'agit d'une jeune femme d'une trentaine d'années, dont le principal trait est d'être d'une neutralité totale. Miss Levesque est habillée de gris et de noir, sans recherche particulière, et cache une beauté toute moyenne derrière des lunettes banales. Elle parle toujours d'une voix neutre, détachée et relativement basse. Elle n'est pas armée et n'inspire ni la confiance ni la méfiance. De fait, elle

travaille cet anonymat, et après quelques minutes passées avec elle, les PJ peuvent se rendre compte que son côté passe-partout est un véritable avantage.

Miss Kathy Levesque

Culture	3	Charme	2
Coordination	3	Éducation	4
Déception	4	Sang-froid	2
Réflexes	3		

Points de vie 19

Jet d'encaissement : 7+ / Sang-froid (EA+mod. de localisation)

Compétences

● Bureaucratie	5+
● Connaissance	6+ [Sentry]
● Connaissance	5+ [sabotage]
● Corps à corps	7+ [coups]
● Déguisement	5+
● Discrétion	5+
● Falsification	5+
● Informatique	5+
● Intimidation	7+
● Psychologie	6+

Attitude lors d'un interrogatoire

Craque assez rapidement lorsqu'elle est le centre de l'attention générale.

Matériel

Tenue neutre, pas d'arme, un petit émetteur caché dans un bouton.

Elle leur propose d'emblée un refuge sûr et une proposition qu'ils peuvent décliner après l'avoir écoutée.

Le refuge en question est une suite immense dans un hôtel du centre-ville, à deux pas du Central. Vêtements, nourriture, argent et nouvelles identités sont prêts pour les PJ. Miss Levesque attend que ses invités aient pris le temps de s'installer et allume une télévision géante. Le visage de synthèse d'un sexagénaire apparaît. Il se présente sous le nom de monsieur Colbert et propose aux PJ une collaboration. Il sait qu'ils ont une aptitude à résister aux belles paroles de personnages importants (il ne donne pas de noms) et qu'ils ont été au cœur d'affaires gouvernementales dont il ne veut rien savoir. Il leur offre une nouvelle vie, une nouvelle identité, un nouveau passé et même un nouveau visage s'ils le désirent. En échange, ils travailleront ponctuellement pour lui, c'est-à-dire ni pour l'Union, ni pour les maîtres actuels de la Californie, mais pour ses intérêts à lui. Le reste du temps, ils pourront faire ce qu'ils veulent, comme ils le veulent, sachant que s'ils sont pris, la collaboration s'arrête et rien de ce qu'ils ont vu ne pourra être prouvé. Colbert ne le cache pas, certaines missions seront du mercenariat pur et simple. Les PJ auront carte blanche. Mais il leur laisse la possibilité de refuser. Dans ce cas, la collaboration s'arrête aussi (tout disparaît et on se quitte sans rancune). Le visage sourit et conclut : « Nous avons des intérêts communs

et des buts assez proches. Je vous offre les moyens et vous m'offrez vos dons et votre expérience ».

Un à un, les PJ hochent la tête. Ils viennent de louer leurs âmes à la Senty, dont le logo tourne à présent sur l'écran...

Retour dans le restaurant et à Miss Levesque, leur discret contact. Elle est leur seul lien et pourtant c'est comme si elle n'existait pas. Le serveur du restaurant, par exemple, ne vient jamais s'intéresser à sa commande. C'est à peine s'il la remarque lorsqu'elle sort. Elle ouvre une mallette qui s'avère contenir un écran, et distribue des oreillettes aux PJ. L'image montre un adolescent noir filmé de face, dans un grand magasin ou un lieu public très fréquenté. Il a un bandeau autour du front et ouvre son imperméable en hurlant. Tout autour du torse, il a des explosifs. Les gens autour de lui n'ont pas le temps de comprendre alors qu'il appuie déjà sur le détonateur. L'image suivante est confuse. Celui qui tenait la caméra semble tenter de se relever (il y a du sang sur l'objectif). Le son fonctionne encore, mais l'image est floue. On entend des cris, des gémissements, des crépitements et une voix d'homme qui murmure sans cesse : « Allah Akbar ». Il s'agit sans doute du porteur de la caméra. Finalement, après des tentatives pour se redresser, il doit s'écrouler et le film s'arrête là.

Miss Levesque récupère les oreillettes, extrait une carte à puce du lecteur et la tend aux PJ. Après s'être assurée de ne pas être entendue, elle ferme la mallette et embraye : l'adolescent s'appelait Travis X. « X » était son vrai nom. Son nom dans le mouvement Neo-Islam était Abdul Razam. Il avait 15 ans et a grandi à South Central, mais surtout dans les maisons de redressement et enfin en prison. Là, il a rencontré la religion. Comme de nombreux petits délinquants, sa peine a été commuée en sursis lors du tremblement de terre. À peine sorti, il rejoignait les rangs de Neo-Islam et échappait à son contrôle judiciaire (assassiné dans l'un des premiers petits attentats du groupuscule). L'explosion a eu lieu à Malibu il y a une semaine. Elle n'a pas eu beaucoup de répercussions dans les médias, car non seulement le kamikaze fut la seule victime, mais en plus la finale d'Xtrem Survivor saison 4 avait lieu le même jour. Ce qui intéresse monsieur Colbert, c'est ce qu'est devenu celui qui portait la caméra. Cette dernière a été retrouvée sur place, couverte d'empreintes et d'ADN. L'identification a été simple et rapide : Simon X, 16 ans, grand frère de Travis du même nom. Lui aussi connu pour avoir fait de la prison juvénile. Par contre, aucun service ne l'avait rattaché aux terroristes. Simon trafique un peu de tout : de l'illégal comme du légal. Il fait partie de ceux qui ont par exemple profité du tremblement de terre pour faire du marché noir. Le fonctionnaire chargé de l'enquête s'appelle Hugo Darga. Bureaucrate du TERDIV, il est plus habitué à classer des fiches qu'à ramasser des bouts d'enfant (Gardez un ton neutre lorsqu'elle lance cette phrase. Au final, Levesque est tellement neutre qu'elle doit en paraître inhumaine). Il lui a fallu deux jours pour supposer que Simon X avait été évacué par des complices et que s'il n'a pas été déshiqué par la bombe, c'est qu'il se trouvait derrière la vitre blindée d'un petit distributeur de billets. D'après un rapport confidentiel du SAD, Darga n'est pas l'homme de la situation. Problème : le rapport en question est resté lettre morte et personne ne semble vraiment s'intéresser au cas de Simon X. Un avis de recherche a été lancé pour la forme, mais c'est tout. Voilà où en est officiellement la situation.

1.2. Petite histoire de la petite histoire

Officieusement, Simon X a été localisé. Il est à South Central, gravement blessé, mais considéré comme un héros. Les PJ doivent

comprendre qu'il existe au moins deux cellules très distinctes dans le Neo-Islam : les combattants sur le terrain (qui tirent des roquettes sur les avions de l'AX) et la cellule terroriste. Cette dernière est plus secrète, largement implantée dans toute la Californie et bénéficie de moyens bien supérieurs à ceux des soldats de Dieu de South Central. Autant les premiers représentent un danger localisé et qui va s'épuiser avec le temps, autant les terroristes, eux, ont prouvé ce qu'ils étaient capables de faire. Il est impératif de les éliminer. Or, si annoncer le retour de l'adolescent à South Central était bon pour le moral des troupes, c'était une erreur tactique grave. En effet, depuis la série d'attentats qui touche la Californie, c'est la première fois qu'on a l'opportunité de prendre un membre vivant de la cellule terroriste. Le problème, c'est qu'il est impossible d'organiser une opération de grande envergure. Non seulement parce que la localisation du survivant n'est pas officielle et pourrait mettre en danger la vie de certains espions infiltrés, mais en plus le gouvernement craint que les Angelinos n'apprécient pas un tel mouvement de troupe en ville. Chemven chante sur tous les airs qu'il se refuse à toute forme de dictature. Une telle opération ressemblerait un peu à un Varsovie bis, car il faudrait raser tout South Central. Enfin, même si les gangs et les diverses branches musulmanes ne se reconnaissent pas dans le Neo-Islamisme, ils s'opposeraient à toute intervention armée sur leur territoire. Bref, il faut faire ça en finesse et de préférence par l'intermédiaire d'une équipe qui a de l'expérience : les PJ.

La mission n'est pas compliquée, mais elle est dangereuse. Elle consiste à entrer dans South Central, prendre contact avec un guide sur place, aller chercher l'adolescent et le sortir du ghetto vivant (impératif, il doit parler). Ensuite, il faut l'emmener le plus rapidement possible à un lieu de rendez-vous fixé au dernier moment avec Darga. Le prisonnier sera remis en présence de journalistes, eux aussi prévenus au dernier moment. Ainsi, il sera impossible de faire « disparaître » Simon X. Sa capture sera médiatisée et très officielle. Lors du transfert, les anciens cops devront être masqués. Leur anonymat est primordial et les journalistes invités sur place auront ordre de ne pas les approcher. Une fois leur boulot de mercenaire terminé, ils sont invités à décamper et à détruire toutes les preuves de l'opération (le matériel qui leur sera fourni, par exemple).

Ensuite, ce sera au LAPD ou aux services secrets de s'occuper de Simon X et de le faire parler. La récompense est à déterminer en fonction des relations entre les PJ et leur contact (argent, renseignements, aides, etc.). Tous les détails de la mission sont sur la carte et elle doit être accomplie sous 24 heures. En parlant de carte, celle des PJ est blanche en ce qui concerne les moyens d'action, mais la discrétion est préférable à la violence. « Oui, c'est un boulot de mercenaires », confirme Miss Levesque en se levant.

Elle disparaît dans la nuit, ne laissant même pas une trace de son parfum dans son sillage.

1.3. La mission en quelques mots

Sur la carte, effectivement, on trouve les détails de la mission. Simon X se cache dans un ancien hospice situé à l'angle de West Boulevard et de la W81st Street, juste en face du cimetière d'Inglewood (transformé en camp de réfugiés). Avant le tremblement de terre, cette maison de famille tenue par des religieuses accueillait les grabataires n'ayant pas les moyens de se payer



un refuge. Il est précisé dans le rapport que les trois nonnes qui habitaient là n'ont plus donné signe de vie au diocèse. On les suppose mortes, mais l'information reste à confirmer, car aucun policier n'a mis les pieds là-bas depuis un moment. Des images satellites indiquent que Simon X se trouve à l'étage (il n'y en a qu'un), dans un lit, mais qu'il est déplacé de temps en temps par ce qui semble être un docteur. Même derrière la vitre blindée, il a probablement été brûlé et ses draps doivent être changés régulièrement pour éviter l'infection. Il reçoit des visites de « sympathisants » dans la journée, de 10:00 am à 04:00 pm. Ils viennent le plus souvent armés. Le reste du temps, il n'y a que trois hommes armés au rez-de-chaussée et deux infirmières qui se relaient toute la journée (elles dorment à tour de rôle dans la chambre à côté de celle de Simon X). Elles disposent de matériel de pointe pour le soigner.

Pour entrer dans l'hospice, il y a une porte principale, une rampe d'accès pour une ambulance et une porte permettant de passer d'un jardinier à la cuisine. Cette porte n'est utilisée que par les gardes du corps qui font leurs besoins dans le jardin, en général contre une palissade en partie écroulée. La majorité des bâtiments voisins sont en ruines, ce qui peut permettre d'arriver par là. Le quartier est quadrillé par les hommes du Néo-Islam et certains toits sont équipés d'une DCA (ce qui interdit une approche par les airs).

Le problème principal, c'est qu'il est impossible de pénétrer l'un des quartiers du mouvement armé sans un guide. C'est pour cette raison que les PJ vont devoir prendre contact avec un dénommé Kassim Hussein (ce nom est bien entendu faux, il s'appelle John Freeman). Sa photo risque de faire tiquer les anciens cops. Un petit jet d'Instinct de flic/Education (3) leur permet de se rappeler ce visage noir et barbu. Il s'agit d'une petite frappe qu'ils ont croisée plusieurs fois dans le temps ; un gagne-petit qui a toujours su se ranger du bon côté au bon moment. Le voir s'affilier à Néo-Islam avant de trahir le mouvement n'est pas étonnant. Si vous le pouvez, reprenez un PNJ équivalent (obligatoirement un homme et issu de South Central de préférence). Lorsque les PJ vont récupérer le matériel pour la mission, ils ont aussi une carte de crédit à tirage limité pour l'homme. Un numéro de téléphone portable permet de le contacter directement et de le rejoindre. Lui aussi doit théoriquement ressortir vivant du ghetto.

Par contre, le rendez-vous avec Darga et les médias est prévu à Downtown LA, à l'angle de South Grand Avenue et de la 5^e Ouest. L'endroit est assez passant pour qu'une fois le colis délivré, les PJ se fondent dans l'anonymat. D'ailleurs, ils seront présentés aux journalistes comme des mercenaires étrangers sans nom et qui doivent le rester. Une adresse est indiquée en fin de dossier, accompagnée d'un code. Il s'agit d'un hangar où se trouve le

matériel destiné à la mission. Les PJ ne sont pas censés le conserver après la mission. Ils doivent soit le ramener (il sera nettoyé), soit le détruire s'ils ne peuvent pas le faire. Il se compose de deux Hummers non blindés mais avec toit ouvrant (un tireur peut en sortir et arroser), d'armes assez conventionnelles (automatiques) mais de bonne qualité, d'une dizaine de grenades classiques, du même nombre de grenades au phosphore et de tenues de combat. Les tenues sont assez proches de ce que portaient les anciens cops (pour vous simplifier la vie, mais vous pouvez ajouter des gadgets). Pour les frais annexes, les PJ ont des cartes de crédit.

1.4. Visite guidée

Voici donc nos héros qui s'embarquent vers South Central. Ils peuvent utiliser le matériel qu'on leur propose ou choisir de s'y rendre dans des véhicules moins voyants. Kassim leur sera utile à deux reprises : pour passer discrètement les barages et pour les conduire sur place en évitant les patrouilles. Lorsqu'il est contacté, il fait mine de ne pas comprendre de quoi il s'agit. Lui rappeler son véritable nom le rend très coopératif. Donner le nom de son employeur aussi. S'il est menacé, il racroche et ne répond plus. Il faudra infiltrer la zone sans guide, ou sans celui-là. Éventuellement, il peut rejoindre le groupe par la suite, pour le tirer d'une mauvaise situation. Concrètement, c'est un type infect. Intéressé par le profit et son petit confort, il est prêt à toutes les bassesses pour sauver sa peau. Tahir est une seconde nature chez lui. Au début de la mission, il

va réclamer la carte de crédit, essayant de bluffer les personnages (dans le dossier, il est indiqué qu'il doit être payé seulement une fois l'opération terminée). S'ils refusent, il menace de partir, puis se soumet, non sans demander régulièrement confirmation qu'ils ont bien la carte (il veut savoir qui la transporte pour la prendre sur le cadavre si ça tourne mal). N'hésitez pas à en rajouter sur l'aspect nécrophage du personnage.

Kassim (traître professionnel)

Carrière	3	Charme	2
Coordination	3	Éducation	2
Perception	4	Sang-froid	2
Réflexes	4		

Points de vie : 19

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

Compétences

Armes de contact	6+ [couteau]
Armes de poing	6+ [petit calibre]

Athlétisme	6+
Connaissance	6+ [Gang]
Connaissance	5+ [Néo-Islam]
Corps à corps	7+ [coups]
Discrétion	5+
Éloquence	6+
Falsification	7+
Informatique	6+
Lancer	7+

Notes

- Petit calibre avec silencieux
 - Cran d'arrêt
 - Téléphone portable
 - Uniforme de Néo-Islam
- Note : en cas de danger, il file au plus vite.

Toujours à l'affût d'un mauvais coup, il récupère tout ce qu'il peut (sur les cadavres par exemple). Il est armé d'un petit calibre dont l'intérêt principal est d'être doté d'un silencieux. Au début, il va ponctuer ses échanges de citations du Coran. Il suffit de lui rappeler son passé de crapule pour qu'il se taise.

Malgré ses défauts, il est réellement capable de faire passer les PJ dans la zone de combat de Néo-Islam. Ce n'est pas la seule dans le ghetto, mais celle-là est particulièrement protégée puisqu'elle est utilisée comme base arrière pour tirer sur les avions de IAX. Les PJ ont probablement déjà visité des zones sinistrées depuis le tremblement de terre. Mais ce quartier (à l'est du cimetière d'Inglewood) est vraiment sous pression. Le Great Western Forum (au sud du cimetière) est devenu une sorte de fortin assiégé (doté d'un minaret de fortune) ; le cimetière lui-même est utilisé pour infiltrer les quartiers occidentaux ou comme bouclier humain (les derniers réfugiés se cachent lorsqu'ils voient débarquer les combattants) et le centre médical à l'ouest est régulièrement la cible de tirs. La zone que les PJ doivent atteindre est pavillonnaire. Bien entendu, toutes ces baraques en carton pâte se sont effondrées il y a un an et les combats n'aidant pas, la zone est encore plus sinistrée qu'ailleurs. Il reste de nombreux cadavres dans les décombres, pour la plus grande joie des rats, chiens et surtout insectes qui prolifèrent un peu partout. Kassim préfère que l'opération ait lieu à la tombée de la nuit, lorsque les patrouilles changent, et au moment où il n'est pas inhabituel de voir des voitures circuler. De plus, c'est le moment où toutes les radios de Néo-Islam beuglent des slogans encourageant les combattants (à les écouter, demain, ils prennent la mairie). L'attention est donc moindre, les hommes fatigués et plus concentrés sur les dernières nouvelles (surtout sur la liste des héros tombés au front ou sacrifiés dans des attentats), ne feront pas trop attention. Ce qu'il ignore, c'est que son absence va être remarquée. Les sectateurs de Néo-Islam sont des fanatiques, mais ils ne sont pas bêtes. Ils se méfient de Kassim. Il va donc être suivi. Dès sa prise de contact avec les PJ (hors de South Central), deux hommes en voiture vont arroser la zone avant de tenter de prendre la fuite en voiture. Kassim ne sera pas blessé. Il faut absolument les rattraper et les abattre avant qu'ils ne donnent l'alerte. Cette première poursuite doit être l'occasion pour les joueurs de bien se rendre compte qu'ils ne sont plus des flics, mais des mercenaires comme les autres. Ils doivent éliminer les deux tireurs, faire confiance à une crapule et exfiltrer un gamin pour le remettre à

des individus qui sont sans doute des tortionnaires. S'ils laissent partir les deux hommes, pénétrer dans la zone de combat s'avérera beaucoup plus dur (il faut d'ailleurs menacer Kassim pour qu'il accepte d'y retourner). La poursuite doit être courte, énergique et sans concession. Le plus difficile sera sans doute de tenir les gangs locaux écartés de l'affaire. Voir débarquer des barbouzes et les laisser descendre des boys du coin (même des fanatiques), ce n'est pas vraiment dans les mœurs locales. Là, les ex-cops vont sans doute devoir se montrer plus diplomates ou utiliser leurs relations pour éviter le lynchage.

Même si ces deux péripéties sont décrites assez rapidement, n'hésitez pas à en faire de véritables épisodes du scénario. Les PJ peuvent même en profiter pour nouer quelques relations avec les caïds du coin qui aimeraient bien voir les « craqués de la tête de Néo-Islam foutre le camp ». Ils vont découvrir que même si les gangs semblent faire front commun avec la secte, en apparence, ils ont tout intérêt à s'en débarrasser. Elle nuit à la reconstruction et au commerce (les filles ont peur de sortir vendre leurs chames à cause de ces fanatiques qui leur promettent l'enfer). Mais surtout, Néo-Islam parti, plusieurs zones de South Central seront à prendre. Un groupe un peu intelligent et très diplomate pourra tirer profit de cette situation par la suite. Là, mission oblige, les PJ n'auront pas le temps d'exploiter cette faille.



1.5. Block war

Une fois cette mise en bouche conclue, il faut pénétrer dans la zone de combat elle-même. Là, une grande partie de l'ambiance va dépendre de la tactique des PJ pour infiltrer le quartier. Comme dans toutes les villes en guerre, c'est un mélange de ruines, de petites boutiques montées à la va-vite, de gamins qui traînent, de camion remplis de militaires qui tourment, etc. L'odeur est un mélange de mauvaise cuisine, d'égouts qui débordent, d'essence, parfois de cadavres, mais surtout de fumée. Beaucoup de pavillons ont brûlé après le tremblement de terre. Et comme il était impossible de faire intervenir les pompiers, le feu s'est propagé rapidement. Un an après, l'odeur est toujours aussi pénétrante. Bien entendu, il n'y a toujours pas d'électricité. Ici et là, des générateurs illuminent les rares maisons encore debout, mais généralement, les fenêtres sont calfeutrées pour éviter que le LAPD puisse repérer les locaux des combattants. La vie souterraine est paradoxalement plus importante et de nombreuses caves (celles qui ne menaçaient pas de s'effondrer) sont utilisées par les autochtones. Au niveau vestimentaire, tous les hommes en armes sont habillés de gris ou de maron, ce qui leur permet de se fondre plus efficacement dans le décor urbain. La végétation gagnant du terrain, certains sont en kaki. Ils portent tous la barbe et les femmes sont très rares. Les PJ vont sans doute



être étonnés de voir que Néo-Islam est particulièrement bien équipé. Les armes, sans être neuves, sont récentes et bien entretenues. Les véhicules sont clairement des versions customisées, mais ont nécessité du matériel coûteux. Kassim explique que le groupuscule avait des réserves bien avant le tremblement de terre et que ces dernières s'épuisent. Par contre, de temps en temps, il a vu des convois nocturnes entrer dans la zone et repartir allégés. De plus, il sait que de temps en temps, des instructeurs militaires forment certaines troupes d'élite. Mais tout comme pour le matériel, ce type d'aide est de plus en plus rare. La CIA, qui continue son programme de troubles en Californie, est sur le point de lâcher définitivement Néo-Islam. À terme, fidèle à une grande tradition américaine, l'agence va même trahir les talibans qu'elle aura armés, utilisés et entraînés. Ceux qui s'en sortiraient n'oublieraient pas cette trahison et la feront payer par des actes terroristes au cœur de l'Union.

Selon Kassim, la meilleure tactique consiste à aller droit vers l'objectif en baissant la tête et sans faire de vague. Vu la tension permanente qui règne ici, les PJ peuvent se demander si ce n'est pas du suicide. Pourtant, leur guide n'a pas tout à fait tort. Avec des véhicules peu voyants, l'aller peut se passer sans trop de problèmes. Cependant, Mj factieux, vous pouvez toujours concourir le trajet de petits événements.

- **La lapidation.** Une femme de soldat est accusée d'être volage. Elle est sur le point d'être lapidée lorsque les PJ passent. Kassim conseille d'oublier ça. Si les PJ suivent son avis, lorsqu'ils repassent, le corps de la femme sera suspendu par les pieds à un poteau. Après la lapidation, elle a été laissée là, mourante, à titre d'exemple. La foule la conspu. Encore une fois, les PJ peuvent la sauver... ou pas.
- **Barrage.** Un groupe d'une dizaine d'hommes armés fait signe aux PJ de s'arrêter à un carrefour. L'un d'eux (un gradé), regarde les véhicules avec insistance. Faites monter la tension alors qu'il s'approche. Lorsqu'il sera au niveau de la portière, il reçoit un signal dans son oreillette et repart avec ses hommes sans avoir inquiété les PJ.
- **Crevasion.** Bah oui. Dans un quartier comme ça, ça arrive. L'un des véhicules crève. Et si c'est une voiture banalisée choisie à la va-vite, espérons que les PJ auront de la chance et qu'ils auront un pneu de rechange. Sinon il va falloir changer de moyen de transport ou se faire aider par la patrouille de passage (des barbus sympas et trop crévés pour être soupçonneux).

Si une autre approche est envisagée par les PJ (à pied, par les airs ou autre), n'hésitez pas à improviser quelques incidents identiques pour faire stresser les joueurs.

1.6. Contaaaaact !

Le pavillon où se trouve la cible n'est éclairé qu'à l'étage. Dès la tombée de la nuit, les soldats restant dans le salon calfeutrent les fenêtres et utilisent des



UN PREMIER PAS

Le début du scénario est une sorte de vrai faux départ. L'infiltration de Simon H n'est ni un piège ni une entourloupe, mais elle va permettre aux PJ de découvrir quelque chose d'encore plus important que la cellule terroriste de Néo-Islam. Dès le début, se pose la question des motivations de l'adolescent. Son frère a été pris dans la spirale de l'intégrisme en prison. Mais lui n'avait pas d'attirance particulière pour le groupuscule fanatique. Il a tout simplement subi un lavage de cerveau chimique. C'est comme ça qu'une partie des kamikazes de Sadi Abu Bakr sont « motivés » dans l'urgence. Ils sont débordés, drogués à la limite de l'overdose, puis ils subissent un bombardement d'images violentes et de slogans religieux. Soyons clairs, il s'agit là d'un travail de saoulin, fait dans l'urgence, avec les moyens du bord. On est très loin des diverses formes de conditionnements qu'on pu observer les PJ dans différents scénarios passés. Les kamikazes sont à peine plus que des zombies et s'ils survivent (comme Simon H), ils ont été tellement empoisonnés qu'ils n'ont que peu de chances de tenir bien longtemps. En débarquant dans ce qu'ils pensent être un hospice, les PJ vont en fait découvrir un petit centre de conditionnement. Simon H va leur demander de le sortir de là (le lavage de cerveau ne fonctionne plus). Victime dans l'affaire, il a néanmoins beaucoup à raconter... et surtout (presque) n'importe quoi.

bougies ou des lampes à huile. Ils ne sont que deux et écoutent de la musique religieuse à l'aide d'un petit poste de radio. Ils ne sont ni très armés, ni très réactifs. En effet, ils ont combattu ou patrouillé toute la journée et sont presque endormis lorsque les PJ arrivent. Les options pour les mettre hors d'état de nuire restent à la discrétion des enquêteurs. Cependant, il serait préférable d'éviter les coups de feu, non seulement parce que les infirmières à l'étage donneraient l'alerte, mais en plus parce que le voisinage pourrait venir voir ce qui se passe dans le sanctuaire de Simon X.

Une fois la position pacifiée, les PJ peuvent monter dans la chambre du jeune terroriste et s'occuper des infirmières. Elles ne représentent aucun danger et ne sont pas armées. À l'étage, la surprise, c'est tout le matériel installé autour de Simon X lorsque les fidèles ne sont pas présents : tout un appareillage électronique placé sur ses yeux, ses oreilles et dans son nez. Des injections lui envoient un mélange de drogues diverses et avariées (pour la plupart). Le tout est un bricolage très artisanal à base de récupération de plusieurs machines. Les PJ ont peut-être déjà vu ce genre de conditionneur dans des précédents scénarios et peuvent se rendre compte que celui-là n'est ni très orthodoxe ni très évolué. Si l'un d'eux s'approche trop du lit, Simon X lui agrippe la main et serre tellement fort qu'il en broie presque les os.



« Aidez-moi. S'il vous plaît... Aidez-moi... Je sais qui a tué Hiram Chemven ! » sera la seule chose qu'il arrivera à dire avant de se faire bombarder à nouveau d'images.

Là, c'est le moment idéal pour arrêter la séance de jeu et laisser les joueurs mariner jusqu'à la prochaine fois.

2. Derrière et devant les barreaux

Radio Flash bonjour

Saviez-vous que notre président actuel se faisait teindre les cheveux ? C'est un scoop de notre confrère le Los Angeles Morning, connu pour la rigueur de ses informations et surtout son acharnement contre monsieur Chemven. Bref... Nos médias sont libres... de dire n'importe quoi du moment que ça vend, que ça crée un scandale absurde et qu'au final les intéressés, nous, ne prêtons plus attention aux informations. Tout ça pour vous annoncer le dernier titre de Mongoro : « Lova ya Coya. Da good boyz ». Tout un programme, on vous le dit...



LES DERNIERS PETITS CONSEILS POUR LA ROUTE

Ce scénario est un concentré de petites trames que nous avons réparties en deux actes. Le premier est classique et permet d'explorer une zone de combat de Néo-Islam. Le second emmène les PJ dans une prison politique qui n'a rien à envier à Guantanamo. Le but, dans un supplément sur les prisons, est de surprendre vos joueurs et de les transporter dans un cadre carcéral assez particulier (ils vont d'ailleurs vivre des deux côtés de la barrière). La conclusion ouvre les portes du futur de votre univers. Elle vous donne des pistes permettant de continuer votre campagne dans le sens que vous désirez.

À vous de mettre les mains dans le cambouis et de faire vivre votre COPS.

2.1. Changement de plan

Note : alors bon, tout de même, cher MJ, on ne va pas vous faire le même coup qu'aux joueurs. Chemven n'est pas mort du tout. Le jeune délire et mélange ce qu'il a entendu avec la réalité. Mais bon, avouez qu'avec une telle accroche, vous allez faire hurler vos joueurs. Et vous aimez ça, avouez. Mais reprenons...

Le jeune noir est terrifié. Il est brûlé, entaillé, mais surtout salement entravé de partout. Les infirmières, si elles sont encore en vie, se tuent dans un mutisme total. Le matériel que les PJ vont trouver dans leur supposée chambre parle pour elles : armes sophistiquées (qu'elles n'ont pas sur elles sauf si elles sont alertées), outils de mercenaires high-tech, faux papiers en plusieurs exemplaires, mais tous liés à une

profession médicale. Elles ne sont pas là par conviction, c'est certain. Et leur regard dur indique qu'elles ne parleront pas avant longtemps. Le temps, c'est justement ce qui manque aux PJ. Ils doivent digérer la prétendue révélation de Simon X et se préparer à son évacuation. Ils peuvent choisir de tuer tout le monde ou de se contenter de partir. En fonction de la discrétion de la prise du sanctuaire, la sortie sera plus ou moins mouvementée. Dans le pire des cas, les PJ ont un comité de réception dès le début (siège à tenir et sortie en force). Dans le meilleur des cas, l'alerte est donnée 15 minutes après leur départ. Techniquement, tout le quartier va être bouclé et des patrouilles vont le quadriller. En fait, comme rien n'est vraiment éclairé sauf quelques miradors, il est assez simple de rester discret (pour peu qu'on conduise dans le noir). Mais dès que le groupe sera repéré, la chasse va commencer. Simon X est dans un état de santé déplorable, mais il peut supporter quelques turbulences. Kassim, lui, téléphone directement à son employeur pour lui transmettre l'information. Immédiatement, les téléphones des PJ sonnent. C'est Levesque qui annonce d'une voix neutre un changement de plan. Il faut amener au plus vite Simon X dans un centre où il sera soigné et interrogé. Elle indique une adresse au croisement de la 7th West et de Santa Catalina St. C'est un point de chute secret, mais parfaitement sécurisé et équipé. Elle précise aussi aux PJ de ne pas s'inquiéter des éventuels événements qui pourraient suivre dans le bâtiment. Leur sécurité sera assurée et la paie conséquente. Elle ne peut pas en dire plus, car le changement de plan est toujours en cours d'élaboration.

Si à ce moment le groupe est poursuivi, des hélicoptères arrivent du sud en mode silencieux et canardent les éventuels véhicules de Sadi Abu Bakr. Rendez la scène digne d'un James Bond (avec explosions, cascades, combats aériens, etc.). En suivant les indications de Kassim, accroché à son téléphone, l'évacuation se passe presque sans problème.

L'arrivée sur place se fait dans l'obscurité la plus totale. Le quartier n'est pas éclairé la nuit pour éviter de gâcher de l'électricité. Si les PJ sont un peu paranoïaques, ils peuvent faire le tour du quartier et observer... qu'il n'y a rien à observer.

Une fois qu'ils se présentent devant ce qui semble n'être qu'un hangar, les portes s'ouvrent. L'intérieur est éclairé par quelques projecteurs installés à la va-vite. Levesque attend les PJ et leur fait signe de la suivre avec Simon X.

Dès que tout le monde sera dehors, des gaz vont s'échapper d'un peu partout, neutralisant les nerfs des PJ et les faisant tomber comme des mouches. Le plus étrange, c'est que la dernière image qu'imprime leur rétine, c'est Levesque s'écroulant aussi.

2.2. Des visages, des figures

Note : si vous avez la possibilité de jouer la scène qui va suivre individuellement avec chaque joueur jusqu'à sa conclusion, c'est mieux. L'autre option consiste à jouer avec tout le groupe et les laisser croire qu'ils sont séparés. Vous ne comprenez rien ? C'est normal. Continuez la lecture.

Lorsqu'ils reprennent leurs esprits, les PJ sont ligotés à des civières, en sous-vêtements, entourés d'hommes et de femmes en tenues militaires portant des masques. Ces derniers ne parlent pas et ne semblent même pas entendre les prisonniers. Malgré l'obscurité, le bruit indique qu'ils se trouvent dans un hélicoptère.

Certains d'entre eux, en tournant la tête, peuvent voir qu'Levesque est aussi présente. Elle se contente de regarder le

plafond, parfaitement calme, comme si elle prenait le métro. Par contre, les PJ ne se voient pas les uns les autres. Leurs collègues sont peut-être plus loin ou dans un autre transport. Si un PJ cherche à parler avec un autre prisonnier, il est immédiatement bâillonné et s'il insiste, il est endormi à l'aide d'une drogue. Les uniformes qui entourent le groupe portent des gants, ne sont jamais violents et gardent eux aussi leur calme.

Le voyage dure plus de deux heures et se termine par une grosse secousse. Les portes de l'hélicoptère s'ouvrent sur un nuage de poussière et une chaleur étouffante. Les civières sont sorties et les PJ peuvent découvrir qu'ils se trouvent dans ce qui semble être une prison : longs couloirs de grillages, miradors, détenus en combinaisons orange, etc. Par contre, ce qui devrait provoquer une certaine inquiétude, c'est le fait que lesdits prisonniers ont la tête couverte par des sacs, de gros numéros

sur leur combinaison et des maîtres-chiens qui leur tournent autour en les menaçant de lâcher les molosses.

Rapidement, les prisonniers (Simon X n'est pas présent) sont détachés et passés au jet d'eau. Attention, lorsqu'ils vont voir les autres détenus nus ou en petite tenue, ils vont remarquer que certains d'entre eux portent des tatouages identiques à ceux de leurs collègues, mais n'ont pas le même visage ! D'ailleurs tous les PJ qui portent des tatouages remarquent que d'autres détenus les dévisagent. Seule Levesque est un visage connu et lorsqu'elle se rend compte de la surprise générale, elle hoche la tête et ordonne aux PJ de se taire : ils ont tous des nouvelles faces ! S'ils parlent, on leur remet immédiatement les bâillons. Cette fois, c'est à vous de décrire les nouveaux visages des personnages. Ne soyez pas trop délirant (par exemple en essayant de faire croire que Nicolas Cage peut ressembler à Travolta) et considérez que les corps restent les mêmes.

Une fois qu'ils sont soi-disant propres et que la surprise est passée, on leur donne, toujours sans un mot, un uniforme orange pétant et des sandales ouvertes. Ce qui semble être un médecin les fait asseoir et leur examine rapidement les cheveux, le fond de l'œil et la bouche. Aidé d'un scanner à main, il cherche à localiser tout matériel subdermique. Si le résultat s'avère positif, le prisonnier est envoyé sur la table d'opération pour qu'on lui retire (le tout toujours sans douleur). Enfin, des couvertures, du matériel de soins, une bouteille d'eau sont distribués et un gardien désigne une porte à l'aide d'une matraque électrique. Elle donne sur la section que vont occuper les PJ...



2.3. Qui fait quoi ?

Très rapidement, les PJ vont avoir un aperçu rapide du CDS. Voici les descriptions des résidents et quelques généralités.

Anciennement utilisé pour parquer les immigrants malades, l'ensemble du complexe est divisé en zones étanches (des couloirs de hauts grillages larges de trois mètres au minimum) pour éviter toute contagion et tout contact. De même, dans toutes les bâtisses (deux étages maximum, toit plat, fenêtres fermées par des volets blindés, portes métalliques), des portes-coupe-feu peuvent se fermer très rapidement et isoler une section. Le système est très simple et plutôt de type hospitalier (il n'y a pas de gros bouton rouge pour enclencher l'autodestruction). D'ailleurs, il règne en permanence une odeur de produits détergents qui attaque les narines. Toutes les portes s'ouvrent et se ferment à l'aide de badges. Certaines sections ne sont accessibles qu'avec un code en plus du badge (le poste de sécurité central, les habitations des gardiens, le chenil, l'armurerie et la section de sécurité maximale que nous détaillerons plus bas).

Tous les bâtiments sont éclairés en permanence et il n'existe aucune zone d'ombre totale. De plus, des projecteurs balayaient aussi bien les toits que les allées. Il y a quatre types de résidents dans la prison : les prisonniers, les gardiens, le personnel administratif et médical et les visiteurs.

- Les prisonniers sont au nombre de 300 au moment du scénario. Ils sont divisés en trois types. Les combinaisons orange (celles des PJ à leur arrivée) sont réservées aux détenus d'intérêt moyen. En général, il s'agit de mercenaires, de petites mains ou de personnes ayant des liens avec Néo-Islam, mais sans en être des membres. Ce sont les suspects les plus à même de sortir un jour. Les femmes et les hommes sont ensemble mais doivent dormir et se doucher

UQTMO, PETIT HISTORIQUE

Cette prison gérée par la CSIA a été créée peu de temps après l'accession au pouvoir de Chemven. Si le nouveau président de la Californie se refuse officiellement à utiliser une police secrète ou à enlever les libertés, il doit bien montrer qu'il cherche à contrer la vague de terrorisme qui touche le pays. Le Centre de Détenation Spécial (CDS) fut officiellement ouvert le 10 octobre 2035 en réponse à la vague d'attentats qui toucha le nord de la Californie.

Il se trouve dans le désert, au nord-est de Joshua Tree, au bout d'une petite route baptisée Golden Street. Si vous utilisez Google Map, entrez l'adresse suivante : Golden St, Joshua Tree, San Bernardino, California 92252 et allez jusqu'au bout du cul-de-sac. Vous y verrez des bâtisses. Le CDS se trouve à leur place (mais il est plus grand). C'est un ancien camp de l'Hydra (un des premiers camps du projet Ellis 2) qui a été transformé à la va-vite et réquisitionné par la CSIA avec l'aide de l'armée, du LAPD et de quelques autres services de sécurité. Autant dire que dès le début, on ne savait pas trop qui en était responsable et c'était voulu. En effet, Uqtm0 (surnom faisant référence à Little Guantanamo) est une zone de non-droit. S'y rendent des équipes de « spécialistes » de tous les services, suivant leurs propres dossiers sans prendre en compte ceux des autres et ajoutant à la pagaille générale. Le gouvernement se moque pas mal de savoir ce qui s'y passe, et s'il peut en sortir quelque chose de bon, pourquoi pas. Lorsque Chemven a besoin d'avoir une information, il passe par des professionnels réalistes, surtout pas par les voies officielles.

S'il en sort quelque chose de mauvais... Eh bien chaque équipe prétendra ne pas savoir de quoi il retourne, et le temps qu'on trouve le début d'une piste menant à un responsable, les médias auront noyé le poisson grâce aux derniers résultats d'un reality-show quelconque. Au pire, un militaire ou deux feront de la prison et seront considérés comme des martyrs pour la cause.



dans des locaux différents. Les combinaisons jaunes sont celles des détenus de la zone sécurisée. Ce sont des membres actifs de Néo-Islam, toujours enchaînés, sous pression constante et isolés des « orange ». Lorsqu'ils sortent, ils ont des sacs sur la tête. Les prisonniers en tenue blanche sont les plus importants, parqués dans le local de très haute sécurité. Ils sont enchaînés en permanence, ne sortent jamais et sont le plus souvent des cadres de Néo-Islam, des terroristes professionnels ou des détenus fous furieux. Cette zone est la seule à disposer de niveaux souterrains. Les prisonniers en tenue blanche sont surnommés les Ghosts, car ils n'ont pas d'existence légale, et aucun service humanitaire ne peut les approcher.

- Des gardes patrouillent seuls ou par groupes de deux, mais avec un chien dans toutes les sections (y compris dans les baraquements où dorment les prisonniers). Ils portent tous le même uniforme noir, sans signe distinctif si ce n'est un grade de l'armée et un numéro (pour éviter les représailles futures). En général, des masques recouvrent leur visage. Mais avec cette chaleur écrasante, il n'est pas rare qu'ils dérogent à la règle de l'anonymat et les retirent. Entre eux, ils s'appellent par leur prénom et ne connaissent pas le nom de famille des collègues. Il est simple de savoir si on a affaire à une femme ou à un homme puisqu'ils n'ont pas de filtre vocal. Ils sont chargés de surveiller les prisonniers, de les protéger le cas échéant – y compris contre eux-mêmes –

et d'aider durant les interrogatoires. Ils réduisent au minimum la communication avec les détenus, sauf si cela fait partie de la tactique pour les faire craquer. Les femmes sont plus vindicatives que les hommes, ce qui fait partie d'une stratégie d'humiliation classique (surtout pour des hommes considérant la femme comme inférieure). Les gardiens sont au nombre de 50.

- Le personnel administratif et médical englobe tout ce qui permet au CDS de fonctionner : du directeur aux cuisiniers en passant par les docteurs et les psychologues chargés des interrogatoires. Il y a aussi deux représentants de la Croix Rouge Californienne, sachant que le premier est un agent de la CIA (ni plus ni moins) et que le second n'est là que pour apparaître devant les caméras à chaque nouveau suicide. Il y a 20 administratifs et en fonction de leur profession, ils peuvent être masqués ou pas. Le plus souvent, ils portent des tenues de travail classique et vivent hors de la prison (dans un petit quartier de Joshua Tree loué spécialement pour eux). Un bus les emmène matin et soir.



2.4. Localisations

Il y a quatre grandes sections entourées par de hauts grillages électrifiés et dotées de barbelés.

Les baraquements des prisonniers et les bureaux d'information (les salles d'interrogatoire, quoi). Les baraquements de la zone



principale sont des bâtiments tout en longueur, d'un seul étage, dotés de fenêtres renforcées et d'une grande porte de chaque côté. On trouve cinquante lits alignés par baraquement et il y a 8 bâtiments. Un seul est destiné aux femmes et tous ne sont pas occupés. Chaque prisonnier a droit à un lit et un casier ouvert. Dans ce casier, il doit ranger ses affaires de toilette et rien d'autre. Aucun prisonnier n'a le droit d'avoir des effets personnels. Les lumières restent toujours allumées (des néons qui grésillent) mais les détenus doivent se coucher et se lever lorsque l'ordre leur en est donné. Il n'y a pas de pendule et seul le soleil permet d'avoir une idée de l'heure qu'il est. Les autres baraquements de ce quartier sont les deux cantines (nourriture militaire bourrée de calmants et de bromure pour éviter toute relation sexuelle) et les douches (ouvertes). Un lieu de culte a également été mis à disposition des prisonniers suite aux pressions médiatiques des diverses églises. Il n'est quasiment pas utilisé car les gardiens s'y déplacent sans enlever leurs chaussures et ne le respectent pas. Dans les baraquements, les prisonniers peuvent lire des livres qu'ils doivent rendre chaque soir, regarder la télévision et faire quelques exercices sportifs. Le reste du temps, ils doivent nettoyer les communs, préparer la nourriture et éventuellement subir des interrogatoires. Les bureaux d'information sont des bâtiments fermés et sécurisés, sans fenêtre (des bunkers). Ils abritent des salles d'interrogatoire dotées de vitres sans tain, des cachots et une petite infirmerie au cas où. Aucun bruit ne peut sortir de ces salles. C'est dans l'une d'entre elles que les praticiens

rangent leur matériel (très divers, entre le baquet d'eau, la télévision et les liens). En général, seuls les fonctionnaires travaillant sur place ont accès à la réserve. Lorsqu'un flic du LAPD vient interroger un particulier, il a droit à une table, deux chaises, un café infect et rien d'autre. Être au CDS ne lui donne pas le droit de tabasser son interlocuteur.

La zone sécurisée, elle, n'abrite qu'un baraquement fermé accolé aux locaux administratifs principaux. Elle se trouve au cœur de la prison et c'est là que s'élève la tour centrale permettant d'observer tous les bâtiments. Dans le baraquement se trouvent des salles d'interrogatoire classiques, des douches, des geôles et du matériel plus complet pour enregistrer ou faire parler les prisonniers. Actuellement une trentaine de détenus (en jaune) y attendent. Les locaux administratifs sont divisés en deux bâtiments. Le premier est constitué de bureaux (dont celui du directeur), d'un réfectoire pour les gardes, de chambres de quatre lits (avec un placard fermé par un code), de douches, de deux salles de repos, d'une salle de sport et d'une intendance (où se trouve la réserve d'armes). C'est aussi

ici que les hélicoptères peuvent se poser, que la prison communique avec l'extérieur et que l'on trouve le générateur électrique. La tour centrale (assez semblable à une tour de contrôle d'aéroport) domine l'ensemble de ses trente mètres de haut. Elle est bardée de projecteurs, de caméras et dispose même d'une DCA. Des câbles y sont fixés, empêchant une évasion par les airs. Bien entendu il existe une zone libre pour les hélicoptères de l'armée. Elle est cependant très réduite et lorsque qu'aucune visite n'est attendue, des câbles sont tirés à nouveau. Il faut monter des escaliers intérieurs pour accéder au poste de sécurité (fermé par une porte à code). De là, toute la prison est observable à l'œil nu ou par les caméras. Quasiment aucun endroit n'est caché et un balcon entourant le sommet permet de tirer sur ce qui se trouve au sol. Cinq gardes sont ici en faction en permanence. Deux d'entre eux observent le camp aux jumelles et les autres sont en charge des sécurités électroniques. Tous les véhicules sont également stationnés ici (un bus, des camions militaires et quelques rares voitures de particuliers).

Le quartier de sécurité maximal est une annexe au précédent. Il ne compte qu'un seul bâtiment (le plus récent) qui ressemble vraiment à un bunker. Le rez-de-chaussée n'est qu'une salle donnant sur un ascenseur blindé et surveillé par deux gardes (la main sur le fusil au moindre mouvement). Toute la zone est entourée de grillages plus hauts qu'ailleurs et électrifiés. Il faut une carte et un code pour entrer ici. Le premier sous-sol n'est pas très grand et ne contient que du matériel très sophistiqué, ainsi qu'une console de contrôle permettant de gérer et d'observer ce qui se passe en dessous. Et d'ailleurs, puisqu'on en parle, justement, on va ne pas en parler tout de suite. Car en fait, revenons à nos PJ qui sont en pleine crise d'identité.

2.5. Mais ça ne va pas du tout, là !

Les PJ sont donc escortés vers un baraquement à moitié vide. Miss Levesque et tout autre personnage féminin sont connectés vers un autre bâtiment. Les gardes restent silencieux, corrects et ignorent les insultes qui fusent dans leur dos. Clairement, les membres de Néo-Islam décident qu'ils n'auront rien à faire avec les nouveaux venus, sauf si l'un d'eux est noir de peau. Dans ce cas uniquement, il est approché et sa foi est testée. S'il répond correctement, après quelque temps, il pourra entrer dans le gang. Sinon il doit se faire une place comme les autres parmi les mercenaires ou les indépendants (voir l'encadré).

Une fois seuls, les PJ sont libres de parler entre eux et de retrouver Levesque. Cette dernière est d'un calme sumatuel. Elle range ses affaires en silence et feint d'ignorer tout ce que disent les PJ. S'ils insistent trop, elle se contente de montrer les caméras, mais surtout les petites protubérances sur les plafonniers (des micros). Si les joueurs sont vraiment très lourds et insistent trop, la petite ruse de leur employeur va tomber à l'eau et Levesque va être transférée dans le camp de sécurité maximale (d'où elle ne sortira pas). Les PJ devront ensuite se débrouiller seuls (ce qui ne sera pas gagné).

Elle fait signe d'attendre et regarde les membres de Néo-Islam se rassembler pour la prière. Ensuite, elle sort en montrant les micros directionnels de la tour de surveillance et attend que le gang commence la prière. Les imams commencent leur prêche et chaque mouvement de prisonniers ou réponse provoque assez de bruit pour couvrir une conversation.

Rapidement, dos aux micros, elle explique la situation. Les PJ ont subi





GANGS ?

Il y a des gangs parmi les prisonniers, mais uniquement dans le quartier principal. Le plus important compte 180 membres et est affilié à Néo-Islam. Le second ne comprend que des mercenaires ou des contacts non religieux du groupuscule (marchands d'arme, informateurs, etc.). Ils sont une vingtaine. Le dernier lui englobe tout le reste, c'est-à-dire ceux dont on ne sait ni qui ils sont ni pourquoi ils sont là (une dizaine de personnes et les PJ). Les autres prisonniers sont isolés dans les sections plus dures.

Le gang religieux organise lui-même la prière, et parfois même de petites mutineries rapidement matées. Ses dirigeants n'intéressent pas vraiment les autorités, car ils ne se sont trouvés une légitimité qu'ici et ne peuvent pas vraiment apporter d'informations à propos des opérations à l'extérieur. Ils sont royalement ignorés et rarement touchés, ce qui ferait d'eux des martyrs et renforcerait leur pouvoir. Ils parlent anglais et baragouinent l'arabe.

Les mercenaires, eux, attendent simplement d'être jugés ou libérés. Certains sont d'anciens soldats, d'autres des professionnels de l'armement ou des explosifs. Ce sont leur expérience et leur savoir-faire qui les lient. Par contre, ils n'approuvent aucune sorte de solidarité. C'est dans ce groupe qu'on parle le plus de langues (19).

Les derniers restent isolés et ne cherchent pas à avoir de contact avec les autres. C'est dans ce groupe que les PJ vont être catalogués, avant, peut-être, d'entrer dans celui des mercenaires.

une opération légère et qui n'a rien de définitif s'ils le désirent. Actuellement, ils ressemblent à des mercenaires connus des services secrets. Lesdits mercenaires sont retenus par l'employeur des PJ et ont des liens professionnels récents avec Néo-Islam. Ils sont spécialistes en explosifs, en exfiltration ou en intervention en milieu urbain. En fonction du nombre de joueurs, inventez un pseudonyme de mercenaire (des noms à la Matrix, par exemple) et une spécialité. Pour cette dernière, l'employeur des PJ a jugé bon d'attribuer une identité ayant un lien avec les compétences du « transformé ». Levesque précise que la réputation des mercenaires va les précéder, mais qu'ils ont été arrêtés avant de commencer à travailler pour les terroristes. Par conséquent, leurs éventuels collègues dans la prison ne risquent pas de découvrir le pot aux roses. Par contre, ils risquent de parler d'opérations plus anciennes. Les PJ ne doivent donc pas se trahir.

La mission est très simple : l'information donnée par Simon X n'est absolument pas vérifiée. Aux dernières nouvelles, le président est toujours en place et il n'a pas été remplacé par un clone ou quelque chose du genre. Un premier débriefing du jeune homme (qui est en sécurité) a cependant montré que durant son conditionnement, il a été en contact avec une autre cellule chargée, elle, de tuer le président. Il a assimilé l'information

comme étant vraie. Parmi les noms de code qu'il a retenus, se trouvaient ceux de deux mercenaires : Jasmine et Roy. Ces deux mercenaires sont actuellement dans la prison et représentent les seules pistes connues permettant de retrouver la cellule chargée du meurtre du président. L'employeur désire avoir confirmation que Jasmine et Roy ont bien l'information. Et si c'est le cas, veut cette information. Et il la veut pour lui seul. En aucun cas les dirigeants de la prison ne doivent l'obtenir. Les PJ doivent gagner la confiance des cibles par tous les moyens. Ils ne doivent en aucun cas user de violence, mais doivent retourner les mercenaires d'une façon ou d'une autre. Le but est de les faire quitter leur employeur actuel pour rejoindre le camp de Monsieur Colbert. Un contact dans la prison doit se manifester auprès de Miss Levesque. C'est quelqu'un qui travaille ici. C'est lui qui lèvera la couverture des PJ une fois la mission accomplie. Ils seront évacués immédiatement et leurs visages seront modifiés. Pour le moment, elle ignore de qui il s'agit, car il ignore lui-même qu'il a des collègues infiltrés. Tant que le contact n'aura pas été établi, les PJ doivent faire profil bas.



2.6. Alors bon, ça c'est donc le plan A

Une fois la mission annoncée, les PJ peuvent partir à la découverte de leur nouvel environnement. Levesque, elle, va les quitter et attendre que son contact se fasse connaître. Mais « Ligtmo » va leur réserver quelques surprises. En premier lieu, ils sont convoqués par les haut-parleurs qui beuglent les numéros qu'ils portent sur leurs vêtements. S'ils ne réagissent pas, une dizaine de gardes viennent les chercher avec les chiens et les matraques électriques. Résister signifie terminer pieds et poings menottés, bastonnés, mais en ayant attiré l'attention des autres prisonniers. Le PJ qui agit ainsi est dès à présent respecté. Si tout le groupe agit de façon coordonnée, la bagarre tourne à l'émeute et ils finissent au trou. En ressortant, ils seront considérés comme des durs qu'il ne faut pas embêter ou qu'il faut recruter. Globalement, comme dans une prison classique, ils doivent montrer leur puissance et à quel groupe éventuel ils peuvent se rattacher. La méthode importe peu.

Quoi qu'il en soit, ils vont se retrouver menottés et conduits, sac sur la tête, dans un bureau. On leur retire la cagoule et les force à s'asseoir autour d'une table. De l'autre côté se trouve monsieur le directeur. Et monsieur le directeur est un certain monsieur Lothar. Si vous ne connaissez pas ce particulier, c'est que vous n'avez pas fait jouer les épisodes concernant Arcus 131, ni Ice Crime (OSS 666). Ce n'est pas grave. Considérez Lothar comme une sorte d'émancipation grise qui semble travailler pour elle-même avant tout. Il est toujours habillé en blanc et déteste les mauvaises manières (vous voyez Archangel dans Airwolf ? C'est le même genre). Vous pouvez aussi reprendre un PNJ mystérieux de votre création ou un grand méchant que vos joueurs croyaient mort ou en fuite.

La grosse différence ici, c'est qu'il ne semble pas savoir à qui il a affaire. Pour lui, les PJ sont des mercenaires comme les autres et il ne répond à aucune sorte d'allusion. Si les joueurs sont malins, ils restent silencieux et gardent cet avantage pour eux. S'ils sont trop bavards, Lothar les met immédiatement au secret dans la zone de sécurité maximale. Ils vont manquer une grosse part de l'intrigue et il vous faudra vous reporter à l'encadré : « Aller à la case prison et ne touchez pas 20 000 \$ ». Le discours de Lothar est bref, sec et très administratif. Il souhaite la bienvenue aux PJ et attend d'eux toute la coopération nécessaire pour que leur cas soit traité au plus vite et qu'il les remette ensuite à

QUELQUES NOMS IMPORTANTS

Voici quelques PNJ impliqués dans l'histoire. Vous devez en créer d'autres, mineurs, qui donneront un peu de profondeur à vos descriptions.

- **Monsieur le directeur :** monsieur Lothar (ou n'importe quelle éminence grise de votre choix) est là quasiment pour les mêmes raisons que les PJ. Chargé par les Réalistes de rassembler tous les renseignements possibles sur des actions éventuelles contre le président, il a surtout l'impression de gérer un placard. En effet, dès qu'il pense avoir découvert un élément important, le prisonnier est envoyé au secret, interrogé, et s'il a des révélations à faire, transféré hors de la prison. En gros, Lothar fait donc surtout le premier tri et se « retrouve hors du coup ». Lui donner la possibilité de revenir dans la course peut en faire un précieux allié.
- **Joseph Caplan et Tom Silvers.** Ces deux membres de la Croix Rouge internationale sont respectivement un agent de la CIA et un ambitieux qui cherche à percer politiquement. Caplan, tout comme Lothar, s'emploie à repérer les prisonniers qui peuvent présenter un danger pour la sécurité des actions de la CIA sur le sol californien. Une fois localisés, il les élimine ou les fait éliminer. C'est d'ailleurs l'une des intrigues que devront gérer les PJ lors de cet acte. Caplan va débarquer au plus mauvais moment pour les PJ. C'est aussi l'un des rares civils à posséder une arme en carbone cachée dans son casier. Silvers, lui, est une sorte de fouine qui tourne autour de Lothar, des gardes et des prisonniers qu'on lui autorise à rencontrer. Il cherche la petite bête. Quand il pense l'avoir trouvée, il convoque les médias et crée un scandale dont il est surtout le centre. C'est déjà la troisième fois qu'il organise des conférences de presse qui se terminent en eau de boudin. Au moment où les PJ arrivent, il est en train de monter lui-même un faux cas. Pathétique et énervant, c'est surtout un parasite dans la prison.
- **Catlin Former (Soldat N° 175).** Gardienne lambda et maître-chien, elle est mise en avant par ses supérieurs pour humilier les prisonniers. Non qu'elle aime particulièrement ça, mais le fait qu'elle soit une femme a plus d'impact psychologique. Elle se fait appeler « la chienne » par les prisonniers et par certains collègues, ce qui explique qu'elle préfère passer son temps au chenil à prendre soin des bêtes plutôt qu'à mess avec les autres gardiens. C'est un témoin capital pour le second acte.
- **Capitaine Kramer (Soldat N° 14).** Ancien de l'administration pénitentiaire militaire, Kramer est celui qui gère au jour le jour la zone principale du camp. Il est surnommé « Tonton Adolf » par les prisonniers, même s'il ne fait pas preuve d'une cruauté particulière. Par contre, ses méthodes pour faire respecter l'ordre sont dures, très dures. Agissant par l'exemple, il ne tolère aucune entrave au

règlement, que ce soit chez les gardiens ou chez les prisonniers. De fait, il déteste les « visiteurs » des services secrets qui se croient tout permis dans ce qu'il considère comme son camp. Parlant toujours poliment, calmement, il n'hésite pas à envoyer au trou les rebelles, le tout très professionnellement. Malgré sa mauvaise image auprès des prisonniers, c'est le plus à même d'écouter ce que les PJ auront sans doute à dire.

- **Sergent Hirsch (Soldat N° 54).** Tous les camps ont leur sadique. Hirsch est celui de Ligtno. À sa demande express, il fait partie de toutes les opérations destinées à « casser » les prisonniers. Il ne cache pas qu'il aime voir « ces salopards trinquer un peu ». Parfois, il organise lui-même quelques descentes avec des hommes de confiance. Et comme par hasard, il s'agit de fouilles dans le baraquement des prisonnières. Son grand jeu consiste à se balader la nuit avec un chariot de cantine et à tourner autour des baraques en hurlant : « du porc ce soir à manger ! ». Si les PJ lui donnent du fil à retordre à un moment où à un autre, il va s'occuper d'eux personnellement. C'est vraiment le PNJ à éviter le plus possible pour agir discrètement. Les prisonniers l'appellent le « salopard » et sa tête a déjà été mise à prix par Neo-Islam. Il déteste Ahmed ben Suleyman (voir plus bas) et ce dernier le lui rend bien.
- **Docteur Jordan Solomon (Capitaine).** Surnommé simplement le docteur par tout le monde, Solomon a été affecté à cette prison car il est musulman. Il travaille avec trois infirmiers et une infirmière (qui s'occupe des femmes) et a théoriquement accès à toutes les zones du camp. Dans les faits, il ne descend jamais dans les salles d'interrogatoire sauf lorsque le prisonnier est trop amoché pour être transporté. Professionnel, il ne montre aucune sorte de compassion pour les prisonniers, surtout pour les mercenaires qu'il déteste. Il a perdu toute sa famille lors du tremblement de terre. C'est la seule personne du camp capable de s'apercevoir que les PJ n'ont pas leur véritable visage. Si c'est le cas, il en réfère immédiatement à Lothar.
- **Ahmed ben Suleyman (prisonnier N° 32).** Surnommé l'Imam par ses co-détenus, c'est l'un des rares Californiens de naissance à parler l'arabe et à pouvoir prêcher dans cette langue. Ancien militaire, il a passé énormément de temps dans les pays du Golfe pour l'Union. Là-bas, il a trouvé la foi et rejoint une mosquée proche de Neo-Islam, ce qui lui a valu de se faire incarcérer ici. Il n'a rien à se reprocher et le fait d'être considéré comme un terroriste lui mis en colère contre un pays qu'il a aimé et servi. C'est dans ce camp qu'il s'est donc vraiment rapproché du groupuscule et qu'il aide les autres prisonniers à garder l'espoir. Souvent victime des réprimandes des gardiens, il se pose comme une alternative possible pour représenter le mouvement s'il arrive à sortir (il est innocent de tout crime, intelligent et



politiquement correct). C'est donc aussi un martyr parfait. La seule personne du camp qui peut lui faire perdre son calme est le Sergent Hirsch.

- Jonathan Smith (prisonnier N° 197). Connu des autres membres de Néo-Islam sous le nom de « Petit Smith », cet Afro-Américain de petite taille est une taupe des services secrets chargé de communiquer des renseignements à ses collègues lors d'interrogatoires (d'où il revient amoché pour être plus crédible). Comme il connaît un peu tout le monde, il sera l'un des premiers à approcher les personnages pour connaître les raisons de leur présence ici. Au moment où les PJ arrivent, il pense (à raison) qu'Ahmed ben Suleyman a percé à jour sa couverture. Petit détail. Smith déteste les chiens et ces derniers le lui rendent bien. Dès qu'ils approchent de l'homme, il faut les retenir, car ils sont comme

fous. Il a manqué plusieurs fois d'être mordu, d'ailleurs. Il serait bon que les PJ soient témoins de la chose, comme indiqué plus haut.

- Michelle Stuart-Mercer (prisonnier N° 57). Cette sexagénaire athlétique est une mercenaire qui a travaillé pour un peu tout le monde. Son agent ayant été liquidé par les services secrets avant qu'il n'efface ses fichiers, elle a été arrêtée à son hôtel où elle attendait sagement une mission. Ladite mission consistait à faire transiter des armes pour Néo-Islam. À ce titre, même si elle en ignore tout, elle a été incarcérée dans ce camp en attendant de savoir ce qu'on allait faire d'elle. Officieusement, elle dirige le groupe des mercenaires. C'est à elle que les PJ vont devoir prouver leur valeur s'ils veulent approcher ceux qu'on surnomme les « pros ».

la justice civile. Il ne semble pas croire à un seul mot de son petit laïus et s'ennuie ferme. Clairement, le destin des PJ, même s'ils ont montré de la résistance, ne l'intéresse pas. La question que doivent alors se poser les joueurs, c'est : « pourquoi est-il ici ? ». Et c'est une bonne question.

En fonction de leur coopération (ou pas), ils vont passer quelque temps au trou pour l'exemple. Le trou se résume à des cages suspendues à quelques centimètres du sol (ce qui provoque un balancement déplaisant) et en plein soleil. Comme elles sont tout en barreaux, il est impossible de s'y asseoir confortablement, mais comme elles ne sont pas grandes, il est aussi impossible de s'y tenir droit. Bref, c'est étouffant, inconfortable, instable et, petite cerise sur le gâteau, juste à côté du chenil. L'odeur des chiens, leurs grognements et plus souvent leurs aboiements, sont insupportables. Par la suite, si les PJ commettent de petites infractions, ils se retrouvent au trou. Si l'infraction est importante, c'est au secret qu'ils se retrouvent. À noter que pendant leur séjour, ils vont peut-être remarquer qu'un des prisonniers (Petit Smith, voir plus bas) semble avoir le don – mais il faudrait plutôt parler de malédiction... – de rendre les chiens fous furieux. Une fois de retour aux baraquements, ils peuvent prendre le rythme de la prison et faire connaissance avec les PNJ importants (voir l'encadré).



2.7. Une journée comme les autres

Avant de donner le détail de l'action du second acte, il faut aborder le sujet des interrogatoires. En effet, les PJ sont là pour être questionnés avant tout, sous le statut de terroristes ou de prisonniers de guerre (dans une Californie en paix).

Deux personnes vont s'occuper de leurs dossiers, le sergent C. des forces spéciales et l'agent D. d'une agence dont il ne révèle pas le nom. Les deux ne portent pas de masque. Comme ils s'occupent de tous les nouveaux venus avant de les dispatcher vers d'autres cellules d'interrogation, c'est avec eux qu'il faut perdre le plus de temps pour éviter les véritables séances de questions (celles qui peuvent faire mal). Leur travail consiste à remplir des formulaires et des fiches de renseignement, ainsi qu'à compléter quelques données sur les supposés mercenaires. Le sergent C. joue le rôle du méchant et l'agent D. du gentil.

Les prendre pour des imbéciles n'est pas la bonne technique. Ils travaillent en équipe depuis longtemps et sont parfaitement coordonnés. Par contre, les noyer dans les détails (qu'ils doivent recouper) et leur donner quelques pistes véritables (les PJ doivent en avoir et ils peuvent aussi s'amuser à balancer des vrais noms d'adversaires) sans trop coopérer, permet de faire traîner cette première phase. Le silence n'est pas non plus une bonne technique, car les deux fonctionnaires vont aussitôt fermer les dossiers et envoyer les PJ vers la cellule « durs à cuire ».

Ces premiers entretiens ont lieu une ou deux fois par jour. En fonction de la capacité des joueurs à repousser les échéances (Sang-froid/Rhétorique [1+1 par entretien]), il est possible de gagner une journée supplémentaire par réussite. Si un PJ échoue au jet, son dossier est transféré et il doit attendre d'être appelé. En fait, comme le groupe a été officiellement capturé ensemble, tant que tous les dossiers n'auront pas été transférés, les PJ ne passeront pas en phase deux.

La phase deux, précisément, est plus radicale. Il est à souligner que l'intrigue de cet acte ait évolué en faveur des PJ, car lorsqu'ils ressortiront des salles d'interrogation, ils seront fatigués, perturbés et peut-être blessés. À n'importe quel moment du jour ou de la nuit, des gardiens viennent en chercher un avec les chiens, en lui mettant éventuellement la lumière dans la figure avec des hurlements et quelques bousculades. Un sac sur la tête, le PJ est emmené au petit trot (pieds et poings menottés) et maintenu dans l'ignorance quant au sort qui l'attend. Il peut être mis dans un coin, toujours aveugle, et laissé là plusieurs heures, debout, avant d'être simplement ramené. Il peut aussi être déshabillé, photographié, humilié de diverses façons (pas la peine d'en inventer trop, servez-vous juste des informations sur les prisons en Iraq). Et s'il n'a pas de chance, il peut se retrouver face à un homme masqué. Ce dernier va l'assommer de noms, de dates, de faits pour étudier ses réactions. Les réponses du PJ importent peu puisqu'il ne connaît pas le passé de l'homme dont on il a le visage. Il faut juste qu'il ruse assez pour que l'interrogateur ne se doute pas qu'il a vraiment quelque chose à cacher. Si c'est le cas, les méthodes vont devenir encore plus violentes et plus humiliantes. Le PJ va être transféré dans la seconde zone (uniforme jaune) pour quelques jours et subir des tortures psychologiques. Jamais il ne sera frappé ni physiquement.



ALLEZ À LA CASE PRISON ET NE TOUCHEZ PAS 20 000 \$

Le quartier de sécurité maximale se trouve sous terre. C'est d'ailleurs un des rares bâtiments à avoir plusieurs niveaux enterrés. Les prisonniers ne voient jamais le rez-de-chaussée ni le premier sous-sol, car lorsqu'ils sont transférés ici, c'est avec un sac sur la tête. Ils n'entendent que la lourde ventilation, les mécanismes des portes ou de l'ascenseur, les codes des portes et la sirène qui réveille aléatoirement les prisonniers pour leur faire perdre la notion du temps.

Une fois à l'intérieur, le quotidien des PJ se résume à une cellule dotée d'un lavabo et d'une cuvette. Un cube de béton doté d'une couverture fait office de lit et les murs sont capitonnés. Des néons grésillent presque vingt-quatre heures sur vingt-quatre et au plafond, une bulle de plastique noir surveille le sujet. Dès qu'il s'endort, une sirène hurle dans la pièce et le réveille. Parfois, les gardiens attendent qu'il soit plongé dans un profond sommeil avant de le faire hurler. De temps en temps, on emmène le PJ dans une salle d'interrogatoire digne d'un film d'horreur. Il est placé sur un siège de dentiste et bombardé d'images, de questions et parfois de produits chimiques. Les « A biscuits » (Behavioral Science Consultation Team) qui travaillent ici sont beaucoup plus efficaces que dans les deux autres sections. En théorie, impossible de communiquer avec l'extérieur ou avec les autres prisonniers. En réalité, en cognant contre le lavabo, le son résonne dans les cellules voisines. Si les PJ ont la chance de connaître

le morse ou tout autre code sonore, ils peuvent parler. Sinon, ils devront frapper un coup pour A, deux pour B, etc. C'est fastidieux, mais personne parmi les militaires ne connaît cette petite ruse. C'est aussi le meilleur moyen de savoir qui se trouve sous terre avec eux.

Tout comme pour les autres types d'interrogatoire, le PJ doit montrer que justement, il n'a pas grand-chose à montrer. Si les fonctionnaires pensent perdre leur temps, ils le renvoient dans la zone principale. Si c'est monsieur Lothar qui a envoyé les PJ là, il va les laisser pourrir un peu avant de leur proposer un deal (voir plus bas). S'il ignore leur réelle identité mais pense qu'ils peuvent être utiles, il leur propose le même deal.

En termes techniques tout se joue sur la caractéristique Sang-froid et la compétence Rhétorique. Le PJ se retrouve dans la peau du prisonnier interrogé. S'il n'a rien à révéler, il se doit de garder secrète sa vraie identité et surtout de ne jamais laisser deviner qu'il n'est pas qui il prétend. S'il ouvre cette porte, les fonctionnaires vont creuser dans ce sens et il devra alors vraiment résister pour ne pas tout avouer et mettre en danger ses compagnons. Pour estimer la difficulté des jets, considérez qu'à chaque nouvelle séance, le PJ doit avoir une réussite de plus lorsqu'il rate son jet. Le premier jet se fait à deux réussites. Au bout de 2 échecs de suite, le PJ doit lâcher une information. Cet aveu fait baisser le nombre de réussites de 1 (il a libéré une part de la vérité), mais le prochain sera plus conséquent. L'information qu'il donnera sera plus importante. À la quatrième information lâchée, il avoue tout de A à Z, ce qui fait intervenir monsieur Lothar (qui propose alors un deal comme dans les autres cas).



AFFAIRES EN COURS

CHAPITRE DEUX

tourmenté. En effet, les aveux obtenus par la violence physique sont généralement peu fiables. Tout est une question de pression psychologique. Le PJ va voir des photos de personnes qu'il est censé aimer (enfants, femmes, etc.) et entendre des menaces les concernant. Bien entendu, cela ne peut pas avoir d'effet sur lui. Il doit être assez habile pour le cacher ou pour déplacer le sujet des conversations. Laissez tout de même planer un doute dans l'esprit du joueur. En effet, certaines exécutions des proches sont terriblement réalistes. Les interrogateurs peuvent d'ailleurs jouer négligemment avec la tresse que portait une femme assassinée en image, etc. Laissez s'installer l'idée qu'en prenant cette fausse identité, le PJ met en péril la vie de personnes qu'il ne connaît pas. Les joueurs doivent se demander jusqu'où le gouvernement peut aller. Ce doute fera peut-être pencher la balance dans un sens tout à la fin du scénario.

Si les interrogateurs pensent tourner en rond, s'ils pensent ne rien pouvoir tirer des séances, ils se contentent de ramener le prisonnier au camp principal et de lui remettre la pression au moment où il s'y attend le moins. D'ailleurs, les convocations peuvent entraver ou aider les joueurs lors de leurs investigations.

Vous ne devez pas faire tourner cet acte autour des interrogatoires, mais en faire un élément constant, un danger

supplémentaire pour les PJ. Car le pire qu'il pourrait leur arriver, c'est d'être isolés des autres trop longtemps et de ne pas avoir la possibilité de remplir la mission. C'est un peu l'étape ultime des séances de questions : tout comme lors de la première phase, les PJ vont devoir finasser et gagner quelques jours sans attirer l'attention. S'ils n'y arrivent pas et mettent la puce à l'oreille aux fonctionnaires, ils passent dans la section jaune... puis dans la blanche (voir l'encadré).



2.8. Le grain de sable

Avec les PNJ décrits en encadré, le contexte et l'ambiance, il est à présent possible d'en dire plus sur l'action. Cet acte mélange deux intrigues qui se rejoignent, peuvent se contrer ou s'aider, en fonction des actions des PJ. Ici, pas de finesse : vous ne trouverez que des informations brutes. À vous de les intégrer et de gérer l'ensemble lors de la partie. N'oubliez pas que vous n'êtes pas obligé de tout jouer d'un coup. En faisant des pauses ou en terminant une séance sur une accroche, vous pouvez donner le temps de penser à froid à la suite des événements. Le temps en prison est long, très long. Utilisez cet élément à votre avantage.



Que va-t-il se passer ? Les PJ vont être pris dans deux intrigues qui vont se croiser. La première consiste à prendre contact avec Jasmine et Roy.

- Roy. Cet Africain d'origine est marqué par plusieurs séances de questions. Engagé pour gérer l'aspect technique du meurtre d'une personnalité, il n'a su que tardivement que la cible était Chemven. Son chef direct n'est autre que Sadi Abu Bakr et c'est l'un des rares prisonniers à pouvoir le localiser et le rejoindre s'il est libéré. C'est Roy qui a pensé le type d'attaque (trois snipers à grande distance), le type d'arme (CZ 537 modifiés avec visée télescopique) et pensé à faire intervenir un kamikaze bardé d'explosifs et conditionné. La cible était censée être abattue par les snipers juste avant l'explosion. Les tireurs auraient donc le temps partir et de détruire leur matériel dans des caissons d'acide préparés à cet effet. Roy ne connaît que le nom du premier sniper (et chef du groupe) : Jasmine. Elle connaît, elle, le nom des deux autres mercenaires puisqu'elle les a recrutés. Roy est donc la clef technique de l'opération.
- Jasmine (Jeune noire, tout aussi marquée par les mauvais traitements) était chargée de l'aspect stratégique puisqu'elle a recruté les deux autres tueurs et s'est chargée de choisir le kamikaze. C'est aussi elle qui était responsable d'une partie du conditionnement des kamikazes. C'est pour cette raison

qu'elle a traité son « sujet » et Simon X dans les mêmes locaux et qu'il y a eu interférence entre les deux programmations. Actuellement, elle ne sait pas où en est l'opération, ni où se trouve son sujet. Elle suppose que Néo-Islam le garde au chaud. Elle seule sait comment déclencher le programme qui va lui ordonner de se sacrifier (c'est un mot qui déclenche une suite de gestes, de comportements et d'attitudes bien précis). Elle peut contacter les deux autres tireurs et leur indiquer où se trouve le matériel réuni par Roy (ce dernier l'ignore). Elle ne sait pas comment localiser Sadi Abu Bakr.

L'un comme l'autre sont avant tout des mercenaires. À leurs yeux, le contrat assigné par Néo-Islam est toujours valable. Ils s'attendent à être sortis de la prison d'une façon où d'une autre. Par conséquent, si les PJ les approchent en tant que collègues, ils peuvent y croire. Deux problèmes majeurs devront être surmontés. Le premier, c'est Joseph Caplan, l'agent de la CIA qui se fait passer pour un membre de la Croix Rouge. Depuis un moment, il surveille Roy et Jasmine. Il pense qu'ils peuvent représenter un danger pour les intérêts de l'Union. Lorsque les PJ vont tenter l'exfiltration des deux mercenaires, il tentera de les abattre. Jusqu'à ce point, il va leur tourner autour (et autour des PJ) pour en savoir plus. Laissez planer un doute sur le rôle de Caplan pour en faire un dernier obstacle. Peut-être s'agit-il du fameux contact ?



Le second – et c'est l'intrigue principale de cet acte – n'a rien à voir avec l'affaire qui nous intéresse. Jonathan Smith, la taupe des services secrets, organise le suicide d'Ahmed ben Suleyman, dit l'Imam, pour protéger sa couverture. Pour ce faire, lorsque vous le déciderez, il va agir comme suit :

L'Imam va être convoqué avec 5 autres prisonniers dont 2 PJ et Roy. C'est le Sergent Hirsch (qui est dans la combine), qui les transfère vers les salles d'entretien. Tous ont des sacs sur la tête, c'est la nuit et les gardes n'ont pas les chiens avec eux. Les prisonniers attendent là pendant une heure. Hirsch étrangle Ahmed ben Suleyman avec un câble et lui passe une corde faite de draps autour du cou. Il le déshabille et utilise son chariot de cantine pour transporter le corps vers les baraquements. Pour « ne pas attirer l'attention », il tape dessus et hurle quelques insultes racistes (la routine). Du sang va couler sur le chariot. Smith feint d'aller aux toilettes et va rejoindre Hirsch. Ils pendent l'Imam dans les toilettes. Les chiens du chenil (juste à côté) sont fous furieux. Catlin Former (Soldat N°175) vient les calmer et voit Smith enfiler un uniforme (celui de l'Imam, mais elle ne voit pas le numéro). Les prisonniers sont ramenés et mis en ligne devant les baraquements. Hirsch retire les sacs des têtes un à un, sauf celui de Smith qui se fait passer pour l'Imam. Pour la forme, il tabasse Roy et humilie les prisonniers les uns après les autres. L'idée est de bien montrer que l'Imam est censé être là. Roy, mordant la poussière,

va cependant remarquer que Suleyman porte des sandales en bien mauvais état (celles de Smith ont été mâchouillées par un des chiens et jamais remplacées). Une fois le petit sermon terminé, tous les prisonniers sont ramenés. Smith va partir en dernier et se rendre aux toilettes, tête baissée, pour ne pas être vu. Une fois de plus, Roy le remarque. Mais cette fois, Smith se sait découvert. Il quitte l'uniforme de l'Imam et la laisse aux pieds du pendu. Il remet le sien et rentre à sa baraque, provoquant de nouveau les hurlements des chiens. Il va se coucher en feignant un mal de ventre (la turista est fréquente chez les prisonniers). Au petit matin, l'Imam est découvert. Les relevés des caméras montrent juste Smith sortant des toilettes très peu de temps après que l'Imam n'y entre. Bien sûr, la taupe dira ne pas se souvenir d'avoir vu l'homme (les toilettes sont grandes). Ils se sont peut-être croisés, rien de plus. Il n'y aura pas d'autopsie, le suicide de Suleyman étant considéré comme un acte de protestation (MSIB : Manipulative Self-Injurious Behavior). Bien entendu, non seulement il y aura une autopsie, mais en plus, la mort de l'homme ne va pas rester sans conséquence. Sitôt le corps emporté, tous les détenus de Néo-Islam vont se précipiter sur les gardiens (les PJ peuvent en sauver, d'ailleurs), les grillages et les caméras de surveillance. Ils vont mettre le feu à un baraquement et en profiter pour régler quelques comptes en interne. Les mercénaires, eux, sous la férule de Michelle Stuart-Mercer, vont tenter une évasion de

masse. Entre les radicaux islamistes et les mercénaires, les gardiens vont préférer cibler les premiers. Un PJ peut tout à fait tenter la cavale dans le désert avant d'être repris. Si vous sentez vos joueurs partants pour une séance de chasse à l'homme, n'hésitez pas. De même, si vous sentez qu'ils ne sont pas à la hauteur pour tout gérer, c'est une option possible pour faire sortir Roy et Jasmine. Il faut une journée complète, des passages à tabac, l'intervention de Lothar et l'électrification des grilles (un prisonnier brûle vif) pour que le calme revienne. Bilan : trois morts, sans compter l'Imam.

Smith, par contre, va profiter du chaos pour voler des rouleaux de prières du défunt et les cacher sous le lit de Roy. Les membres de Néo-Islam vont fouiller tous les baraquements et retrouver les fameux rouleaux. Ils vont en conclure que si leur chef spirituel s'est vraiment donné la mort, c'est par détresse, en découvrant leur disparition. Une fatwa sera lancée contre Roy et mise à exécution si les PJ ne l'ont pas fait sortir de la prison à temps. Roy va se sentir en danger dès qu'il aura compris que l'homme portant un sac sur la tête n'était pas l'Imam, mais Smith. Il sera d'autant plus enclin à discuter avec les PJ (à la condition qu'un deal éventuel comprenne Jasmine, dont il se considère responsable). À partir du moment où ses liens avec Néo-Islam ne sont plus clairs, il est assez simple à retourner.

Roy (prisonnier en mauvaise condition)

Comune	2	Charme	2
Coordination	3	Éducation	4
Perception	4	Sang-froid	3
Réflexes	2		
Ponts de vue	12 (faible)		

Jet d'encaissement : 8+ / Sang-froid (EA+mod. de localisation)

Compétences

● Armes d'épaulé	5+
● Armes de contact	6+
● Armes de poing	5+
● Athlétisme	8+ (faible)
● Bureaucratie	6+
● Connaissances	5+ [sabotage]
● Connaissances	5+ [armes]
● Connaissance	5+ [mercénaires]
● Corps à corps	8+ [coups] (faible)
● Corps à corps	7+ [immobilisation]
● Déguisement	6+
● Discrétion	5+
● Falsification	5+
● Informatique	5+
● Intimidation	8+ (faible)
● Lancer	8+ (faible)

Attitude lors d'un interrogatoire

Résiste à presque tout sauf quand ceux qu'il a employés sont mis en danger. Il respecte la fidélité mais il attend de son employeur le même comportement.



Jasmine
(prisonnière en mauvaise condition)

Coriure	2	Charme	3
Coordination	4	Éducation	4
Percption	3	Sang-froid	5
Réflexes	3		

Points de vie : 12 (faible)
Jet d'encastement : 8+ / Sang-froid (FA+ mod. de localisation)

Compétences

• Armes d'épaule	6+
• Armes de contact	5+
• Armes de poing	6+
• Athlétisme	8+ (faible)
• Bureaucratie	5+
• Connaissance	5+ [Mercenaires]
• Corps à corps	8+ [coups] (faible)
• Corps à corps (faible)	8+ [immobilisation]
• Déguisement	5+
• Discrétion	5+
• Falsification	5+
• Informatique	5+
• Intimidation	8+ (faible)
• Lancer	6+

Attitude lors d'un interrogatoire

Elle respecte ceux qui n'ont qu'une parole et Roy en particulier. Il n'y a aucun amour entre les deux, mais une solide amitié et une entente professionnelle parfaite. Si elle se sent trahie, elle change aussitôt de camp. Elle est sait parfaitement manipuler les gens et gérer les ressources humaines. En cas de besoin, elle peut faire appel à un réseau de connaissances impressionnant.



2.9. Problème et solution ?

Voilà, vous avez presque toutes les clés de l'acte, des témoins, des coupables et une disparition. Hein ? Quoi ? Je vous ai pas dit ? Haaaaa. Alors voilà. Vous vous souvenez de Miss Levesque ? Si si ! Vous voyez qu'elle est forte, vous l'aviez presque oubliée.

Par contre, face à un interrogatoire un peu musclé, elle n'est plus aussi forte. Et suite à une convocation classique, les PJ la voient ressortir... en uniforme blanc. C'est la dernière fois qu'ils la verront. Le petit problème, c'est qu'elle n'est pas encore entrée en contact avec celui ou celle qui était censé faire sortir le groupe !

C'est bête, hein ?

Oui. Mais bon, vous ne pensiez pas qu'on allait aider les joueurs en plus. Bien entendu, tout n'est pas perdu, car si vous vous souvenez bien, les PJ situés dans la zone de haute sécurité peuvent communiquer par coups (entre deux lavages de cerveau). Et Miss Levesque va leur indiquer qui est le fameux contact : le Capitaine Kramer lui-même. Par conséquent, les PJ doivent s'arranger pour entrer dans la zone des fantômes, parler

avec leur chef d'équipe et se montrer assez convaincants pour ressortir. Dans la zone des uniformes orange ou blanc, ils peuvent le toucher, pas dans la dernière.

Bien entendu, le tout doit être fait en approchant Roy, en gérant la mort de l'Imam et en supportant le traitement des prisonniers.

Dur, me direz-vous ? Oui. D'un autre côté si c'était pas un peu dur pour le dernier supplément, vous auriez été déçus non ?

Mais comme on n'est pas tout à fait méchants (Non. Les autres oui, surtout Jeff, mais moi, non. C'est une légende.), on va évoquer le joker : Lothar. Monsieur Lothar a eu le temps d'observer les PJ. Il n'est pas stupide et sent bien qu'il y a quelque chose de louche dans leur présence ici. Depuis leur arrivée, il les a fait surveiller. S'ils ont été assez bêtes pour se dévoiler, ils sont depuis le début dans la zone de sécurité maximale et sont considérés comme des fantômes (pas d'existence légale). Si l'enquête les y conduit ou si la disparition de Levesque les pousse à y aller, il les fait convoquer dans son bureau après la mort suspecte de l'Imam. Lothar ignore que Smith est une taupe. S'il l'apprenait, il serait le premier à balancer l'espion aux membres de Néo-Islam. Il se sentirait aussi trahi par les Réalistes.

Là, les PJ peuvent continuer à jouer leur rôle de mercenaires ou se dévoiler. Leur situation est peut-être critique et Lothar leur unique chance de sauver Roy ou Levesque. Quel que soit leur choix, Lothar sent qu'ils sont « différents » et souhaite leur proposer « une porte de sortie ». Il révèle que l'autopsie de l'Imam a conclu à une strangulation par câble et il veut savoir qui est responsable de sa mort. Qu'il sache qui sont les PJ ou pas, il leur propose la liberté contre un coupable. Ils peuvent choisir de rester avec les prisonniers ou d'intégrer le corps des gardiens (en conservant des masques s'ils optent pour une solution mixte). Lothar veut savoir qui a tué l'Imam et pourquoi. Il donne accès aux vidéos de surveillance et permet, sous le couvert de masques, d'interroger les gardiens et les prisonniers, mais uniquement sur l'affaire. Si les PJ parlent de Roy et Jasmine, il refuse d'abord de les intégrer au deal. Mais il y a un moyen de le faire flancher. Clairement, il n'apprécie pas sa mutation ici. Lui faire miroiter une possible vengeance permet de le faire céder.

Autre avantage, le Capitaine Kramer se révélera sans doute assez rapidement être le fameux contact. Par contre, Lothar ne doit rien en savoir, sauf s'il apparaît que leurs intérêts peuvent converger (en gros, Lothar, pour continuer sa carrière d'éminence grise, peut être engagé par le même employeur que les PJ, savoir la Sentry. Il deviendra le nouveau Monsieur Colbert). Encore une fois, c'est la diplomatie des joueurs qui va être mise à contribution.

À ce moment du scénario, le groupe a de nouveau des cartes en main. Il doit juste savoir quand et où les jouer.



2.10. Fins

La première trame du second acte se termine lorsque Hirsch et Smith sont démasqués. Le témoignage de Roy, puis celui de Catlin Former permettent de confondre les coupables. Les joueurs devraient apprécier de se trouver dans le rôle de l'interrogateur face à Hirsch. Le militaire risque la cour martiale et la prison, l'espion doit être évacué rapidement ou terminer sa vie la tête dans les toilettes. Le gouvernement ne désirant pas trop ébruiter l'affaire, Hirsch sera simplement mis à la retraite sans pension et il changera d'identité. Smith, lui, sera envoyé à l'étranger. L'un comme l'autre n'auront qu'une envie : se venger des PJ. Cette vengeance est entre vos mains.

Résoudre cette affaire, c'est sauver la peau de Roy et de Jasmine (qui est considérée comme liée à Roy). C'est donc les convaincre de changer de camp. En fonction de la façon dont se termine l'enquête, ils seront peut-être encore soupçonnés. Ensuite, il faudra les faire sortir. L'extraction peut se faire avec ou sans l'aide de monsieur Lothar. Si c'est contre son avis, il deviendra un adversaire redoutable pour les PJ. S'il donne sa bénédiction, il se retrouve dans leur camp et devient un très précieux allié.

C'est lors de la sortie que Joseph Caplan va se dévoiler et tirer dans le tas. Il peut blesser gravement (ou tuer) Roy, Jasmine et Lothar, déclenchant ainsi une fusillade improbable au milieu d'une prison politique. Il est impératif de l'éliminer d'une manière ou d'une autre. S'il est pris vivant, il se contente de lever les bras et d'intégrer la section de haute sécurité. On ne le reverra jamais.

Ainsi se termine la première trame du second acte. Les PJ retournent à LA accompagnés de tout ce petit monde et se retrouvent dans le même hangar où ils ont été capturés. Sur place, un groupe de médecins plasticiens leur redonne leur visage dans une scène digne de Volte-face. Il faut tout de même en passer par une anesthésie générale. Roy et Jasmine, eux, vont être isolés, soignés et débriefés par Miss Levesque et éventuellement Lothar (déjà au travail).

Le sera la dernière fois que les PJ les verront avec ces visages. Eux aussi vont changer d'identité. Une fois les visages d'origine retrouvés, Miss Levesque va débriefer les PJ et les mettre devant un choix.

3. Conclusion

L'employeur des personnages pourrait les éliminer et prendre ses décisions seul, mais il semble que leur avis lui importe. Une fois le calme revenu et des sommes astronomiques versées sur des comptes off-shore, le visage de leur supérieur, monsieur Colbert, apparaît sur un écran géant. Il voit trois issues possibles.

L'organisation pour laquelle travaillent les PJ a analysé le plan destiné à éliminer Chemven et pense que l'opération est réalisable. Les anciens cops ont le moyen d'empêcher l'attentat, car ils sont au courant de sa préparation. S'ils veulent le faire,

leur employeur va se ranger à leur avis et simplement prévenir les Réalistes. Roy et Jasmine, eux, seront éloignés et payés pour leur travail de renseignements. En aucun cas leur vie ne sera mise en danger. Simon X, lui, sera déprogrammé et remis en liberté. C'est la première issue.

D'un autre côté, les PJ peuvent aussi approuver le meurtre de Chemven. Dans ce cas, l'organisation laissera Roy et Jasmine reprendre contact avec Néo-Islam, et leur donnera peut-être même les moyens de terminer la mission (qui sera mise sur le compte de Néo-Islam au final). Agir ainsi, c'est approuver le meurtre d'un homme, aussi mauvais soit-il. C'est aussi porter la responsabilité du chaos qui va s'ensuivre et faire le jeu d'un groupuscule terroriste. D'un autre côté, c'est débarrasser la Californie d'un tyran, mais aussi prêter le flanc à l'Union qui en profitera sans doute pour tenter un coup à la mort de Chemven. Éliminer un adversaire... mais à quel prix ? C'est donc la seconde option.

La troisième consiste à décapiter Néo-Islam. Roy sait comment toucher Sadi Abu Bakr et peut tout à fait reprendre son plan pour éliminer le fanatique. Le mouvement est mourant : c'est le moment idéal pour l'éradiquer. L'employeur ajoute cependant que tuer le leader et ses lieutenants, c'est détruire toutes les preuves que l'Union a financé en sous-main le fameux tremblement de terre (si les joueurs ne le savaient pas, cette révélation sera un peu leur récompense). Les vrais coupables ne seront jamais inquiétés et Chemven en sortira renforcé politiquement puisqu'il aura un adversaire de moins dans le pays.

Voilà les options qu'auront vos joueurs et qui pourront peut-être changer l'univers dans lequel vous jouez. Et leur employeur va suivre à la lettre leur décision. Pas de ruse, pas de fausse sortie : les anciens cops qui rêvent de faire quelque chose pour leur pays vont pouvoir réellement agir. Et vous, MJ, vous devrez vraiment appliquer leur réponse. Après tout ce qu'ils ont vécu, ils le méritent bien. De plus, c'est pour vous aussi l'opportunité de faire évoluer VOTRE univers de COPS. Ne voyez pas ça comme une contrainte, mais comme un choix commun avec vos joueurs. À partir de là, l'avenir du jeu est entre vos mains. Profitez-en et continuez l'aventure californienne. Bon jeu.

PUBLIC ENEMIES

Ce scénario a été écrit à la santé de tous les joueurs et joueurs qui ont partagé ma table de COPS depuis quatre ans, et parmi eux, à celle d'Alex, Émilie, Gwen et Sinan qui ont voulu aller au bout du trip...

0. Synopsis

Les caméras du reality-show *Agents* suivent le travail d'investigation quotidien de deux équipes de fédéraux appartenant à l'OCOB. Au bout de six semaines, la première saison s'était soldée par l'arrestation du Sénateur Angus Jr. Richard (RUE) pour faits de haute trahison envers la République de Californie.

L'agent Rosa Holley, fausse stagiaire de l'OCOB et vraie actrice, avait ébloui la Californie et tend depuis à incarner un idéal de justice infaillible et populaire.

Le concept en soi, créé par Robert Waltzmann (*Lignes Blanches*, p162), a de quoi faire un bon carton en terme d'audimat. Mais de plus, Waltzmann prend régulièrement la parole sur le plateau TV dirigé par le présentateur qui anime *Agents*, Old Samy-Chan. Grâce à ses interventions relayées par le support LTL/Trinitron, Waltzmann exerce une influence mémoïque considérable sur ses concitoyens. Et maintenant que le concept est bien en place, il peut leur faire avaler n'importe quoi !

Waltzmann utilise cette émission pour servir les intérêts des Réalistes – le succès de la première saison avait boosté les ventes de LTL et permis à Chemven d'augmenter son contrôle de l'opinion publique (*Little One*, p143) – mais aussi pour garantir son indépendance et sa liberté d'action face à l'administration : tant qu'il est un chaînon indispensable à la machine réaliste, celle-ci ne peut pas employer de mesure coercitive à son encontre. Ainsi, Waltzmann traite avec Hiram Chemven et Gary Meldrick comme s'il était leur associé et non comme un exécutant.

Pour la saison 2, Waltzmann a eu une idée géniale. Il veut faire de vos PJ des ennemis publics recherchés par toute la Californie. Il compte en effet sur la capacité d'improvisation des ex-cops pour donner au public un spectacle qui respire l'authenticité dans une émission où toutes les cartes sont évidemment truquées.

Il ne faut pas chercher très loin l'objectif ultime de Waltzmann dans cette manœuvre. Ce scénario est dédié à une bande de PJ hyper expérimentés qui auraient survécu aux affres de la storyline. Il n'est pas spécialement utile d'avoir joué celle-ci. Il suffit simplement que vos baroudeurs aient suffisamment fait parler d'eux pour que Waltzmann les ait placés en tête de liste des gêneurs à faire disparaître.

Waltzmann estime que les ex-cops sont une menace pour les Réalistes, au même titre que la cellule mère de Washington ou les ex-compagnons.

Il se trouve qu'avec *Agents*, il pense avoir les moyens de les broyer et d'en tirer un bénéfice. De plus, jusqu'à *Endgame*, Chemven n'a pas cherché à se débarrasser directement des ex-cops. À son sens, le président joue avec le feu, et Waltzmann pourrait en subir les conséquences. Les anciens du COPS pourraient en effet dévoiler les différentes affaires auxquelles il est mêlé (*Désunion* p123), et ont peut-être déjà commencé à le faire.

Waltzmann veut donc mettre son « associé » Chemven devant le fait accompli et rappeler du même coup son indépendance face au président. C'est d'autant plus risqué qu'il bénéficie pour son reality-show des moyens des Réalistes, mis à sa disposition pour se débarrasser de leurs ennemis. Il peut ainsi donner l'impression de détourner les moyens du réseau Chemven dans son intérêt personnel, et s'attirer par conséquent les foudres de ses alliés, lesquels supportent déjà très mal ses petites initiatives personnelles, notamment depuis le meurtre de Jeffrey Williams (*Désunion*, p125).

C'est donc un quitte ou double qui pourrait aussi bien tourner à l'avantage de ses proies en accélérant la révélation de certaines affaires.

Si vous ne jouez pas la storyline, ce scénario reste un thriller plein d'action où les PJ doivent avant tout sauver leur peau.

Ce scénario est construit de manière à ce que les PJ aient des chances de ne pas devenir des ennemis publics. Toutefois, il est difficile, et même si tel devait être le cas, cela ne signifie pas pour autant qu'ils sont finis. Il pourrait également constituer la transition qui explique leur passage dans le monde criminel.

Par ailleurs, c'est à vous de décider à quel moment placer ce dossier dans la chronologie. On considère d'ailleurs que les PJ sont peut-être déjà devenus des truands. C'est pourquoi les situations sont présentées dans un contexte générique, adaptables au table par table.

1. Al-Mugawir

Aujourd'hui commence la saison 2 d'*Agents*. Il est 6 heures et les PJ peuvent se trouver n'importe où et sous n'importe quelles identités. C'est bien là le problème du *Bloodseekers* Donne Taylor dit « Dawg Snip », lequel a décidé de les faire venir à lui plutôt que de les chercher.

Dès 6h, une vidéo pirate est diffusée sur une multitude de sites internet de seconde zone, et on considère qu'au moins un PJ la voit dans la journée (ou qu'elle lui est transférée par une de ses connaissances).

La vidéo montre un black cagoulé dans un entrepôt vétuste (qui semble se trouver sur un quai au bord de l'océan). Une trappe au sol donne sur l'eau. Au dessus de la trappe, une cage. Dans la cage, une adolescente blonde et blanche suppliant son tortionnaire de la laisser partir. Elle souffre d'entailles aux bras.

Le black face à la caméra :

« Je suis D-S-1-1-0 »

Ma rage ne s'éteint que par le sang des braves.

(Noms des PJ), trouvez-moi avant minuit, vous et seulement vous, ou c'est la race blanche qui nourrira les squales. »

De ces propos, les PJ peuvent comprendre ceux-ci :

« Ma rage ne s'éteint que par le sang des braves » = rituel des *Bloodseekers* lors des veillées funèbres.

= « je suis un blood ». La référence au deuil implique qu'il pense que les PJ sont responsables de la mort d'un de ces frères blood et qu'il a l'intention de le venger.

« 1-1-0 » = 110 = 10e rang hiérarchique = Porte-lingue des *Bloodseekers*. Implique qu'il n'agit pas à titre personnel, mais pour le compte du gang.

De là, il est possible de comprendre que « D-S » est Dawg Snip, Donnell Taylor de son vrai nom.

« Vous et seulement vous » = « si je vois un seul membre du LAPD se pointer, je tue l'otage sur le champ ».

1.1. Donnell Taylor aka Dawg Snip

Peut-être que les PJ n'ont jamais touché un seul cheveu d'un *Bloodseeker* et qu'ils entretiennent actuellement d'excellentes relations avec cette bande de psychopathes.

Peu importe : d'après la rumeur publique, Dawg Snip s'est évadé de prison le 2 mai 2034, lors d'un transfert. Il a été condamné à la réclusion à perpétuité en 2031 pour un triple meurtre. Entre 2031 et 2034, son frère de sang qui agissait pour le compte des *Bloodseekers* a été abattu, soit par un PJ en service – s'il est possible de faire un raccord – soit dans des circonstances mystérieuses. Dans les deux cas, cette histoire de vengeance sonne faux. Les *Bloodseekers* sont des marchands de mort et mourir pour la cause est un honneur.

Pour que le gang déterme une histoire de vengeance X temps plus tard, il en faut plus que la mort d'un simple soldat : s'ils avaient voulu venger le frère de Taylor, ils l'auraient fait immédiatement après les funérailles (démonstration de force).

La vengeance doit donc apparaître comme un prétexte, et ce rendez-vous comme un piège grossier.

Pour obtenir les informations ci-dessus sur le profil de Dawg Snip, il faut consulter les fichiers du Central du LAPD, réussir un jet Connaissance : Gang/Sang-froid (3), ou rencontrer l'informateur adéquat.



TRAQUE DES PJ PAR UN HACKER YAKUSA

Si les PJ consultent les fichiers du Central (légalement ou illégalement), un hacker utilise un backdoor sur le serveur et ayant accès à la vidéosurveillance externe du Central tente de les localiser et de les identifier.

Il traque tous ceux qui consultent le casier de Donnell Taylor ainsi que ceux qui vont accéder à la base de données des avis de recherche avec comme critères : adolescente, 14 ans, blonde, blanche, Californienne. Ce hacker est une jeune de fille de 16 ans du nom de Moe Kondou. C'est elle qui a piraté les sites pour mettre la vidéo de Dawg Snip en ligne. Elle utilise ce qui se fait de mieux en matière d'ordinateur quantique et est basée au dernier étage d'une tour de Little Tokyo. La localiser, c'est localiser toute l'équipe yakusa (quartier général). Néanmoins, il faut utiliser un motos aussi high-tech que le sien en matière de puissance de calcul, réussir un jet Informatique/Education (5) et y passer une bonne semaine.

Le travail de Moe est d'identifier formellement les identités et les visages actuels des PJ et de savoir où ils se trouvent en permanence. Elles utilisent des backdoors sur les satellites de l'armée, sur la vidéosurveillance publique de LA et sur le réseau drone-média et ASD.

Néanmoins, le seul moment où elle pourra identifier avec certitude tous les PJ, c'est durant l'attaque de Paseo Del Mar.

Il ne faut jamais perdre de vue que le high-tech c'est bien gentil, mais qu'il existe une multitude de moyens low-tech pour se soustraire à son contrôle.

Trouver Dawg Snip

Psychologie/Education :

- (1) : Il veut être trouvé, donc il a laissé des indices derrière lui.
- (2) : Un gangster recherché activement pour triple meurtre et évasion : son rayon d'action se limite aux quartiers à l'abandon s'il veut éviter d'être repéré par le LAPD.
- (3) : La vengeance du gang est un prétexte qui masque ses motivations personnelles. Il n'agit donc certainement pas avec les moyens du gang, mais avec ses propres ressources. Il ne dispose donc pas du réseau de ressources des Bloodseekers sur LA, mais utilise les moyens à disposition dans sa « base locale », ainsi que ses propres réserves pécuniaires potentielles.

Connaissance : LA / Perception

- (1) Un entrepôt sur un quai abandonné en bordure d'océan,

dans un décor désertique qui facilite les fusillades : Palos Verdes ou Primitive Country.

- (2) Les côtes de Primitive Country sont physiquement très difficiles d'accès, tandis que celles de Palos Verdes sont plus facilement accessibles, mais interdites par les gangs.
- (3) Palos Verdes pullule de gangs qui interdisent l'accès à leur territoire. Cette tendance est renforcée par la présence de la Eme, mais le secteur sud-est reste neutre, notamment du côté de W Paseo Del Mar.
- (4) Les alligators qui prolifèrent à Primitive Country tiennent en général les squales à distance des rives, au contraire de W Paseo Del Mar.

Concernant l'otage :

- Une otage adolescente blanche et blonde qui demande « pardon » à son tortionnaire avec un accent purement californien : pas d'avis de recherche la concernant ni récent, ni ancien... Quand une gamine de 14 ans disparaît pendant au moins douze heures, les proches alertent la police, surtout dans une mégapole pleine de prédateurs sexuels. À moins qu'il s'agisse d'une de ces survivantes livrée à elle-même depuis le Little One [Scène de crime / Sang-froid (1)]...
- Parmi les destinations privilégiées : de nombreuses mineures orphelines font le tapin en bordure de la 110, en périphérie de Long Beach, sur Harbord Fwy et Harbord Blvd, attirant les effectifs de la CASDF. C'est à 5 km du secteur sud-est de Palos Verdes et de W Paseo Del Mar [Connaissance : LA / Sang-froid (2)].

18 heures pour agir

La plupart des internautes qui verront la vidéo pirate penseront qu'il s'agit d'une pub pour un snuff movie.

Le LAPD et les fédéraux ne bougeront pas le petit doigt, car comme ils disent, tant qu'il n'y a pas d'avis de recherche sur la gamine, il peut s'agir d'une comédienne consentante payée pour une mise en scène de « faux » snuff movie ethnocentriste (fréquent). Ils ne vont pas commencer à enquêter sur toutes les atrocités qui circulent sous le manteau par les temps qui courent. En tout cas, pas avant la semaine prochaine.

À part (peut-être) les PJ, seul le SAD va prendre cette affaire au sérieux. Si les PJ travaillent encore au sein du LAPD, des collègues les avertiront que des agents du SAD sont en route pour les entendre comme témoins sur leurs liens éventuels avec le crime organisé.

Si les PJ ne font rien ou sont empêchés d'agir, les restes de la gamine dévorée par les squales seront déposés sur Civic Plaza 24 heures plus tard.

Assaut sur Paseo Del Mar

Dawg Snip et son staff de dix acolytes sont tous des membres des Bloodseekers. Cependant, vu la restructuration en cours chez les afro gangs angelinos depuis le Little One et la reprise en main de South Central par Mastakillah et les Crisps, ils ont plutôt bossé en tant que mercenaires (Al-mugawir) du réseau Neo Islam et pour le compte indirect de Abu Bakr. Ils ont participé à la logistique côté gangs (déplacement des effectifs et des fonds vers le nord de la Californie).

Là, ils bossent pour les yakusa et ignorent qu'ils ont été recrutés en raison de leur historique. Ils sont payés pour tuer les ex-cops et vont utiliser une stratégie principalement efficace.



Il y a sept Bloodseekers à W Paseo Del Mar. Le secteur cible est une ancienne zone d'entrepôts rongée par une végétation parasite et luxuriante qui a méchamment muté sous l'effet des générations de substances toxiques en provenance de Long Beach. L'accès par la terre n'est possible qu'en véhicule tout terrain. Quatre entrepôts à quai correspondent au signallement possible du lieu recherché. Mais depuis la terre, un 4x4 est garé devant l'entrepôt où se trouve la gamine, et depuis la mer, deux hors-bord sont stationnés à quai, comme pour indiquer : « c'est ici ».

Un jet d'Instinct de filic/Perception (2) révélera que le pilote du 4x4 s'est donné beaucoup de mal pour stationner le véhicule bien prêt d'un petit baraquement appartenant à l'entrepôt. Dans le baraquement, une vieille réserve de bonbonnes de gaz. En face du 4x4, dans un entrepôt à 20 mètres au nord, un Blood camouflé et prêt à faire feu au LAW sur le véhicule. L'explosion fera sauter les réserves de gaz et tout l'entrepôt cible...

Un Blood surveille la voie d'accès terrestre en véhicule au nord-est, et un autre est placé au nord-ouest pour surveiller un éventuel accès à pied, par la « jungle ». Quatre Blood se trouvent à l'intérieur de l'entrepôt avec la gamine. L'un d'eux surveille l'océan.

En cas d'attaque par la terre, les sentinelles postées à l'extérieur laissent passer les cibles. Les Blood stationnés à l'intérieur opèrent des tirs de barrage en se repliant vers les hors-bord, et une fois qu'ils ont démarré, le préposé au LAW fait sauter le 4x4 (enfin, il peut toujours rater sa cible...). Les sentinelles se replient à pied vers le nord-ouest, vers Rolling Hills où les Blood ont payé leur droit de passage à la Eme.

En cas d'attaque par la mer, les quatre Blood se replient à l'extérieur de l'entrepôt par la terre en laissant les assaillants investir le bâtiment.

Le LAW ne fait feu que s'il est certain qu'il n'y a plus de Blood dans l'entrepôt.

Dans ce cas de figure, la seule manière d'échapper à l'explosion est de bondir sur le toit de la cage, de sectionner le câble qui la suspend à coup de flingue et de tomber par la trappe dans l'eau avec la cage et la gamine. Reste que les squales ont été attirés dans les parages par de gros morceaux de barbaque jetés régulièrement dans l'eau depuis six heures du matin. L'explosion les fera fuir, mais pas pour très longtemps.

Les Blood de l'entrepôt se retrouvent coincés si les ex-cops attaquent à la fois par la terre et par la mer. Ils tenteront de se regrouper à l'extérieur de l'entrepôt pour cumuler une plus grosse puissance de feu. Leur principal objectif est de faire sauter l'entrepôt et de fuir.

On compte sur les ex-cops pour être plus efficaces que les Blood et pour utiliser des 4x4 béliers, des hors-bord et un hélicoptère avec un sniper à son bord... Depuis le temps qu'on leur fait le coup de l'entrepôt piégé...

Dawg n'assiste pas à l'opération : étrange pour un homme qui prétend vouloir se venger.

La gamine, Carry Garb

C'est toujours bon pour le karma de sauver une anonyme. Mais dans un jeu comme COPS, ça n'apporte aucune amélioration statistique et c'est une réserve d'embrouilles en perspective. Carry va opérer un transfert affectif sur celui ou celle qui va la sauver. Opheline, pauvre, junky et prostituée, elle ne voudra plus lâcher son sauveur d'une semelle. Moitié enfant qui refuse de continuer à grandir, moitié femme qui connaît trop bien la violence masculine, il faudra du temps pour la remettre sur la route de la vie. Elle fuera de tous les instituts où on tentera de

la placer et finira par sombrer entièrement dans la drogue et la prostitution si on la rejette.

2. Arrêt sur image

Conversation téléphonique entre Robert Waltmann et Judith Abell

« Écoute-moi bien, ma petite chérie, je me fous de savoir ce qu'ils feront une fois relâchés dans la nature. Je veux que la fille laisse son âme dans le rituel. Tous tes potes peuvent lui passer sur le corps, s'il le faut.

— Bah mon salaud, c'est ça qui te fout la trique, maintenant ?

— Fais-en des requins. Pas un mot à ta clique, cette fois. Il y a déjà eu assez de problèmes avec ce vieux Jeffrey. Et pas de vidéo non plus.

— Pas de vidéo ?

Dommage, j'aurais aimé que tu voies comment je prends mon pied.

— Ne m'appelle pas. Aucun contact entre nous. Je te préviens, à la moindre merde, je te fais virer d'où tu sais.

— Hum... J'aime quand tu es en colère. »

Les ex-cops sont à Paseo Del Mar et s'apprennent à réunir des indices qui pourraient leur permettre de remonter jusqu'à Dawg Snip. Ce que Dawg ignore, c'est que Waltmann l'utilise comme appât pour attirer malgré eux, les ex-cops dans le champ des caméras d'Agents.

La saison 2 commence le jour même où Dawg tend son traquenard aux ex-cops. Le planning pour les 21 premiers jours (sur 42) de la saison 2 est déjà établi.

Les équipes de l'OCOB d'Agents enquêtent sur un fait divers sordide. Au début, c'est une affaire de kidnapping. Un jeune couple à la dérive enlève une vieille femme riche et la séquestre à Free City en attendant sa rançon. Mais rapidement, les kidnappés pècent un plomb, tuent leur victime et décident de recommencer pour trouver l'argent nécessaire à leur



triale. Sans le savoir, ils viennent d'entamer un périple de serial-killers où l'argent est le prétexte de tous les meurtres qu'ils vont commettre.

Une banale affaire de sang pour montrer le quotidien de nos héros de l'OCOB. Mais durant les investigations, ils vont mettre la main sur un garagiste du Dieciocho qui a fourni le véhicule du premier enlèvement et découvrir par incidence d'autres affaires qui les mènent au coeur de South Central, du crime organisé et de ces liens avec certains réseaux terroristes. Ainsi, les équipes d'Agents vont mener deux affaires distinctes pour le plus grand bonheur des téléspectateurs. Jusqu'au 21e jour, où ils vont tomber sur Dawg Snip en même temps que les ex-cops, en pleine opération clandestine.

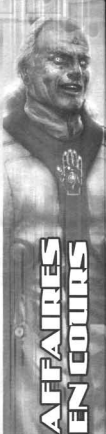
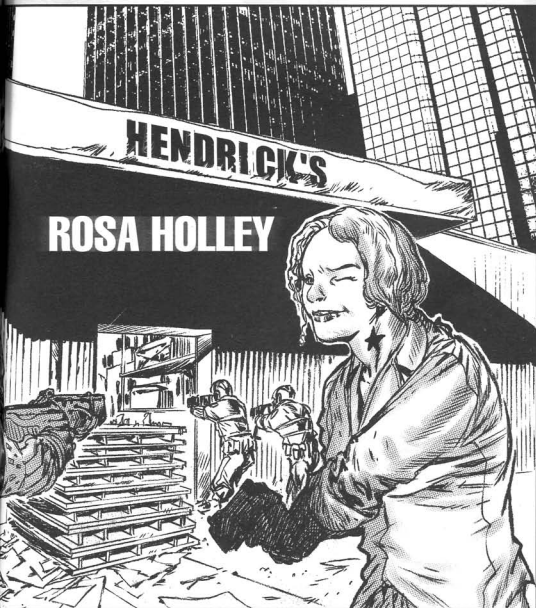
Déclarés ennemis publics, les ex-cops seront traqués par les caméras et les fédéraux, et sont évidemment censés être arrêtés le dernier jour du show...

Mais ça, c'est le planning... Aux PJ de le faire mentir et de piéger Waltzmann à son propre jeu.



2.1. Les équipes de l'OCOB et le show

Les deux équipes de l'OCOB (au total douze individus) sont composées des flics recrutés qui ont été choisis pour leur opportunisme évident. Au quotidien, hors saisons TV, les deux équipes continuent à travailler normalement avec Rosa Holley à leurs côtés. Ils voient très bien qu'elle fait n'importe quoi et qu'elle n'est pas un vrai flic, mais chaque agent accepte ce gros mensonge tant que ça favorise sa carrière personnelle. Et le public fait de même, tant qu'il y a un bon show à la clé. On se demande en effet comment des flics connus de tous les pays, dont les affaires sont suivies quotidiennement (bien que les noms et les visages des suspects soient cryptés) pourraient faire leur job correctement. Plus c'est gros et plus ça passe !



Le reality-show est imposé à l'OCOB par l'administration Chemven. Quant au capitaine du bureau de LA, Robert Frickson, affectueusement appelé « Cap'tain Bob » par Rosa Holley et le public, il est très content d'avoir le second rôle et se voit déjà futur directeur de l'agence, comme le lui a suggéré Waltzmann.



DIFFUSION D'AGENTS

L'émission a 24 heures à 5 minutes de différé avec le temps réel, et elle est parfois en direct. Elle est diffusée chaque jour entre 21h et 22h. Il y a trois rediffusions par jour, présentées dans les studios par Old Samy-Chan, qui invite un des membres de l'équipe à commenter les images avec lui. Le producteur, Robert Waltzmann, s'invite de surcroît sur le plateau les jours où ont lieu les événements les plus spectaculaires. Il n'y a pas de présentateur sur le terrain. Les caméras suivent et montrent, sans commentaire, afin de renforcer le côté réaliste...

Rosa Holley

Rosa sait que tout est à moitié truqué. Dans la masse de pistes suivies par les équipes de l'OCOB, ce sont toujours les pistes sur lesquelles elle travaille qui permettent de remonter aux criminels. Elle tient ses infos de Waltzmann et suppose qu'il y a des staffs d'enquêteurs privés qui bossent sur les affaires en backup. Enfin, n'importe quelle explication simpliste lui paraît crédible du moment qu'elle a la vedette...

Rosa est une super chic fille qui ne succombe jamais au stress. Durant les nombreuses séquences où il ne se passe rien, elle fait allusion à sa vie sexuelle, à son hygiène corporelle, à la mode ou à son prochain week-end dans le Nevada. On la voit discuter à la pause-café avec ses collègues, marcher jusqu'à sa voiture pour partir en intervention, ou encore se garer à côté d'une scène de crime, mais jamais au téléphone à son bureau ou en train de plancher sur ses dossiers, sauf à la rigueur, dans les scènes de raccord où elle se cambre subtilement vers un document posé sur une table au moment où les caméras entrent dans la pièce.

Pour éviter les problèmes et donner l'illusion du réel, Waltzmann lui donne les infos à la dernière minute sur son portable personnel. Elle ne connaît rien du planning, ne fait pas la différence entre une affaire criminelle et un reality-show et se comporte en permanence comme si elle était le personnage qu'elle s'est construit au cas où il y aurait un drone média planqué quelque part.

Le jour où elle se retrouvera dans une situation de danger inédit, elle risque de craquer complètement.

2.2. Le couple de tueurs en série, Deborah Larkin et Douglas Cornett

Jeune couple de chômeurs à moitié junkies, Deborah et Douglas sont tombés dans les filets de Judith Abell, présentatrice de Cal

News et membre du réseau Waltzmann (*Lignes Blanches*, p 109, *Désunion* p122).

Elle les a introduits dans une pyramide où ils ont subi une initiation cauchemardesque au Quetzalcoat. Séparée de Douglas durant le rituel, Deborah a subi un viol collectif en plein trip, tandis que Douglas a été témoin d'un meurtre. Ayant été drogués avec une molécule dérivée de la xynocline (drogue de l'oubli) avant l'initiation, ils ne s'en souviennent que par flash-back. Leur esprit est resté scotché et ils sont en train de devenir des personnalités « requin ».

Après ça, Judith les a lâchés dans la nature et les yakusa ont pris le relais en leur envoyant un petit escroc, Jimmy Mead, avec un plan de kidnapping clés en main. Il n'a pas fallu longtemps pour convaincre Douglas que ce coup allait changer sa vie et entraîner Deborah dans l'entreprise.

L'escroc étant le « cerveau » du plan (en réalité, il suit à la lettre les instructions des yakusa), c'est lui qui dirige les opérations. Le kidnapping a lieu à 6h du matin le premier jour de la saison 2, ce qui a pour objectif de lancer les équipes de l'OCOB dans les investigations prévues par le planning Waltzmann.

Comme prévu, les yakusa jettent les restes de Mead aux grands blancs pour effacer les indices et le couple séquestre la victime du kidnapping, Brittanie Wilson, dans un taudis de Free City. Sans nouvelle de Mead, ils commencent à stresser et dans un moment de désespoir, Deborah poignarde à près de soixante reprises Brittanie qui « refusait de se tenir tranquille ».

Le couple abandonne le taudis, le cadavre et le van qui a servi pour le kidnapping et commence sa longue descente médiatique aux enfers.

Waltzmann n'en espérait pas tant.

Le van du kidnapping

Sur instruction des yakusa, Jimmy Mead a envoyé Douglas l'acheter à un garagiste du Dieciocho, Pablo Aldava. Aldava fournit en véhicules le trafiquant blood Lil'ook de South Central, lequel est un proche de Dawg Snip. Lil'ook se charge de lui trouver tout le matériel dont il a généralement besoin (explosifs, véhicules, armes...). Lil'ook est un intermédiaire : il n'y a aucune relation entre l'affaire Larkin/Cornett et l'affaire Taylor (Dawg Snip).

C'est Waltzmann qui a créé cette connexion de manière artificielle en s'assurant que Douglas Cornett utilise pour le kidnapping de Brittanie Wilson un véhicule provenant de chez Aldava.

Waltzmann crée des preuves bidon qui permettent de remonter de Larkin/Cornett à Dawg Snip, et à travers lui, jusqu'aux PJ.

2.3. Les dix premiers jours du show

Conversation privée captée par drone média devant le garage de Pablo Aldava.

« Qu'est-ce tu fous ici, mec ? T'as pas remarqué que mes locaux sont cernés par les fédéraux ? Tu regardes pas la télé ?
— Et ? C'est quoi, ton délire parano, là ? Je reviens de Tijuna direct, je travaille moi ! J'ai pas que ça à foutre de mater la télé ! J'ai une chicha sensual pour toi, bourrée de médecine et avec le Florencia 13 collé aux reins, tu me la maquilles ou je m'en fous à ton garage !
— Toi...
— Hé ! Qu'est-ce tu fais avec ce flingue ! Ok ; je me tire, il est vraiment trop parano, lui... »

Gagons que les PJ sont des marginaux qui ne regardent pas le LTL/Triniton. En attendant, la saison 2 a démarré et toute la Californie « cool » en parle.

Jour 1 : Brittanie Wilson est kidnappée à un feu rouge alors qu'elle se rend à son travail en voiture.

La scène est filmée par la vidéosurveillance publique. Mais la trace du van des kidnappeurs est rapidement perdue, car ils sortent du comté de LA avant même que le crime ait été signalé au LAPD.

Les équipes de l'OCOB enquêtent sur le van.

Jour 2 : le van est retrouvé à Free City (signalement donné par les habitants au shérif), ce qui permet dans la foulée de découvrir le meurtre atroce de Brittanie Wilson.

Heureusement, grâce à son talent et à son obstination, Rosa Holey découvre que ce van a été filmé par vidéosurveillance dans un autre quartier de LA (Boyle Heights) moins de 48 heures plus tôt.

L'OCOB commence à ratisser ce secteur.

Jour 3 :

Les soupçons se portent sur le garage de Pablo Aldava, immédiatement mis sous surveillance fédérale. Averti par un proche, Aldava se procure un LTL au marché noir et regarde à la télé la planque des fédéraux autour de son garage. Il ne peut sortir ses voitures maquillées du garage sans risquer de tomber dans les filets du LAPD. Il est coincé. Plutôt que d'aggraver son cas, il attend que ça se passe en buvant des bières devant Agents.

Jours 3 à 6 :

Planque des équipes de l'OCOB autour du garage de Aldava.

Jour 7 :

Un client d'Aldava de retour direct de Tijuana vient solliciter ses services. Aldava le met dehors, mais il est appréhendé par l'OCOB avec une voiture bourrée de came... Le prétexte parfait pour obtenir un mandat de perquisition en règle pour le garage.

Jours 7 à 9 :

Aldava est interrogé au Central du LAPD.

Jour 10 :

Aldava balance Douglas Cornett dans l'affaire du meurtre de Brittanie Wilson. Il reconnaît aussi (contre l'examen d'une demande d'immunité) que les voitures préparées dans son garage étaient une commande du trafiquant blood Lil'ook en prévision d'un casse. Les équipes d'Agents s'apprentent à intervenir.

3. Doggy Style

Revenons au PJ. Ces dix premiers jours sont cruciaux. Il y a une fausse piste fabriquée par les yakusa pour les piéger, une vraie piste qui peut leur permettre de prendre tout le monde de vitesse, et au milieu, il y a les événements qui ont lieu dans Agents.

3.1. Les indices à Paseo Del Mar

Pendant que son équipe était en train de tendre une embuscade aux ex-cops, Dawg Snip s'occupait de leur trouver une nouvelle

planque. Par conséquent, ils ont un point de rendez-vous dans South Central, mais pas de point de chute connu.

Même si les ex-cops arrivaient à capturer vivant l'un d'entre eux et qu'il avait le lieu du rendez-vous, le temps d'y accéder, le reste du crew aurait plié le camp.

Les seuls indices restants concernent le matériel utilisé. Des hors-bord de la mafia russe, des colts M17 de filières Florencia 13, des gilets pare-balles issus des stocks du LAPD... Cette salade de genres indique que les Bloodseekers sont armés par un trafiquant qui est en contact avec différents fournisseurs.

Un fait intéressant : ils ont cherché à se débarrasser d'un 4x4 qui vaut au moins 40 000 \$ sur le marché noir. Cela ne peut signifier qu'une seule chose : ce véhicule devait avoir déjà servi pour plusieurs coups et il commençait d'une manière ou d'une autre à être « grillé ». Ce qui induit que les Bloodseekers craignaient qu'il permette de remonter jusqu'à eux [(Scène de Crime/Sang Froid (2)).

Le 4x4 maquillé par Pablo Aldava, le début de la « vraie » piste Dawg Snip.

Le 4x4 des Bloodseekers à Paseo Del Mar a été fourni au trafiquant blood Lil'ook par le garagiste Pablo Aldava. Ce véhicule est passé de main en main et a été maquillé à plusieurs reprises. Aldava l'a notamment utilisé dans des rodéos urbains face à d'autres gangs affiliés au Dieciocho.

Lors de ce genre d'événements, il est de bon ton d'afficher haut les couleurs de son crew. En ce qui concerne Aldava, il s'agit d'une tête et du buste d'une Méduse grimaçante qui presse l'un contre l'autre ses seins dont l'un est percé par une seringue (Macho Clik).

Ayant utilisé ce véhicule pour le tuning avant de le revendre à Lil'ook, Aldava l'a alors entièrement maquillé.

Trois éléments peuvent le confondre.

- Si le 4x4 explose, le capot vole à 15 mètres de distance et le soufflet fait fondre la peinture, révélant la tête de Méduse de la Macho Clik.
- Si un garagiste se penche sur la manière dont le véhicule a été boosté et maquillé, il reconnaîtra la signature de la Macho Clik.
- L'immatriculation bidon au nom d'une victime du Little One domiciliée à Boyle Heights est une technique de faussaire récemment découverte par le LAPD. Et là encore, c'est une amaque signée Macho Clik.

Le crew « Macho Clik » est un signe de reconnaissance pour les latinos de différents gangs du Dieciocho qui le composent et le symbole d'un savoir-faire revendiqué par ses membres pour attirer la clientèle. Les figures connues du LAPD sont incarcérées dans des pénitenciers. Pour démasquer les autres, il faut s'infiltrer dans le milieu des rodéos urbains.

Du moment qu'on connaît les lieux de rendez-vous (hauteurs de Pasadena), un inconnu peut toujours venir défier les concurrents en lice en se plaçant sur la ligne de départ. Il n'est pas utile de gagner la course pour forcer le respect : il faut survivre le plus longtemps possible sur la 210 prise en contresens, avec les hélicoptères des privées aux trousses. Ceux qui arborent le signe de reconnaissance de la Macho Clik finiront alors par conseiller au pilote ténéraire le garage de Pablo Aldava.

Au minimum, les ex-cops doivent mettre au moins six jours pour obtenir



cette information, et au maximum dix. Ensuite, les équipes d'Agents viennent piétrer les indices.

La « fausse » piste Dawg Snip

On l'a vu, si les ex-cops n'ont peut-être pas agi dans la plus totale illégalité à Paseo Del Mar (dans le cas où ils sont truands), ils n'ont du moins pas pu agir dans le cadre strictement légal (aucun supérieur ne les a autorisés à ouvrir une enquête sur la vidéo pirate). Attendre la cavalerie après la fusillade est donc une très mauvaise idée... (SAD, etc.)

Pourtant, dès le lendemain (jour 2), tous les milieux interlopes de LA ont eu vent du règlement de compte de Paseo Del Mar. Les ex-cops vont penser que les Bloodseekers ont bavé et réciproquement.

En fait, ce sont les yakusa qui font circuler les rumeurs...

Ce qui se passe :

1) Le contexte : les Bloodseekers ont perdu leur business de gang traditionnel avec le *Little One*. Le trafic de dee'cee est morcelé localement, voire inexistant. Les Bloodseekers se sont donc fractionnés en petites cellules plus discrètes pour survivre et trouver individuellement de nouvelles sources de financement qui leur permettront de relancer un trafic d'envergure impliquant tout le gang. Ils restent soudés par la logique sectaire mais ne sont plus en contact direct et régulier d'une cellule à l'autre.

2) L'événement : la rumeur veut que les Bloodseekers aient pris une raclée à Paseo Del Mar. Le 3e rang hiérarchique (103), « Mr Bloody Death », dit « MBD », ne peut pas laisser souiller l'honneur du gang, car il est actuellement en charge des « relations publiques ». Il est donc forcé d'agir, et ce faisant, devient localisable.

3) Les conséquences : MBD et son crew rapproché (15 membres) distribuent les balles à Venice Beach. Ce n'est pas un hasard, les Crips tentent de s'y réinstaller et exploitent ces rumeurs pour affirmer que les Bloods sont finis. Or, MBD a fait du zombiland de Venice Beach sinistré par le *Little One* son « Little Compton ».

Depuis son squat dans un manoir kitsch des années 2020, il règne sur les junkies et les dealers du quartier par le pouvoir de la peur et de la drogue. Cette faune de tarés locaux rend le secteur impraticable pour le LAPD. Le manoir de MBD est à la fois la plaque tournante du trafic de drogue locale et le théâtre des activités sectaires des Bloodseekers (incluant les meurtres rituels de femmes blanches).

Il faut du temps pour infiltrer le quartier et mettre MBD sous surveillance électronique.

Tous les renseignements des informateurs et alliés remontent à lui. Les yakusa ont fait en sorte que ce soit le seul Bloodseeker dont on entende parler sur LA dans les prochaines semaines. Ce phénomène créé par la rumeur et la provocation a pour but d'amener les ex-cops à se persuader que la seule manière de remonter à Dawg Snip est de surveiller MBD.



3.2. La piste Pablo Aldava

Son nom n'est pas rendu public dans le show, mais il suffit de scanner les fréquences du LAPD pour savoir qu'il est dans le collimateur des équipes d'Agents.

Par conséquent, si les PJ arrivent à obtenir son identité entre le jour 6 et le jour 10, ils vont se rendre compte en même temps qu'ils sont sur la trace du gibier de Rosa Holley. Celui-ci est d'abord cerné par les fédéraux (jour 3 à 6), puis arrêté (jour 7 à 9). Les ex-cops ne peuvent pas l'interroger sans se faire eux-mêmes repérer (à moins d'un coup de « génie »).

Par contre, cet épisode les invite à s'intéresser aux équipes d'Agents et à leurs méthodes d'investigations bido. Ils doivent infiltrer l'entourage de Rosa Holley (équipes de réalisation télé ou équipes du LAPD travaillant sous autorité de l'OCOB) ou s'arranger pour obtenir des renseignements par l'avocat d'Aldava ou le bureau du procureur.

Lorsque Pablo Aldava va accepter de parler (jour 10), il va devoir répéter plusieurs fois son histoire, son avocat va négocier avec le substitut du procureur... Il va se passer environ six heures entre le moment où le garagiste va donner le nom de Lil'ook et sa localisation à South Central et le moment où les équipes de l'OCOB vont intervenir dans le cadre légal.

C'est donc le temps qu'auront les PJ pour obtenir cette information confidentielle et prendre Rosa Holley de vitesse !

Le fait que Lil'ook soit un Blood devrait les conforter dans l'idée qu'ils sont sur la bonne piste...



3.3. Lil'ook à South Central

Au lendemain du *Little One*, Lil'ook s'est arrogé la jouissance d'un immeuble commercial reconverti en parking sur trois étages (en hauteur). Le seul bâtiment d'Abott Road (Lynwood) qui tenait encore debout et qui lui permet de surveiller à la fois la 710 et ses équipes de *privates* à l'ouest, South Gate et les cannibales de la dalle au nord et Compton et ses Crips au sud.

Il a transformé le lieu en bunker qui sert d'entrepôt pour son trafic. La plupart du temps, il est seul avec ses trois fat bull, les Bloodstone Piru sous ses ordres étant en déplacement aux quatre coins de LA, pour rencontrer les fournisseurs et les clients.

Ses portes blindées ne résisteront pas à une bonne charge de voiture bélier. En proposition secondaire, il n'est peut-être pas impossible de négocier avec lui par le biais de son interphone et de sa vidéosurveillance.

Lil'ook vient de livrer DS 1-1-0 en explosifs : son « coursier » est en route, il a donc encore l'adresse et la conversation électronique sur son ordinateur (la clé de cryptage HYL se trouve autour de son cou).

Agents joue aux cow-boys et aux indiens

Pour mettre un peu de piment dans le programme, Waltzmann a payé Mastakillah pour envoyer une bande de Crips accueillir les équipes de l'OCOB. Rien de bien méchant : ils vident quelques chargeurs sur les voitures blindées et les pneus, attendent que les fédéraux ripostent et se replient comme s'ils avaient été mis et fuites. Sauf que les Crips débarquent juste avant l'heure supposée de l'intervention des fédéraux, donc à peu près en même temps que les ex-cops.

Imaginez un peu la scène : chacun descend de sa voiture et vérifiant ses armes à feu et surprise, à l'angle de la rue, on tombe nez à nez, à bout portant ! À leur manière, les PJ, qui vont être obligés de mettre en fuite les Crips s'ils veulent survivre, ont volé la vedette à Rosa Holley et cassé l'effet d'ambiance de Waltzmann, ce qui va le plonger dans une rage inouïe.

Un Crips capturé peut éventuellement avouer pourquoi il a été envoyé.

Lil'ook négocie

06, cinquante ans, 1m95 pour 120 kilos, Lil'ook n'est pas du genre à balancer ses frères Blood.

En même temps, les ex-cops viennent de faire le ménage devant sa porte (les Crips), il est servi du trip Bloodseekers (meurtres « religieux ») et surtout, ses interlocuteurs détiennent une information qui pourrait lui éviter de retourner au pénitencier pour un paquet de temps : il ignore que les fédéraux sont en route pour l'arrêter et avec ses stocks, les preuves contre lui ne vont pas manquer...

Lil'ook refusera de donner ses informations en premier. Éternellement, faites sentir aux PJ que les fédéraux et les équipes TV ne devraient plus tarder et que si par malheur, un drone télé shootait une plaque d'immatriculation qui n'avait rien à faire là, ça pourrait faire rache.

Lil'ook ne baratine pas, il joue donnant-donnant. De surcroît, s'il commençait à comprendre qu'il est victime d'une machination médiatique, il pourrait s'allier aux ex-cops contre Waltzmann.

L'adresse que détient Lil'ook est la planque de Dawg Snip jusqu'au jour 21.

Lil'ook, terroriste à la solde de Neo Islam

Vous y croyez vous ? Moi non plus. Mais comme d'autres, Lil'ook a servi de mercenaire pour Neo Islam. Contrairement aux Bloodseekers qui ont vu dans le 23 juin 2034 une manière expéditive de se débarrasser de l'impérialisme blanc, Lil'ook est légèrement servi de l'horreur du Little One.

Reste qu'il est recherché et soupçonné, comme d'autres, d'avoir appartenu à la mouvance terroriste. Il sera donc présenté comme tel s'il est arrêté, sans plus de preuves. Par ailleurs, les stocks de marchandises qu'il recèle, il y a de nombreuses pistes à exploiter en direction de différents fournisseurs. Les équipes d'Agents ont de quoi s'occuper et occuper les télespectateurs avant de faire une descente chez Dawg Snip. Waltzmann veut faire durer le plaisir, le temps que le public s'habitue à l'idée que Rosa Holley est peut-être sur la piste de Neo Islam, avant d'y associer l'image du COPS. C'est la répétition qui crée la conviction.

De son côté, Dawg Snip n'imagine pas un instant que Lil'ook puisse le balancer ou détenir des preuves qui permettent de remonter à lui. Et effectivement, si c'étaient les fédéraux qui lui étaient tombés dessus en premier, il aurait détruit son disque dur. De fait s'il négocie avec les ex-cops : il va détruire les preuves avant l'arrivée des fédéraux et si les PJ prennent son ordinateur, le résultat est le même.

Mais qu'on se rassure, Waltzmann a déjà prévu de faire ajouter plus tard dans les saisies des éléments de preuves bidon susceptibles de remonter à Dawg Snip. Pour les ex-cops ce sera la preuve qu'Agents est truqué, mais aussi que Dawg Snip est une cible connue et définie à l'avance.

Cependant, la piste de Dawg Snip qui va tomber tout d'un coup comme un cheveu dans la soupe - « Hé Cap'tain Bob, j'ai trouvé une adresse codée bizarre dans les bases de données saisies à Abbott Road... » - surgit au dernier moment, le jour 21. Et pour les ex-cops, il sera peut-être un peu tard pour se rendre compte de la machination.

3.4. La planque de Dawg Snip

Les yakusa ont payé Dawg Snip et ses acolytes pour qu'ils tuent et tuent les PJ, en pariant sur le fait que les Bloodseekers ne sont pas de taille pour ce job et qu'ils vont passer du statut de chasseurs à celui de gibier.

Le prix du contrat, c'est un plan complet clé en main pour braquer une bijouterie high-tech dans New-Downtown, une planque dans une villa de luxe à Santa Monica et 100 000 dollars pour les frais.

Et là encore, les yakusa n'ont rien laissé au hasard.

Dans son esprit, Dawg Snip remplit le contrat pour le compte des yakusa, fait le braquage du siècle et prend définitivement sa retraite loin de LA. Or, pour son braquage, il a besoin d'explosifs, ceux qui lui ont été remis par Lil'ook, tout comme les voitures en préparation chez Pablo Aldava étaient destinées à Dawg Snip pour son casse, par l'intermédiaire de Lil'ook.

Au jour 10, Dawg Snip se retrouve donc avec un stock d'explosifs sur les bras dans sa planque de luxe, mais sans voiture pour son casse et peut-être avec seulement trois acolytes (si les PJ ont dézingué les autres au jour 1). De plus, ce qu'il ignore, c'est qu'il y a un sous-sol dans sa planque, bourré de documents et de vidéos pro Neo Islam qui tendent à prouver qu'un attentat contre la White Tower de Sacramento est en préparation. À dessein, les yakusa ont branché Dawg Snip sur le casse d'une bijouterie qui nécessitait une bonne dose d'explosif... Et maintenant qu'il a le stock de plastic en mains, les fédéraux pourront dire qu'il préparait un attentat.

S'ils ont suivi la piste Pablo Aldava, les PJ ont à présent dix jours pour tomber sur Dawg Snip.

Si au contraire, ils se fourvoient dans la piste MBD, les yakusa utilisent un enregistrement de la voix de Dawg Snip pour passer un coup de fil bidon à Mr Bloody Death, le jour 21. Une surveillance de ce dernier par les PJ leur permettra de localiser l'appel.

Si les yakusa ont réussi à mettre les PJ sous surveillance satellite par l'intermédiaire de Moe Kondou, ils n'ont plus qu'à attendre de voir leurs cibles prendre la direction de Santa Monica pour avertir Waltzmann de lâcher les fédéraux sur Dawg Snip : « Hé Cap'tain Bob, j'ai trouvé une adresse codée bizarre dans les bases de données saisies à Abbott Road... »

Quand les PJ arrivent chez Dawg Snip, il vient d'être assassiné par les yakusa. Déjà, le SWAT encercle la villa. Les ex-cops doivent certainement connaître par coeur ce genre de situation... sauf que d'habitude, ils sont à l'extérieur avec le SWAT.

Les fédéraux diront que tous ceux qui se trouvaient dans la maison au moment de l'intervention étaient liés à la préparation de l'attentat contre la White Tower. Ils affirmeront que les PJ sont venus tuer Dawg pour l'empêcher de parler de leur implication en tant que mercenaires dans le réseau Neo Islam. Ils ajouteront que les ex-cops jouent double jeu depuis toujours entre les autorités fédérales et Abu Bakr. Ils soutiendront qu'ils ont spéculé en bourse avant le 23 juin 2034 et que le Little One leur a rapporté très gros.

Et tout ça, personne n'aura aucun moyen d'en faire la preuve devant le grand jury.

Mais ça n'a aucune espèce d'importance, puisque leur procès n'aura pas lieu avant des années et d'ici là, leur réputation sera faite. En attendant, et en premier lieu, ils sont poursuivis pour le meurtre de Dawg Snip et peut-être pour d'autres crimes du même acabit.

À leur place je n'aurais aucune confiance dans une justice et un peuple contrôlé par l'Administration Chemven. Le seul qui pourrait encore témoigner en leur faveur est Abu Bakr... ce qui va certainement l'amuser, là où il se trouve...

C'est le match de leur vie, l'occasion de savoir qui des SWAT ou des COPS sont « les bêtes les plus féroces »...

4. Search & Destroy

Soit les PJ sont devenus en quelques heures des ennemis publics, soit ils ont flairé le coup monté et ont évité le guet-apens. Dans les deux cas, s'ils veulent survivre, ils n'ont pas le choix. Ils doivent piéger Waltzmann et les yakusa.

4.1. Dawg Snip à Santa Monica

Après l'embuscade ratée à Paseo Del Mar, Dawg Snip tente de continuer à mettre la pression sur les ex-cops en s'attaquant à leur entourage.

Ses acolytes ignorent qui est leur commanditaire et lui-même ne l'avouera jamais, restant frontalement bête et méchant quoiqu'il arrive.

Néanmoins, les yakusa sont obligés de le surveiller physiquement en permanence.

Si les PJ se mettent en surveillance autour de la planque du bloodseekers avant le jour 21, ils pourront repérer les équipes yakusa. Il suffira alors de les filer jusqu'à leur quartier général de Little Tokyo pour localiser toutes leurs forces.

4.2. Les équipes yakusa

Les yakusa disposent de huit équipes de deux tueurs chacune, commandées par Ren Fujihara et assistées par Moe Kondou. Leur quartier général est situé au dernier étage d'une tour high-tech abritant habitations et centres commerciaux. Comme ils ont tout l'étage pour eux, c'est l'endroit idéal pour s'entretenir en toute tranquillité.

Ces yakusa sont des tueurs de Tokyo agissant en free-lance à LA pour le compte du clan dominant. Ren Fujihara a étudié en détail les dossiers des ex-cops et les tient pour des adversaires quasi surhumains. Il ne fera jamais l'erreur de les sous-estimer. Il éprouve un respect quasi mystique pour eux et une sensation qu'il avait oubliée depuis longtemps : la peur.

En tant que free-lance, Fujihara travaille pour le plus offrant. Il a codirigé l'opération contre Centauri et les Réalistes pour le compte de Skilton et de Genson Biotech (*Désunion*, p125). En guise d'assurance-vie, Fujihara a conservé une copie numérique de tous les travaux volés à cette époque dans les labos Centauri... Une petite bombe à retardement qui permettrait de mettre en évidence l'existence du gène mémétique.

Le point fort des yakusa est aussi leur point faible. Moe Kondou, violée et « dressée » par Ren Fujihara depuis l'âge de 14 ans, est un petit soldat fanatisé par son conditionnement quasi sectaire. Si elle parvient à espionner les PJ, qu'ils sauvent Carry Garb et la prennent sous leur aile, elle va d'abord s'identifier au destin de la gamine, avant d'opérer le même transfert affectif et aider les PJ par tous les moyens en son pouvoir... Une mine de renseignements en perspective.

4.3. Robert Waltzmann

Pour localiser Waltzmann en temps réel, il suffit de pirater les communications de Rosa Holley qu'il appelle trois fois par jour. Le tout est d'avoir les compétences requises et le matériel adéquat (en le volant aux yakusa, par exemple). Quand Waltzmann n'est

pas au siège de Cal News, il se trouve sur son Yacht de luxe, au large de Santa Monica. Dans tous les cas, il se déplace en permanence avec une escorte de dix privées surarmées.

La question pour les PJ, c'est de savoir s'ils veulent simplement lui faire la peau ou s'ils veulent le faire tomber en justice.

Jusqu'au bout, Waltzmann prendra son pied en jouant le prédateur médiatique broyant le destin des ex-cops. Plus les PJ contrecarreront ses plans, plus il aura la rage et cumulera les bourdes et les improvisations mal ficelées. Mais en fin de compte, se faire piéger sera le trip le plus ultime de sa vie, car il aura enfin trouvé un adversaire plus fort que lui. Taré jusqu'au bout...

4.4. Old Samy-Chan

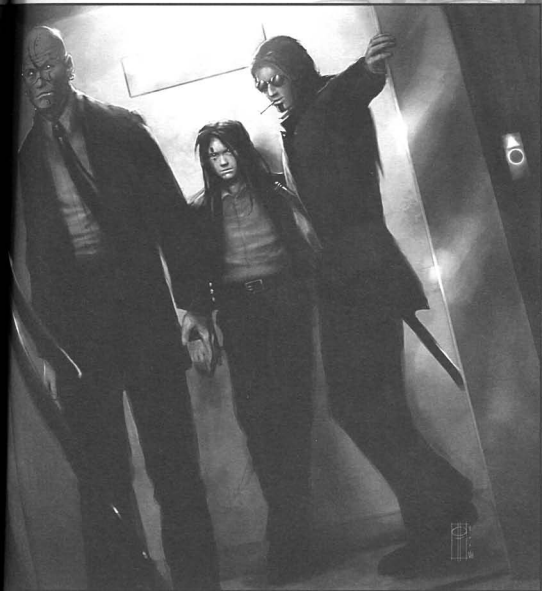
Moitié Californien, moitié japonais, ce présentateur charismatique d'une cinquantaine d'années est à la fois sous l'influence mémétique de Waltzmann et sous celle de l'ayahiline. Il fait partie de son réseau de personnalités animales (« serpent ») et connaît très bien Judith Abell et les autres membres de la clique. Samy est un pantin jovial qui cherche inconsciemment à s'affranchir de l'emprise psychologique de son patron.

Si les PJ deviennent des ennemis publics poursuivis par tous les flics de Californie, il va se passer quelque chose de totalement inédit. Les PJ sont des mutants qui résistent naturellement à la mémétique. Plus leurs actes sont médiatisés par le biais du LIL/Trinitron, plus cette résistance passive se transforme en résistance active qui annule l'influence mémétique de Waltzmann.

Petit à petit, Samy va devenir le fan n°1 des ex-cops...

4.5. L'équipée sauvage de Deborah Larkin et Douglas Cornett

Un interrogatoire minutieux et une expertise psychologique du couple permettraient de reconstituer leur emploi du temps depuis qu'ils ont rencontré Judith Abell. Ainsi, ils pourraient témoigner contre elle, d'autant plus sûrement que si Larkin prend conscience



qu'elle a été victime d'un viol collectif, elle fera tout ce qui est en son pouvoir pour se venger.

Le couple va se mettre en tête de gagner de l'argent rapidement avant de fuir pour l'Union. Il arpente l'Interstate 10 entre LA et l'Arizona et tente de voler les camionneurs et les représentants de commerce qui sillonnent quotidiennement cette autoroute. De nuit, dans les stations-service et les motels, Larkin est censée attirer les cibles en se faisant passer pour une prostituée et Cornett doit les neutraliser. Chaque fois, l'opération dégénère en meurtre. Chaque fois, le butin est maigre et le couple recommence.

Ils vont ainsi commettre trois meurtres entre le jour 3 et le jour 9.

Le jour 10, le bureau du shérif les localise dans un motel, mais les adjoints attendent religieusement les fédéraux d'Agents pour procéder à l'arrestation. Ceux-ci se trouvent à South Central sur la trace de Lil'look, ce qui laisse à Larkin et Cornett le temps de filer.

À partir de là, ils seront présentés dans *Agents* comme des criminels hors pair capables de se soustraire à la surveillance policière sur un coup de génie. Cette notoriété va déteindre sur eux, lorsqu'au jour 11, ils vont voir la rediffusion de la veille dans un LTL theater. Puisqu'ils sont des « génies » dont les actes sont reconnus publiquement, ils vont se lancer spontanément dans une carrière de mass-murderers.



4.6. Judith Abell

Judith Abell filme ses partouzes cannibales et utilise ces vidéos comme autant de trophées fantasmagiques. Ces vidéos permettraient de faire inculper de nombreuses personnalités du show business et d'entacher la réputation de Waltzmann.

Abell a la manie de tout filmer : le filtre de la vidéo lui donne l'impression de

contrôler la situation. Femme fatale revancharde, elle ne va pas se priver de s'en prendre à son grand ami Waltzmann si elle risque de tomber dans l'affaire Larkin / Cornett.

À l'époque de l'affaire « red chasm » (*Lignes Blanches*, p163), elle était alors la « jeune première » de service, et la maîtresse favorite de Waltzmann. Elle pourrait expliquer comment le red chasm devait permettre de casser le marché du Quetzatcoal et l'influence des pyramides de l'Aztec Nation au profit de la

Brotherhood 1323. En attirant les rivalités entre ces deux factions, Waltzmann espérait gagner en autonomie et développer sa propre influence sur le réseau de personnalités du show-business accros aux pyramides.

Au témoignage d'Abell, des dizaines d'autres – de petits trafiquants sous les verrous – pourraient faire écho.



4.7. La position des Réalistes

Si la situation commence à tourner au désavantage de Waltzmann, les Réalistes ne tarderont pas à réagir. Ils craignent en effet d'en subir les conséquences, car les intérêts du patron des médias et de l'administration Chemven sont intimement liés.

Il pourrait être victime d'une crise cardiaque alors qu'il manœuvre à bord de son voilier dans la baie de San Francisco et son corps, tombé à l'eau, ne pourrait être repêché que douze heures plus tard...

Bien sûr, avec ses quinze *privates*, Waltzmann serait en réalité attaqué par un commando Centaur à bord de son yacht, capturé et ramené secrètement à San Francisco avant de partir pour une dernière ballade en mer...

Que les ex-cops lui sauvent la peau à ce moment-là, et il demandera asile sur le territoire de l'Union en échange de son témoignage, d'enregistrements de conversations privées et de vidéos filmées depuis 2030 et concernant la manière dont les Réalistes ont manœuvré pour arriver au pouvoir.



4.8. Épilogue

Ce scénario est destiné à suggérer aux PJ de passer dans la clandestinité pour continuer leur lutte.

S'ils sont devenus des ennemis publics, leur seule véritable chance de s'en sortir est de recourir à Eight Ball Union. Quoi qu'il en soit, même avec toutes les polices de Californie aux trousses, l'état se desserte une fois que la saison 2 d'*Agents* est terminée. Si Rosa Holley et son ami le cap'tain Bob ne parviennent pas à coincer ces crapules d'ex-cops, le scandale médiatique sera énorme et il n'y aura jamais de saison 3.

Mais ce scénario ne s'achèvera réellement que quand les PJ auront réussi à se débarrasser définitivement de Robert Waltzmann.

Bloodseekers, Al-Mugawir

Culture	3	Charme	3
Coordination	3	Éducation	1
Perception	3	Sang-froid	4
Réflexes	3		

Points de vie : 19

Jet d'encaissement : 6+ / 4 (EA + mod. de localisation)

Compétences

● Arme de contact	7+
● Arme d'épaule	7+
● Arme de poing	6+
● Arme lourde	7+
● Athlétisme	6+
● Conduite	6+ [Voiture]
● Connaissance	6+ [South Central]

CHRONOLOGIE

J10 : Deborah Larkin et Douglas Cornett sont attirés dans une pyramide par Judith Abell

J8 : Jimmy Mead rencontre Larkin et Cornett dans un supermarché et les persuade de participer à une opération de kidnapping.

J1 : début de la saison 2 d'*Agents*. Kidnapping de Brittanie Wilson par Larkin / Cornett. Ultimatum de Dawg Snip contre les ex-cops. Meurtre de Jimmy Mead par les yakuza.

J2 : le corps sans vie de Brittanie Wilson et le van du kidnapping sont retrouvés à Free City. Rosa Holley découvre que ce van a été filmé par vidéosurveillance dans un autre quartier de LA (Boyle Heights) moins de 48 heures plus tôt. TOCOB commence à ratisser ce secteur.

J3 : le garage de Pablo Aldava est mis sous surveillance fédérale.

J3 à J6 : planque des équipes de TOCOB autour du garage de Aldava.

J3 : deuxième meurtre de Larkin/Cornett sur la H10.

J6 : troisième meurtre de Larkin/Cornett sur la H10.

J7 : arrestation de Pablo Aldava par TOCOB

J7 à J9 : Aldava est interrogé au Central du LAPD.

J9 : quatrième meurtre de Larkin/Cornett sur la H10.

J10 : le témoignage d'Aldava entraîne une descente de TOCOB chez le trafiquant Lilbok à South Central.

J11 : Larkin/Cornett se prennent pour des génies du crime et commencent à perpétrer des mass-murders.

J21 : descente de TOCOB dans la planque de Dawg Snip à Santa Monica.

LES PROTAGONISTES

- **Dannell « Dawg Snip 110 » Taylor** : membre des Bloodseekers engagé par les yakusa pour tuer les ex-cops. En réalité, appât du piège qui leur est tendu.
- **Moe Kondou** : adolescente de 16 ans, hacker yakusa et esclave de son réseau, ange gardien en puissance des ex-cops.
- **Carry Garb** : adolescente de 14 ans, orpheline du *Little One* et victime ordinaire des machinations des autres.
- **Deborah Larkin et Douglas Cornett** : couple de junkies à la dérive devenant des serial killers sous l'influence de *Hyahilline*.
- **Jimmy Mead** : petit escroc à la solde des yakusa qui branche Larkin/Cornett, sur le kidnapping de Brittanie Wilson.
- **Brittanie Wilson** : bourgeoise sexagénaire. Première victime de Larkin/Cornett.

- **Rosa Holley** : faux agent de l'OCOB et vraie actrice. Starlette du reality-show *Agents*.
- **Robert « Captain Bob » Frickson** : capitaine du bureau de l'OCOB à LA.
- **Pablo Aldava** : garagiste du Dieciacho, membre de la Macho Cliqua.
- **Lil'look** : trafiquant de South Central appartenant aux Bloodstone Piru.
- **Mr Bloody Death « MBD »** : 103 des Bloodseekers, gourou et trafiquant de drogue, fausse piste destinée à piéger les ex-cops.
- **Ren Fujihara** : chef yakusa en plein trip mystique.
- **Old Samy-chan** : présentateur d'*Agents*. Fan en puissance des ex-cops.
- **Judith Abell** : femme fatale, présentatrice sur Cal News et membre du réseau de personnalités animales de Waltzmann.

- Corps à Corps 6+ [Projection]
- Discrétion 5+
- Intimidation 5+
- Lancer 8+
- Mécanique 7+
- Pilotage 6+ [Hors-bord]
- Tir en rafale 7+ [Arme d'épaule]

Attitude lors d'un Interrogatoire

- « Je ne parle pas avec les petits soldats de l'impérialisme blanc. »

Informations disponibles

- Théories ethnocentristes -3

Combat

Si moitié des PV ou plus

- Initiative : +2
- Colt M17 (041)
- Ruger Falcon (021)
- LAW (-184)
- Malus pour être touché : 2

Attitude : Planqué
Att 7+ / 3*
Att 6+ / 3*
Att 7+ / 2**

- * Réflexes (3) + Attitude (-2) + Initiative (+2)
- ** Réflexes (3) + Attitude (-2) + Initiative (+2) + Précision (-1)

Si moins de la moitié des PV

- Initiative : 0
- Colt M17 (041)
- Ruger Falcon (021)
- LAW (-184)
- Bonus pour être touché : 2

Attitude : Ultraviolente
Att 7+ / 4*
Att 6+ / 4*
Att 7+ / 3**

- * Réflexes (3) + Attitude (+2) + Blessure (-1)
- ** Réflexes (3) + Attitude (+2) + Blessure (-1) + Précision (-1)

Matsos

- Gilet pare-balles (1d6+3)
- Com'
- Lunettes thermiques.

Style

- Berserk
- Charognard Urbain (7+)
- Énérvé (1)

Dannell « Dawg Snip » Taylor

Carrière	3	Charme	3
Coordination	4	Éducation	1
Perception	3	Sang-froid	4
Réflexes	3		

Points de vie 29
Jet d'encaissement : 6+ / 4 (FA + mod. de localisation)

Compétences

- Arme d'épaule 7+
- Arme de poing 4+
- Athlétisme 5+
- Conduite 5+ [voiture]
- Connaissance 6+ [South Central]



- Corps à Corps 5+ [coups]
- Discrétion 4+
- Éloquence 6+
- Intimidation 3+
- Tir en rafales 7+ [arme d'épaule]

Attitude durant un interrogatoire :

- Lambiche !

Combat

- Initiative : -2** **Attitude : Ultraviolent**
- H&K Shark II (131) att. 4+ / 5 *
 - Bonus pour être touché : 1 (Acrobate)

*Coordination (4) + Initiative (-2) + Attitude (+2) + Précision (+1)

Si moins de la moitié des points de vie :

- Initiative : -2** **Attitude : Ultraviolent**
- H&K Shark II (131) att. 4+ / 4 *
 - Bonus pour être touché : 1 (Acrobate)

*Coordination (4) + Initiative (-2) + Attitude (+2) + Précision (+1) + Blessure (-1)

Style

- Acrobate
- Berserk
- Boss de fin de niveau
- Bullseye
- Speed

Li'l'ook, Bloodstone Diru

Courage	4	Charme	4
Coordination	3	Éducation	2
Perception	2	Sang-froid	4
Réflexes	3		

Points de vie 22
Jet d'encaissement : 6+ / 4 (FA + mod. de localisation)

Compétences

- Arme d'épaule 7+
- Arme de poing 5+
- Athlétisme 8+
- Conduite 5+ [voiture]
- Connaissance 3+ [South Central]
- Connaissance 5+ [Estimation d'un bien]
- Corps à Corps 4+ [Immobilisation]
- Discrétion 6+
- Éloquence 5+
- Falsification 5+
- Intimidation 3+
- Tir en rafales 7+ [arme d'épaule]

Attitude durant un interrogatoire :

- Amical +2

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

Informations disponibles

- South Central +1
- Trafique d'arme -1
- Trafique de voiture -1
- Gangs Blood 0
- Neo islam -3

Combat

- Initiative : +2** **Attitude : Planqué**
- Tsunami (-141) att. 7+ / 2 *
 - Malus pour être touché : 2

*Coordination (3) + Initiative (+2) + Attitude (-2) + Précision (-1)

Si moins de la moitié des points de vie :

- Initiative : +2** **Attitude : Ultraviolent**
- Tsunami (-141) att. 7+ / 5 *
 - Bonus pour être touché : 2

*Coordination (3) + Initiative (+2) + Attitude (+2) + Précision (-1) + Blessure (-1)

Style

- Tête de pioche
- Réfléchi (3)

Mir Bloody Death, MGD

Courage	5	Charme	4
Coordination	2	Éducation	2
Perception	3	Sang-froid	5
Réflexes	3		

Points de vie 30
Jet d'encaissement : 6+ / 5 (FA + mod. de localisation)

Compétences

- Arme d'épaule 6+
- Arme de poing 5+
- Athlétisme 7+
- Conduite 6+ [Voiture]
- Connaissance 6+ [South Central]
- Connaissance 7+ [Venice Beach]
- Corps à Corps 5+ [Trafic de drogue]
- Discrétion 4+ [Projection]
- Éloquence 6+
- Intimidation 3+
- Psychologie 3+
- Rhétorique 8+
- Tir en rafales 7+ [arme de poing]

Attitude durant un Interrogatoire

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

Informations disponibles

- South Central +0
- Trafic de drogue +0
- Gangs Blood +1
- Venice Beach -1

Combat

- Initiative : +2 Attitude : **Ultraviolet**
 Calico KM (021), VRC att. 5+ / 6*
 Bonus pour être touché : 2

- *Coordination (2) + Initiative (+2)
 + Attitude (+2)

Si moins de la moitié des points de vie :

- Initiative : +2 Attitude : **Ultra violent**
 Tsunami (-141) att. 7+ / 5*
 Bonus pour être touché : 2

- *Coordination (3) + Initiative (+2)
 + Attitude (+2) + Précision (-1) + Blessure (-1)

Style

- Anti-Héros
- Berserk
- Tête de pioche
- Réfléchi (5)
- Invulnérable
- Inquiétant (3)

Yakusa Free-lance

Carrière	3	Charme	2
Coordination	3	Éducation	2
Perception	3	Sang-froid	4
Réflexes	4 [5]		

Points de vie : 19

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

Compétences

- Arme de contact
- Arme de poing
- Arme d'épaule
- Athlétisme
- Conduite
- Corps à Corps
- Déguisement
- Discretion
- Éloquence
- Électronique
- Intimidation

- 5+ [Arme exotique]
- 5+
- 6+
- 5+
- 6+ [voiture]
- 5+ [projections]
- 7+
- 6+
- 7+
- 7+
- 5+

- Mécanique
- Tir en rafale

8+
6+ [arme d'épaule]

Attitude lors d'un Interrogatoire :

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

Informations disponibles :

- Yakusa -1
- Little Tokyo -2
- Média -1
- Gangs de South Central -2

Combat

- Les yakusa se battent pour ce qu'ils considèrent être leur honneur et méprisent la mort.

Initiative : -2 Attitude : Agressif

- Hellfire (032fx), tir en rafale att. 6+ / 4*
- Ruger Falcon (041) att. 5+ / 4*
- Sabre (131) att. 5+ / 8**
- Bonus pour être touché : 0 (Acrobate)

- * Coordination (3) + Initiative (+0) [Vif]
 + Attitude (+1) + Précision (0)
 ** Réflexes (5) + Attitude (+2) + Précision (+1)

Style

- Acrobate
- Invulnérable
- Dur comme le roc (3)
- Tête de pioche
- Tatouage épine de lotus, aile-phénix
- Vif (bonus de -2 sur l'initiative sans malus)

Matos

- Hellfire
- Wakizashi
- Ruger Falcon
- Costume « Namaru » Protex (équivalent d'un pare-balles sur le torse, l'abdomen, les bras et les jambes, protection 1D6+3).
- En mission, Box Carrier III équipé de matériel de surveillance électronique.

Ben Fujihara

Carrière	3	Charme	4
Coordination	4	Éducation	3
	(5)		
Perception	3	Sang-froid	4
Réflexes	4		

Points de vie : 29

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

Compétences

- Arme de contact 6+ [Arme exotique]
- Arme de poing 3+
- Arme d'épaule 6+
- Athlétisme 6+
- Conduite 5+ [voiture]
- Connaissance 4+ [Tokyo]
- Corps à Corps 5+ [projections]
- Déguisement 5+
- Discrétion 5+
- Éloquence 6+
- Électronique 9+
- Intimidation 3+
- Tir en rafales 3+ [arme de poing]

Attitude lors d'un interrogatoire

- Vous êtes des kamé protecteurs de LA !

Informations disponibles

- Yakusa 0
- Little Tokyo 0
- Média -1
- Gangs de South Central -2

Combat

- En combat contre les ex-cops, ajoutez un malus de -1d6 sur tous les jets de Ren.

Initiative : -1 Attitude : Agressif

- Colt Terminator (031), VRC Att 3+ / 5 *
- Bonus pour être touché : 1

*Coordination (5) + Initiative (-1) + Attitude (+1) + Précision (0)

Si moins de la moitié des points de vie :

Initiative : +2 Attitude : Planqué

- Colt Terminator (031), VRC Att 3+ / 4 *
- Malus pour être touché : 2

*Coordination (5) + Initiative (+2) + Attitude (-2) + Blessure (-1)

Style

- Boss de fin de niveau
- Charognard urbain (5+)
- Chef de guerre né
- Énérvé (5)
- Irrésistible (3)
- One Man Army
- Tatouage épine de lotus, peau-oui

Motos

- Deux colts Terminator
- Costume « Namaru » Protex (équivalent d'un pare-balles sur le torse, l'abdomen, les bras et les jambes, protection 1D6+3).

Gardiens du corps de Waltzmann

Carrière	4	Charme	3
Coordination	3	Éducation	3
Perception	3	Song-froid	3
Réflexes	3		

Points de vie 22

Jet d'encaissement : 6+ / Carrière (FA + mod. de localisation)

Compétences

- Arme de poing 5+
- Arme d'épaule 7+
- Athlétisme 5+
- Conduite 5+ [voiture]
- Connaissance 6+ [show-biz]
- Corps à Corps 3+ [coups]
- Discrétion 7+
- Éloquence 7+
- Intimidation 5+
- Tir en rafales 8+ [arme d'épaule]

Attitude lors d'un interrogatoire

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

Informations disponibles

- Show-Biz -3
- LAPD -3

Combat

Initiative : -2 Attitude : Ultras violent

- Colt M17, tir en rafale att. 8+ / 3 *
- Ruger Falcon (041) att. 5+ / 3 *
- Bonus pour être touché : 2 (nécessite deux difficultés en moins)

*Coordination (3) + Attitude (+2) + Initiative (-2)

Si moins de la moitié des points de vie :

Initiative : 0 Attitude : Ultra violent

- Colt M17 (041), tir en rafale att. 8+ / 4 *
- Ruger Falcon (041) att. 5+ / 4 *
- Bonus pour être touché : 2 (nécessite deux difficultés en moins)

*Coordination (3) + Attitude (+2) + blessure (-1)

Style

- Speed

Motos

- Ruger Falcon et costume Armani Protex (équivalent d'un pare-balles sur le torse, l'abdomen, les bras et les jambes, protection 1D6+3)
- Colt M17 dans le coffre de voiture en cas d'urgence.
- Balles perce-blindage pour le Ruger.

SWAT TEAM

Les SWAT dépensent leurs points d'ancienneté et d'adrénaline dès les premiers contacts. Si la cible n'est pas morte, ils paniquent.

Carrure	13	4	Charme	2
Coordination	4		Éducation	2
Perception	4		Sang-froid	4
Reflexes	4			

Points de vie 22

Jet d'encastrement : 6+ / Carrure (FA + mod. de localisation)

Compétences

• Arme de contact	6+ [poignard]
• Arme de poing	6+
• Arme d'épaule	5+
• Athlétisme	5+
• Conduite	5+ [voiture]
• Corps à Corps	5+ [Immobilisation]
• Discrétion	6+
• Intimidation	7+
• Lancer	7+
• Tir en rafales	5+ [arme d'épaule]

Attitude lors d'un Interrogatoire

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

Informations disponibles

• Swat Team	-1
• LAPD	-3

Combat

Initiative : -1	Attitude : Agressif
• Hellfire (032)	att. 5+ / 3 *
• S&W Defender (021)	att. 6+ / 3 *
• Benelli Tactical (053)	att. 5+ / 3 *
• Sharp (251)	att. 5+ / 3 *
• Bonus pour être touché : 1	

*Coordination (4) + Attitude (+1) + Initiative (-1)
+ Armure (-1)

Si moins de la moitié des points de vie :

Initiative : +2	Attitude : Prudent
• Hellfire (032)	att. 5+ / 3 *
• S&W Defender (021)	att. 6+ / 3 *
• Benelli Tactical (053)	att. 5+ / 3 *
• Sharp (251)	att. 5+ / 3 *
• Malus pour être touché : 1	

*Coordination (4) + +Initiative (+2) Attitude (-1)
+ Blessure (-1) + Armure (-1)

Stage

- Sportif
- Commando niveau 1

• Commando niveau 2

Points d'adrénaline : 2

Points d'ancienneté : 1

Matos

- Casque (2D6 +6)
- Uniforme du SWAT (2D6+3, malus de -1 dé)
- Hellfire
- S&W Defender
- Poignard de combat
- Une grenade flash par individu
- Chaque équipe de huit comporte aussi 2 Benelli Tactical et 1 Sharp



AFFAIRES
EN COURS

LA DERNIÈRE SÉANCE

0. Pré-générique

Ce scénario de COPS un peu spécial vous propose de clore votre longue campagne en même temps que cette magnifique et inoubliable gamme. Après tout, vos joueurs en ont peut-être ras le bol de Los Angeles et de toutes ses magouilles ? Ou alors, c'est vous qui ne supportez plus les personnages de vos joueurs, voire vos joueurs eux-mêmes, et vous avez envie de passer à autre chose. Dans le premier cas, ça veut dire qu'on a mal fait notre boulot, dans le second cas, il faudrait faire analyser la situation par Mireille Dumas pour comprendre où ça coïncide (écrivez à Asmodée, on fera suivre votre missive directement à l'intéressée). Ce scénario vous propose tout simplement de tuer les personnages de vos joueurs, ce qui aura pour avantage de vous économiser une distribution de points d'expérience en fin de séance. Merci qui ?

Attention, le but n'est pas de tuer simplement, bêtement, froidement vos PJ, ce qui causerait à n'en point douter une immense frustration autour de la table, suivie probablement par votre lapidation aux d10. Non, l'idée est que les personnages de vos joueurs se sacrifient pour la bonne cause, meurent en héros, partent la paix dans l'âme. En outre, il est tout à fait possible qu'ils en réchappent.

Ce scénario se déroule juste après *Public enemies* et il est préférable de l'avoir fait jouer avant de commencer celui-ci. Néanmoins, ce scénario peut très bien être joué même si vos joueurs n'ont pas suivi les péripéties décrites dans *Public enemies*. Il suffit de modifier l'introduction afin de l'adapter aux personnages de vos joueurs. Nous vous donnerons quelques exemples pour y parvenir.

1. Introduction

Ce scénario décrit la vie quotidienne d'un mafieux et une fin peu banale. Si on ajoute à cela Spooky, le chien extraterrestre, des stripteaseuses, une journaliste trop curieuse et un plan qui fait froid dans le dos, on obtient à peu près le portrait de cette histoire.

1.1. « Bienvenue chez Sentry. Ensemble, construisons l'avenir dès à présent. »

Les PJ se trouvent dans un des bâtiments de Sentry Corp. Un de ces bâtiments ultramodernes et totalement impersonnels ayant survécu au cataclysme du 23 juin 2034. 32^e étage : la salle est froide, quatre murs blancs et désespérément nus. Au plafond, une ampoule Reality LightSystem censée dégrader une lumière apaisante. Au milieu, une table en verre dépoli, avec des pieds cylindriques en alu et quelques chaises inconfortables. Pas de fenêtre, pas de musique, pas de taches sur les murs... Rien sur quoi se concentrer pour patienter.

Comment sont-ils arrivés là ?



UN JOB ? MAIS J'AI DÉJÀ UN JOB...

Si les personnages des joueurs ont encore la devise « To Protect and To Serve » sur le bulletin de paie et gravée dans leur cœur, ils ne pourront accepter un travail de corporatiste. Toutefois, leur supérieur mis au courant sera intéressé de savoir ce qui se trame. En effet, plusieurs autres bons flics ont été débauchés par Sentry ces derniers mois. En outre, les nouvelles recrues ne donnent plus signe de vie quelques jours après leur embauche, les familles sont soit introuvables soit parties emménager en Europe... Tout ceci a certainement une autre raison que le simple renouvellement des forces de leur milice privée. Une enquête sera donc ouverte sur le sujet. Si les personnages des joueurs ont rejoint un groupe criminel, mafia, gang ou un autre groupe ou milice, il y a fort à parier que l'offre de Sentry ne pourra que leur faire oublier leur engagement auprès de leur ancien boss. Les sommes sont folles et le matériel fourni n'est pas encore disponible sur le marché.

Si les personnages ont joué *Public enemies*, les joueurs se réveillent dans cette pièce, assis sur les chaises. En effet, après les affres de leur dernière aventure, le Core a souhaité vérifier qu'ils étaient en bonne santé physique et mentale. Il les a donc fait soigner et leur a fait subir toute une série de tests médicaux. Leurs derniers souvenirs sont ceux de la fin de la dernière séance. D'ailleurs, si certains d'entre eux sont pourvus de gadgets technologiques, tout a été mis à jour avec les dernières versions logicielles et matérielles.

Si vous ne l'avez pas joué, les personnages des joueurs ont tout bonnement reçu une convocation. Le message personnalisé leur demandait de se rendre à l'adresse indiquée avec une promesse de forte rémunération à la clé. Si certains ne sont pas motivés par l'argent, le message parle de prestige, de sensations fortes, de stabilité sociale, enfin bref, de ce que chaque personnage veut vraiment. En effet, le Core a eu l'occasion de récupérer un bon paquet d'informations sur les personnages et en a déduit leurs motivations profondes.

La porte est ouverte, donnant directement sur un couloir plein de bureaux administratifs. Et non, personne ne sait à quoi sert la pièce du fond.

Au bout d'un moment (laissez un peu mijoter vos joueurs, c'est un petit plaisir sadique dont il est dommage de se priver) la luminosité du Reality Light System diminue. La surface de la table clignote légèrement et une vidéo commence. C'est un

fin commercial sur le groupe Sentry, destiné aux nouveaux employés et vantant les mérites du travail au sein du groupe. Rien de palpitant sauf pour les amateurs de discours lénifiants sur fond de musique d'ascenseur.

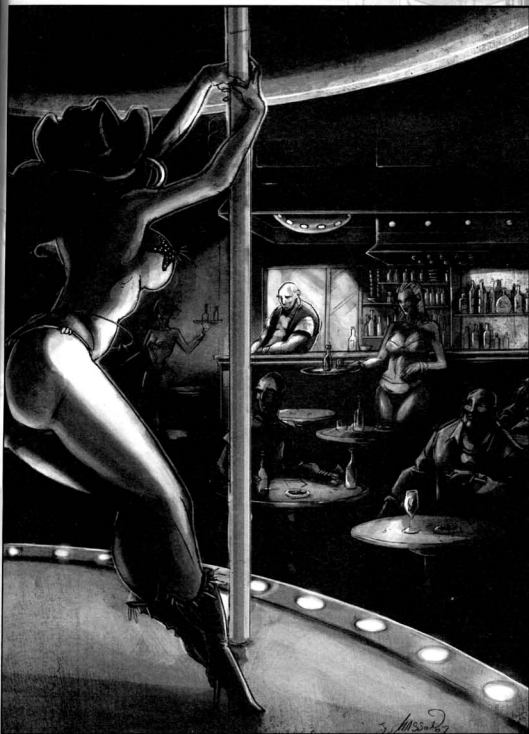
Après ce bref exposé, des agents très propres sur eux entrent dans la pièce. Deux hommes de main et une femme, probablement avocate, avec un attaché-case. Cette dernière

prend la parole, les deux autres restent muets durant tout l'entretien.



1.2. Proposition indécente

L'agent regarde tour à tour chaque personnage d'un air de dédain mêlé de jalousie, puis annonce l'offre de Sentry. Le



groupe propose aux personnages de travailler pour lui en tant que conseillers spéciaux. Ce terme générique peut recouvrir tout type d'activités de terrain ou de bureau : conseil en sécurité, analyse stratégique, intervention directe, infiltration... L'avocate ne s'étend pas plus sur le contenu exact des activités pour l'instant. La paye est colossale, trois fois ce qu'ils touchaient au COPS (le Core est même prêt à aller plus loin s'il le faut) et du matériel dernier cri leur sera fourni, en particulier de la So-Cyb (autant faire d'une pierre deux coups). L'agent sort ensuite de son attaché-case un contrat déjà dûment rempli par personne. L'engagement est révisable au bout de trois mois et n'engage donc pas les personnages sur une longue période. Il ne manque plus que leur signature en bas de page.

Si un ou plusieurs de vos joueurs refusent de se vendre au corporatisme le plus effréné, vous pouvez faire intervenir un de leur ancien collègue qui leur donnera la même raison d'enquêter que celle décrite dans l'encart ci-contre (cf. *Un job ? Mais j'ai déjà un job...*).

Une fois les contrats signés, l'agent les envoie immédiatement. Ensuite, elle leur explique leur mission. Il s'agit d'infiltrer un groupe malfieux afin d'en découvrir les moyens, les financements et les ambitions. Ce groupe n'est autre que les Old Ones ! En effet, elle expliquera volontiers que Sentry et les Old Ones sont concurrents sur le secteur de l'immobilier. Des preuves se rapportant à leurs méthodes aideraient grandement Sentry dans ce domaine. Les personnages sont attendus à l'adresse indiquée, le lendemain matin.



LES MOTIVATIONS SECRÈTES DU CORE (PART ONE)

En réalité, le Core n'a que faire de ces informations, qu'il possède déjà en grande partie. Non, le but réel de l'opération est bel et bien de se servir des personnages, en tant qu'êtres immunisés aux mêmes pour attaquer de manière détournée le groupe Centaure. Afin de ne pas se mouiller directement, ni lui, ni une filiale de son groupe, il veut agir par l'intermédiaire d'une mafia. Il s'arrange donc pour que les personnages y soient intégrés. Le Core a donc négocié, en échange d'accords immobiliers favorables à la famille, l'intégration des personnages dans une petite bande d'hommes de main affiliée aux Old Ones (par défaut, la famille Boretti, mais cela n'a pas d'importance réelle pour le scénario) et trainant dans les ruelles de Little Italy.

2. Acte 1 : Bienvenue à Little Italy

Les rues de la petite Italie ont en effet été assez épargnées par le Little One, tout comme le reste de Downtown LA. Certes il y a bien eu quelques dégâts, quelques canalisations percées,

quelques toitures effondrées, mais les travaux de réhabilitation ont été promptement réalisés grâce aux financements de la Cosa Nostra. Aujourd'hui, plus d'un an après le tremblement de terre, les pelleteuses ont disparu depuis longtemps et le quartier ne semble pas avoir bougé d'un pouce. La seule différence notable est la forte présence d'une milice locale effectuant des patrouilles régulières.



2.1. Headquarter

Les personnages se rendent donc au petit matin à l'adresse que leur a confiée l'avocate. Il s'agit du bâtiment rectangulaire au bord d'une route peu fréquentée. Une enseigne animée lumineuse et rose indique « *Satin Dolls* ». En dessous, en petits caractères on peut lire : « *Home of Giuseppe Picardini's Bada Bing. Ice cold bottled beer. New lunch menu.* » Quelques voitures sont garées sur le parking qui jouxte le hangar, et on perçoit de la lumière et de la musique à l'intérieur. Le ponteflingue qui surveille l'entrée laisse entrer les joueurs sans faire de difficultés. L'intérieur du club ressemble exactement à ce que l'extérieur pouvait laisser présager : une boîte à striptease minable. Le vaste espace est principalement occupé par des tables et des chaises. Le centre de la pièce est une scène sur laquelle quelques filles sont en train de travailler leurs numéros. Un grand bar longe le mur du fond et quelques pontes donnent sur des arrière-salles. Plusieurs hommes sont accoudés au comptoir et leur discussion semble interrompue par l'arrivée impromptue des personnages.



2.2. La fine équipe

Les personnages décrits ci-dessous vous serviront à donner de la vie à ce scénario. N'hésitez pas à les utiliser pour meubler les retours au « *Satin Dolls* », pour créer quelques petits conflits virils ou comme partenaires de discussion autour d'une bière et d'une partie d'hobolillard.



2.2.1. Giuseppe Picardini

Fonction : chef d'équipe.

Description : Giuseppe a la cinquantaine et l'ensemble des désagréments qui vont généralement avec : les cheveux clairsemés, la bedaine proéminente et des douleurs qui se manifestent à chaque mouvement trop violent. En outre Giuseppe n'est pas vraiment du genre à se faire faire des implants, à manger *GreenLife* ou à s'inscrire dans une salle de sport. Non, Giuseppe est un homme de tradition, à l'ancienne mode, avec sa femme enchaînée à la cuisinière pendant que lui va butiner les fleurs du quartier. Giuseppe n'est pas vraiment reconnu pour son grand cœur, même s'il sait parfois se montrer généreux avec ses hommes. C'est plutôt grâce à sa poigne et à sa forte voix grave qu'il mène sa petite troupe d'hommes de main à la baguette. Parano jusqu'au bout des ongles, il ne quitte que rarement son club où il traîne généralement derrière le comptoir, ce qui lui permet de garder un œil sur les répétitions des filles.

Motivation : la reconnaissance de ses pairs. Quoi d'autre ? Le pouvoir, l'argent, les filles, l'action, il a déjà tout ça et n'en ressent plus vraiment le besoin. Non, tout ce qui lui importe c'est de finir sa carrière en bonne position, de devenir Capo, de fréquenter les tables de négociation lors des gros coups, de mêler de la politique, d'approcher la coupole de temps à autre et d'être reconnu pour tout le travail accompli.



Interaction : Picardini est paranoïaque et ne voit pas d'un bon œil l'arrivée des personnages dans son équipe, mais il se plie aux ordres du boss sans faire trop de vagues. Cela ne l'empêchera pas de les surveiller de près. En effet, il se demande bien pourquoi ce « recrutement » vient d'en haut et pourquoi on ne l'a pas consulté, et il a donc effectué sa petite enquête. Quelle n'a pas été sa surprise d'apprendre qu'ils étaient tous d'ex-membres du COPS. Évidemment, il a gardé toute l'information pour lui, mais il a demandé à Cheily et Marcos de ne pas les quitter d'une semelle. Il se montrera donc distant lors des interactions directes avec les personnages, essayant toujours d'être vexant et de soutirer quelques informations sur le but réel de leurs présences.

Phrase type : « Dis-moi p'tit con, c'est qui le patron ici ? »

2.2.2. Cheily Thomasov et Marcos « Triple sot ».

Fonction : les deux nounous. Cheily et Marcos ont été chargés de veiller sur les personnages des joueurs.

Description : Cheily est un petit homme teigneux dont les traits et le nom évoquent une origine issue d'Europe de l'Est. Il est perpétuellement vêtu de la même manière. En effet si Cheily n'a pas une gueule de Rital, il fait tout pour en avoir le style, mais on ne peut pas dire que ce soit franchement réussi. Fan des films italiens du siècle passé, il porte par tous les temps son insaisissable borsalino chiné dans une brocante pour seulement dix billets et son imperméable gris élimé traînant sur le sol. En dessous, c'est tous les jours la même chose. Costume en tweed marron et chaussures cirées. Sa garde-robe est un vrai mystère pour ses comparses et les tailleries à ce sujet vont bon train, surtout de la part de Jefferson. Ces plaisanteries ont une certaine limite. En effet, Cheily est du genre nerveux et peut partir au quart de tour. Un jour, il a tailladé la gueule d'un gérant de motel à coup de pelle à tarte parce qu'il s'était moqué de son chapeau. À sa décharge, il faut dire que c'était une mauvaise journée : il venait d'apprendre la mort de Robert De Niro, une de ses stars préférées.

Marcos, quant à lui, est un grand benêt. Depuis tout petit, ses parents lui répètent : « Puisque tu n'es pas doué pour travailler du ciboulot, fais plutôt travailler tes biscoteaux ». Et il s'est efforcé d'appliquer ce conseil tout au long de sa vie. Aujourd'hui, Marcos est devenu une véritable armoire à glace portoricaine. 2m20, 115 kilos, des bras gros comme des cuisses de cycliste et des abdominaux à faire fondre une barre à mine. Sa tenue (baskets, bas de survêtements et t-shirts moulants à l'effigie de Spooky le chien extraterrestre, héros de son dessin animé préféré) et son expression donnent l'impression de faire face à un grand enfant capable de briser des parpaings comme de simples noix. Le problème avec Marcos, c'est que c'est le cas. Marcos aime bien travailler avec Cheily, ça l'amuse beaucoup de le voir s'énerver après lui sans qu'il comprenne vraiment pourquoi.

Motivation : pour Cheily, c'est simple, il a toujours voulu en être. Depuis son adolescence et la découverte des films de gangsters, son objectif était de devenir mafieux, d'appartenir à une des vénérables familles. Maintenant qu'il y est, eh bien, reste à faire son trou tout en prenant un maximum de plaisir au travail.

Cheily n'en demande pas trop, une petite promotion de temps en temps, quelques contrats remplis d'action, des poulettes pas farouches et il est comblé.

Marcos voit Giuseppe comme un second père et les autres hommes de main comme autant de cousins. La bande représente l'essentiel des ses amis et pour ainsi dire, l'essentiel de son univers. Ici, il a sa place. Certes, on le charrie de temps en temps, mais il se sent utile. Il arrive même au chef de le féliciter : que demander de plus ?

Interaction : Cheily et Marcos sont les deux personnes qui auront le plus de contacts avec les personnages des joueurs. Ils vont travailler ensemble, manger ensemble, tabasser, racketter, piller ensemble... Cheily, plus méfiant de nature, se montre un peu distant et froid avec eux. Du moins les premiers temps, car dès qu'ils auront fait montre d'une capacité à extorquer de l'argent, à faire parler un type ou à casser des genoux, il se montrera beaucoup plus amical. Marcos, lui, adopte tout de suite les personnages en leur demandant s'ils regardent les aventures de Spooky, le chien extraterrestre. Si un des personnages a le malheur de dire qu'il connaît, Marcos ne le lâchera plus et discutera sans cesse de ses dernières aventures intersidérales. Si aucun des personnages ne connaît, Marcos commencera alors à raconter ses passionnantes aventures depuis le tout premier épisode, sans faire attention aux sarcasmes de Cheily. Bref, vous l'avez compris, les personnages n'y échapperont pas.

Phrase type : Pour Marcos : « Un jour, Spooky, il est allé sur la planète des méchants pour sauver... ». Pour Cheily : « Ta gueule Marcos... ».

2.2.3. Jefferson Ben Mussah

Fonction : tueur à gages.

Description : Jefferson est un pur produit du melting-pot californien. Issu d'un père soudanais et d'une mère norvégienne, ce grand métis a beaucoup de succès auprès des filles de Venice où il passe une grande partie de son temps libre. Il cache ses cheveux noirs et crépus sous un bonnet en laine d'un grand créateur de la scène underground, porte de petites lunettes de soleil rectangulaires et plusieurs séries d'anneaux en argent aux oreilles (un par victime, soit une trentaine), mettant en valeur sa peau ambrée. Des pattes et une petite barbe viennent compléter le beau visage parfaitement en harmonie avec ce physique d'athlète nordique. Les habits sont eux aussi à la dernière mode et à la pointe de la technologie, et Jefferson fait preuve d'une garde-robe aussi vaste que variée. Cependant, quand il est en mission, il sait se faire discret et revêtir des vêtements simples qui lui permettent de se fondre dans la foule sans problème.

Motivation : les filles. Jefferson fait ce métier comme un autre, si ce n'est que celui-ci, il le fait bien. En outre, fréquenter le milieu de la pègre lui permet de rencontrer beaucoup de filles, de participer à des soirées orgiaques et de dégager cette aura de mystère qui plaît tant au sexe opposé. Toutes ces choses étaient beaucoup plus difficiles avant, quand il était encore boucher dans l'entreprise familiale de son père.

Interaction : si l'équipe des personnages joueurs comporte une femme, il sera alors très sympathique avec elle, très entreprenant

même, déroulant tout un numéro de charme et allant même jusqu'à proposer une petite douche commune. En revanche, avec les hommes il sera extrêmement froid et cynique, notamment s'il y a des beaux gosses dans le lot. Il les considérera alors comme de véritables rivaux et fera tout pour les rabaisser.

Phrase type : « Dites-moi, belle demoiselle, avez-vous un chevalier pour vous raccompagner ce soir ? »

2.2.4. Julio Sabbioso

Fonction : ventileur.

Description : Julio est une petite boule d'un mètre soixante et dépassant la centaine de kilos. Le crâne rasé, les yeux exorbités très clairs, une longue moustache pendante à la chinoise et un sourire édenté font de Julio un être atypique. Côté vêtements, ils sont généralement issus des surplus militaires de l'Union. Julio est tombé dans les explosifs à l'adolescence et son premier pétard fut une révélation. Il entreprit ensuite de fabriquer des bombes artisanales avec les informations qu'il pouvait glaner sur le réseau ou dans les livres contestataires. Ses hobbies lui valurent quelques contacts avec des milieux extrémistes et il se fit remarquer par Giuseppe qui sut le persuader d'intégrer son équipe.

Motivation : l'action, ou plus précisément l'agitation, le bordel. Julio ne se sent réellement vivant que quand ça pète, quand les gens crient, hurlent et courent dans tous les sens. Après, c'est le ballet des sirènes qui vient charmer ses oreilles, les policiers, les ambulances et ces charognards de journalistes qui se battent pour contempler ses oeuvres. Julio s'efforce autant que faire se peut d'éviter de faire couler le sang, mais parfois les situations l'exigent, il s'en accommode sans trop de mal.

Interaction : Sabbioso est moitié fou, moitié dangereux. C'est un grand malade de l'explosion, il joue avec sa vie sans vergogne, et parfois avec celle des autres. Il n'hésite jamais à faire une bonne blague à ses potes et tous se méfient de lui. Il testera le cran des personnages en leur plaçant un faux pain de C4 sous le siège de la voiture, ou en allumant un bâton de dynamite juste sous leur nez. À part ça, Julio est un bon gars sur qui on peut compter en cas de coup dur.

Phrase type : « Ah... C'était une riche idée ce Little One ! j'aurais pu mieux faire, mais faut leur reconnaître une certaine originalité ! »

2.2.5. Oliver Rutsy

Fonction : chauffeur

Description : Oliver serait ce qu'on pourrait décrire comme un rastafari irlandais. C'est un grand blanc parsemé de tâches de rousseur et pourvu d'une abondante chevelure rousse coiffée en dreadlocks. Carburant constamment avec un cocktail de plusieurs drogues douces, Oliver semble en permanence au ralenti, en déphasage complet avec la réalité. Militant pour le respect de la nature, il se conforme aux codes vestimentaires de cette mouvance. Grand poncho en chanvre naturel, pantalon en toile de jute, sandales en caoutchouc issues du marché équitable, le tout estampillé bio, cela va de soi. Rivé sur ses oreilles, un casque diffuse du ragga-punk-prog à longueur de journée. Son air ralenti s'efface soudainement quand il s'agit de prendre la fuite, d'engager une course-poursuite ou de se lancer dans des acrobaties sur les Interstates. Oliver est un véritable as du volant et tous lui reconnaissent cette aptitude.

Motivation : rien ne motive réellement Oliver si ce n'est la défense d'un mode de vie plus green. Depuis le Little One, il se dit que Gaia a envoyé un signal fort et que les Angelinos vont

prendre conscience de l'état d'urgence de la planète. Il n'y a donc rien de spécial à faire et ce job en vaut un autre, si ce n'est qu'avec celui-ci, il a quelques réductions sur ses produits de consommation courante.

Interaction : cool. Oliver n'est pas méchant et plutôt avenant. L'arrivée des personnages dans l'équipe ? Il s'en fout royalement, il espère juste que ce ne seront pas des gros cons et qu'ils le laisseront en paix.

Phrase type : « T'en veux ? »

2.2.6. Benito Atinostini

Fonction : fixer

Description : âgé de la soixantaine, Benito Atinostini garde la forme grâce à un entraînement quotidien. Son visage sympathique et ses cheveux grisonnants inspirent la confiance. Niveau vestimentaire, Benito s'adapte à la situation, long cache-poussière miteux et bonnet de marin trouvé quand il traîne dans les ruelles de L.A., costume trois-pièces impeccable et rasé de frais quand il rencontre des politiciens ou des affairistes. En effet, il prétend être un ex-agent du SISDE, les services secrets civils italiens de la grande époque Berlusconi (d'où son surnom d'Agent Benito), mais personne ne le croit vraiment et certains prétendent qu'il était en fait un simple paparazzi traquant les starlettes hollywoodiennes. Toujours est-il qu'il est maintenant un homme de main de Giuseppe chargé d'enquêter et d'obtenir des informations (peu importe les moyens). C'est évidemment lui qui a enquêté sur le passé des personnages des joueurs.

Motivation : l'information. Pour Benito, l'information est réellement une fin en soi. Elle permet tant de choses : gagner de l'argent, jouer avec le pouvoir, comprendre les interactions, anticiper les événements, etc. Pour Benito il n'y a pas plus grand bonheur que de rédiger une petite fiche sur une personne, d'y noter les petits secrets et les scoops. Évidemment, il faut bien vivre, c'est pour cela qu'il a trouvé un mecène qui lui permet de s'adonner à son passe-temps favori. Et puis, il s'est rendu compte que la menace physique et morale permettrait parfois d'obtenir des renseignements que l'on n'aurait pas eus autrement.

Interaction : Benito aborde très simplement les personnages sans leur cacher ses activités. Extrêmement curieux, il pose énormément de questions sur leur passé, leur famille, leurs opinions politiques, etc. Il compte évidemment mettre les personnages mal à l'aise à force de questions indiscrettes, et ainsi les forcer à révéler leur réelle nature.

Phrase type : « Excusez-moi pour toutes ces questions, c'est une sale habitude. Déformation professionnelle, paraît-il... »

2.2.7. Carlotta Mazzo et les Badia Bing

Fonction : entraîneuses et strip-teaseuses

Description : les danseuses du Satin Dolls sont une dizaine. Elles sont toutes très bien roulées et affichent sans honte une poitrine siliconée à l'extrême. Il y en a pour tous les goûts, petites ou à contraire jambes interminables, rousses, brunes ou blondes - les pertuques varient à chaque représentation -, blanches, noires, asiatiques ou Portoricaines, maigrelettes ou bien en chair, il suffit de choisir. Toute cette petite troupe est directement managée par Carlotta, une ancienne danseuse devenue aujourd'hui matrone. C'est aussi elle qui gère le club quand Giuseppe n'est pas là, et certaines mauvaises langues prétendent même que c'est elle la véritable patronne. Il faut dire que Carlotta n'a pas sa langue dans sa poche et n'hésite pas à faire remarquer ses désaccords avec le patron. Physiquement, Carlotta est la véritable incarnation de la *mama* italienne. L'époque où elle se dandinait sur scène

(et dit-on, où elle aurait tapé dans l'oeil de Giuseppe) est loin derrière elle. Avec les années, les kilos se sont entassés les uns sur les autres comme autant de bourrelets. Sa poitrine, qui faisait sa gloire autrefois, pend lamentablement. Enfin, son goitre sert de caisse de résonance quand elle hurle après une des filles sous prétexte qu'elle n'est pas dans la cadence. Les petites robes affluantes ont été délaissées pour les robes tabliers à carreaux et les bas à varices.

Motivation : l'argent. Carlotta n'aspire plus vraiment à grand-chose. Sa carrière de danseuse est finie depuis longtemps et le succès n'est jamais venu frapper à sa porte. Elle cherche bien à vivre sa célébrité manquée au travers d'une de ses filles, mais l'espoir est maigre. Reste donc l'argent. Elle occupe une bonne place, la paye n'est pas dégueulasse et les pourboires laissés pas les clients ardoissent les fins de mois.

Interaction : Carlotta est un peu la *mama* de toute la bande. C'est généralement elle qui organise les gueletons et rassie les estomacs de ses spécialités du pays. Elle agit de même avec les personnages tant que ceux-ci feront preuve de respect envers elle-même et envers ses filles. Le moindre écart à ce niveau-là, et Carlotta s'arrangera pour faire vivre un enfer au contrevenant.

Phrase type : « Dans la vie, on fait ce qu'on peut, mais à table, on se force. »

2.3. Bites au cirage

Les personnages sont des petits nouveaux dans l'organisation : on va donc les affubler de deux chaperons du genre plutôt collant. On demande aux PJ de faire leurs preuves, d'accomplir quelques basses besognes avant d'attaquer les choses sérieuses. Ce chapitre vous présente une série d'événements à faire jouer à vos personnages joueurs. Servez-vous des personnages de la bande décrits ci-dessus pour accompagner les personnages dans leurs déplacements et pour interagir avec les PNJ. Cette liste d'événements n'est ni ordonnée ni placée sur un axe chronologique. À vous de choisir lesquels faire jouer et dans quel ordre, et pourquoi pas en ajouter quelques-uns de votre cru. Évidemment, certaines de ces petites aventures concernent directement ce qui intéresse le Core, les transactions immobilières.



UNE SALE IMPRESSION

Pendant toute cette partie, les personnages auront l'impression d'être épiés. En fait, une journaliste, Christina Lopes, commence à suivre les faits et gestes des personnages joueurs, filant tout ce qu'elle peut trouver de suspect ou de carrément illicite. Restez-en au stade de la simple sensation ou de la suspicion pour l'instant : en effet, elle sera utile plus tard et il est impossible de l'attraper pour l'instant. Vous pouvez aussi placer discrètement dans vos descriptions une camionnette blanche garée au milieu d'autres voitures ou simplement en train de passer dans la rue. Allez-y doucement, rattrirez pas trop l'attention des joueurs sur ce détail.

2.3.1. FedEx

La mission, extrêmement simple, consiste à récupérer un colis à un point A pour le livrer à un point B. Le point A est à Norwalk : il s'agit d'un mont-de-piété tenu par Carlos, un vieil immigré mexicain en situation irrégulière. Il bosse de temps en temps pour Giuseppe pour se faire un peu d'argent de poche ; il ne causera aucun problème aux personnages des joueurs à partir du moment où ils diront venir de la part de Picardini. Il leur remettra un petit paquet rectangulaire emballé dans du papier kraft et dûment ficelé. Le point B est une école primaire située à l'autre bout de L.A., dans le quartier de Pasadena. Le colis est à remettre à madame Hughes, institutrice. Là non plus, aucun souci si ce n'est quelques enfants témoins de la scène de l'échange et avides de réponses à leurs questions. Que contient le paquet ? Quelques livres de drogues à faire analyser.

2.3.2. Témoin oculaire

Certaines personnes ne devraient pas avoir la prétention de raconter ce qu'elles ont vu. Tod Alaya est un Californien d'origine amérindienne, sans le sou, vivant de petits trafics et recels sans envergure. Il a été malgré lui témoin d'une scène sur le toit d'un immeuble en reconstruction où un des hommes de Picardini, Jefferson Ben Mussah, rangeait son fusil de sniper après avoir refroidi un banquier récalcitrant. Le procureur lui fait du chantage : soit il témoigne et son ardoise est effacée, soit les charges retenues contre lui seront poussées au maximum. Évidemment, les joueurs auront la charge de lui faire passer le goût du pain. N'ayant pas droit au programme de protection des témoins, Tod se terre dans son trou jusqu'au procès et quittera la ville juste après. En fait, Tod se planque chez sa mère, une petite vieille solitaire un peu folle habitant dans un mobile home monté sur cales à la sortie sud de la ville depuis le Little One, attendant patiemment que les services sociaux la relisent. Il suffit d'aller interroger la communauté amérindienne avec quelques billets pour obtenir l'adresse de sa mère. En effet, Tod est un paria parmi les siens, car il doit du pognon à pas mal de monde. Si les PJ poussent un peu en avant les questions sur ce banquier qui s'est fait descendre, ils apprendront de la bouche de Marcos ou de Jefferson, qu'il s'agissait d'un intermédiaire pour les opérations immobilières qui était devenu trop goumand.

2.3.3. Renflouement des caisses

Giuseppe prête parfois de l'argent, mais il préfère le récupérer, et avec les intérêts. Il se trouve qu'un certain Burt lui doit du pognon et que le moment de payer est arrivé. Burt travaille dans un chenil assez malpropre. L'homme en question est un triple obèse au crâne rasé et tatoué de croix gammées. Il est évident que les personnages visiblement non WASP ne seront pas bien accueillis.

Burt va causer quelques difficultés, car il n'a pas la moitié du fric qu'il doit à Picardini, c'est-à-dire 15 000 dollars. Il ne compte pas payer tout de suite et demande une rallonge de délais. Cheily et Marcos connaissent bien la rengaine et refusent en bloc. Burt appuie alors discrètement sur l'ouverture automatique de toutes les cages. Une trentaine de clebs divers et variés (dont une moitié de pitbulls affamés) sautent sur les personnages. Pendant ce temps, Burt essaie de se faire la malle.

2.3.4. Kermesse

Voici de quoi défendre vos joueurs et mettre les personnages plus sociaux en avant. Giuseppe se soucie du bien-être



de la communauté, ou du moins il fait en sorte de le faire croire. Il demande donc aux personnages de remettre médiatiquement un chèque à une association de quartier de Little Italy organisant une kermesse annuelle. Entre caméras, jeux pour enfants et vendeurs de hot-dogs, les personnages ont la tâche de donner des poignées de main, de faire de grands sourires et de remettre un immense chèque en carton à un administrateur jovial. Le fait que cette personne travaille dans la commission municipale d'attribution des permis de construire est évidemment un pur hasard. Cet événement est aussi l'occasion d'introduire Christina Lopes, la journaliste qui les suit depuis leur arrivée au club.

2.3.5. VRP du coeur

Giuseppe appelle à l'improviste un des personnages joueurs. Il s'agit d'aller refroidir discrètement un homme qui en sait trop, un certain Wilson Onofrio, et de faire disparaître son corps. Cela n'a rien à voir avec les affaires, mais il le laissera croire à son équipe, prétextant que ce dernier est contrôleur fiscal trop zélé fouinant dans les affaires du Don. En réalité, l'impudent n'est autre qu'un VRP qui a osé faire du charme à sa femme. Avec son nom, il est facile de trouver son adresse. Il est chez lui avec sa femme et ses deux gosses en train de jouer dans le jardin. C'est un homme

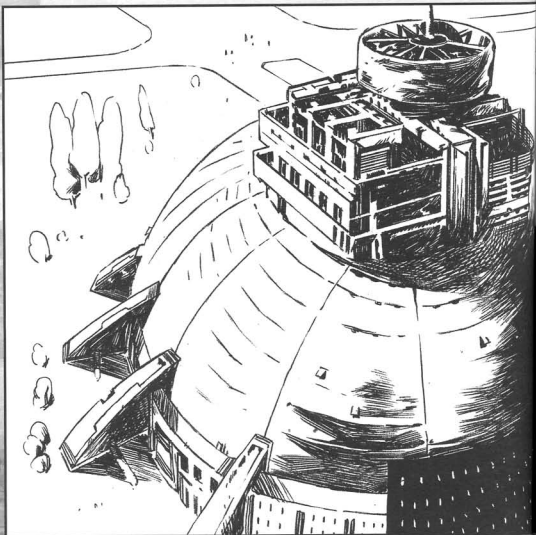
charmant, très accueillant, bref, quelqu'un qu'il sera difficile d'abattre froidement et de couler dans le béton sans remords.

2.3.5. Drive-by shooting

Cet événement est à utiliser quand l'action retombe à plat de redynamiser votre table ou au moment où vos joueurs attendent le moins. Alors qu'ils sont dans la rue en train de mener leur petite vie de mafieux, les personnages et les hommes de main de Giuseppe qui les accompagnent se font tirer dessus depuis une vieille Chevrolet qui file à toute allure. Un des hommes de main est à terre et pisse le sang (Benito, par exemple) alors qu'Oliver arrête une voiture et engage la poursuite. La Chevrolet est conduite par une poignée de gangers payés par les Nicotréonais pour faire un peu de ménage.

3. Interlude

Cet événement met immédiatement fin au premier acte. À vous de juger du moment opportun pour le faire intervenir. L'idéal est de le placer quand vous sentez que vos joueurs commencent à en avoir marre de jouer les petites frappes.



3.1. La curiosité est un vilain défaut

Alors qu'ils sont en train de commettre un quelconque méfait, les personnages aperçoivent une camionnette blanche garée non loin de là. Oui, la même camionnette qu'ils ont pu voir à quelques reprises au cours du premier acte, celle de Christina Lopes.

Dès que les personnages feront mine de s'approcher d'elle, la camionnette dématérialisera en trombe. Les PJ devront donc la prendre en chasse et engager une course-poursuite dans les rues en reconstruction de New Angel. Si Oliver est au volant, la péripétie ne sera que de courte durée, car il faut avouer que Miss Lopes n'est pas une experte au volant.

Quoi qu'il en soit, les PJ finissent par mettre la main sur la petite curieuse. Dès que celle-ci est appréhendée, elle se laisse faire et ne joue en aucun cas la provocation. Elle a vu ce que la petite équipe était capable de faire et elle tient à son joli minois. Elle explique aux personnages que la vidéo a déjà été transmise au LTL Broadcast Center, le centre de diffusion, et qu'elle sera très probablement diffusée dans les heures qui suivent. Interrogée sur sa mission, elle explique qu'elle suit le groupe depuis leur premier départ du *Satin Dolls*. L'information lui a été transmise de manière anonyme sur son PDA. Les PJ auront beau la torturer, elle ne dira rien de plus.

3.2. « Allo ? Patron... ? On a un problème ! »

Les PJ devraient logiquement mettre leur patron au courant des dernières nouvelles. Picardini entre dans une colère noire, insultant ses hommes et vociférant des menaces à tout bout de champ. Néanmoins, il se montre très clair : il leur ordonne de récupérer cette vidéo, peu importe les moyens. Du côté de chez Sentry, la réponse est plus pondérée. Après avoir patienté au bout du fil, la décision tombe. Le groupe ne souhaite pas voir ses nouvelles recrues en train de commettre des actes passibles d'emprisonnement sur grand écran dans la majorité des foyers californiens. Là encore, le groupe donne l'ordre aux PJ d'empêcher la diffusion de la vidéo. Pour les aider, le groupe fournit aux PJ un petit programme nettoyeur sur UVD qui, une fois inséré dans un ordinateur relié au réseau central, ira effacer la vidéo incriminée sans laisser de trace. Pas vu, pas pris.

4. Acte 2 : infiltration au LTL Broadcast Center

4.1. État des lieux

Le centre de diffusion se trouve à la sortie de Los Angeles, au nord-est de Van Nuys. C'est un vaste domaine abritant plusieurs

LES MOTIVATIONS SECRÈTES DU CORE (PART TWO)

Toute la manœuvre du Core consiste donc à emmener les PJ là où il le désire, c'est-à-dire au cœur même du LTL Broadcast Center. Nous avons déjà évoqué que son but ultime est de nuire à Centauri. Or actuellement un des principaux atouts du groupe, et donc des Réalistes, est le LTL. Ce magnifique outil, dont le Core lui-même est un peu jaloux, permet un contrôle efficace des masses. Partant de ce constat, le plan du Core est très simple. Il veut le discréditer auprès de la population californienne. Non, le Core ne souhaite pas en prendre le contrôle. Il tient à l'esprit d'initiative de son principal outil de travail, Humain. Afin de parvenir à son objectif, le Core a besoin de créer un gros scandale auquel il se débrouillera pour donner une large couverture dans les médias. Idée est donc d'introduire un virus qui s'infiltrera dans le contenu des émissions du centre et qui aura pour effet de griller le cerveau d'une partie des personnes en train de regarder le programme, et notamment celles qui sont sous Trinitron.

Pourquoi les personnages ? À cause de deux choses : leur entraînement et leur expérience de COPS, et la faculté génétique qui les rend insensibles aux mèmes. En effet, le LTL Broadcast Center est une petite forteresse physique et surtout mentale. Aucun être humain normal ne pourrait remplir ce rôle.

bâtiments ultramodernes, tous dédiés au LTL (administration, recherche, studio, réalisation, etc.), mais le bâtiment principal est consacré à la diffusion des programmes. Il s'agit d'un vaste dôme en verre dépoli reposant sur une structure arachnoïde en métal haute de trente étages. Le périmètre du parc est clôturé par un solide grillage électrifié, parsemé ici et là de caméras de surveillance. En outre, des drones de surveillance parcourent le parc dans tous les sens depuis la menace terroriste cristallisée par le Little One. Enfin, une équipe de sécurité composée d'une douzaine d'hommes bien entraînés et équipés vient compléter ce dispositif. L'accès aux bâtiments est bloqué par une serrure électromagnétique et les zones les plus sensibles (là où doivent se rendre les PJ) demandent un balayage rétinien. L'intérieur du bâtiment principal, outre son immense hall d'accueil – dont la hauteur de plafond donne le vertige – ressemble à un bâtiment normal : couloir blanc/gris, ascenseurs, open-spaces, bureaux, etc. Caméras, détecteurs de mouvements, détecteurs thermiques et drones de sécurité sont au rendez-vous. Le bâtiment n'est jamais vide : en effet, le LTL ne s'arrête jamais. La nuit, il y a certes moins de monde, mais il y a du monde quand même.

4.2. Table de rencontres aléatoires

Si les personnages se sont équipés des pieds à la tête et préparés comme des



QUI VEUT DU MATOS ?

Les personnages peuvent demander pas mal de matériel à leur employeur. En effet, Sentry dispose de tout ce qui se fait de mieux en la matière. Elle peut donc leur fournir outre les plans détaillés des lieux, des tenues de camouflage, des armes, divers gadgets pour contourner les systèmes de protection, etc. Cependant, elle demande 6 heures de délais et rien fournira que pour les seuls PJ. D'ailleurs, s'ils font ce choix, il faudra que les personnages trouvent de très bonnes excuses pour expliquer la situation sans éveiller les soupçons des hommes de main de Giuseppe qui font aussi partie de l'expédition. Note : si les personnages s'équipent chez Sentry, ils peuvent remarquer qu'aucun nom ou logo n'apparaît sur le matériel.

pros, ils devraient faire peu de cas des différents systèmes de sécurité. Pour ajouter un peu de challenge, il faut ajouter une dose d'imprévisible... Une dose d'humain.

- L'équipe est bloquée dans sa progression par un couple adultérin en train de tester la solidité des photocopies.
- Il va falloir attendre que la besogne soit terminée pour avancer.
- L'équipe tombe nez à nez avec une femme de ménage (eh oui, les robots ne font pas tout) surgissant d'une salle. Il faut intervenir très rapidement avant qu'elle ne donne l'alerte.
- Les personnages entendent des bruits de pas assez lourds. Il s'agit de l'équipe de sécurité en train de faire une ronde.
- Un technicien surgit dans leur dos en leur demandant de bien vouloir l'aider à déplacer une pile de documents vraiment trop lourde pour son pauvre dos.



4.3. Le cerveau en ébullition

Les mêmes contrôlés par les Réalistes sont ici très présents. En effet, tout le personnel du bâtiment est soumis à un bombardement mémétique inhibant toute volonté de nuire au système. Tous les personnages non immunisés (c'est-à-dire les hommes de main de Giuseppe) se mettent à douter de l'utilité de l'opération. Petit à petit, ils en deviennent convaincus. Il vaut mieux faire demi-tour et tout abandonner. Après tout, les conséquences ne sont pas si graves, on trouvera bien une solution. Les PJ, eux, ne ressentent rien de spécial, mais devront user de leur force de persuasion pour ne pas perdre une partie de l'équipe.



4.4. Zone sensible

Les trois derniers étages du dôme correspondent à la zone sensible du bâtiment. C'est en effet ici que l'on trouve les commandes directes de tout ce qui est envoyé sur le satellite de la chaîne réaliste. C'est aussi ici que les personnages doivent s'infiltrer pour injecter le programme nettoyeur dans le réseau interne. En effet, seuls les ordinateurs de cette zone sont directement reliés à ce dernier et aucune connexion entrante n'est possible depuis l'extérieur. L'accès à ces trois derniers étages est

donc strictement contrôlé. Il n'y a qu'une seule porte d'accès, point de passage obligé, et ce dernier est en permanence surveillé par un garde en faction à moitié endormi. L'accès se fait par un balayage rétinien et est soumis à l'autorisation du garde en faction. Il est néanmoins toujours possible de trouver d'autres moyens d'accès (fenêtres, conduits d'aération, à travers un mur directement depuis le toit...). Il n'y a aucun humain dans la zone, seuls des drones travaillent en permanence ici.



4.5. Injection du programme nettoyeur

Une fois au cœur de cette zone, il suffit d'insérer l'UVD dans le lecteur de n'importe quel poste pour que le programme se diffuse. Immédiatement, l'écran se brouille et affiche des données étranges. N'importe quelle personne possédant un minimum de connaissances en informatique se doute que quelque chose d'anormal est en train de se produire. Quelques commandes judicieuses permettent immédiatement de se rendre compte que le fichier fautif n'est pas effacé, mais qu'un programme est en train de transmettre toute une série de paramètres aux émetteurs satellites. Au bout de quelques dizaines de secondes, l'ordinateur s'éteint brutalement en dégageant une petite fumée suspecte.



4.6. L'erreur est humaine !

Alors que les PJ sont probablement en train de fuir de la salle, un écran mural s'allume et les interpelle. Une tête apparaît en gros plan : il s'agit d'un jeune technicien qui s'est rendu compte de ce que vient de faire les PJ. Il leur explique à toute vitesse et à grand renfort de termes techniques que la situation est très grave. Il ajoute que le virus injecté aura des conséquences très lourdes, et que des dizaines de milliers de gens vont se retrouver avec le cerveau piloté d'ici quelques minutes s'ils n'interviennent pas très rapidement. Il est lui-même tout affolé et a du mal à s'exprimer clairement. Intéressé sur sa propre personne, le jeune homme dira se prénommer Mike et être dans l'incapacité totale d'intervenir lui-même. La caméra recule et montre Mike sur un fauteuil roulant. Pour Mike, il n'y a qu'un moyen d'empêcher la mort de milliers d'innocents !

QUI EST CE MIKE ?

Mike n'est pas un technicien affolé, ce n'est pas un humain. C'est M.I.K.E. (cf *Horizons lointains*, p. 111). Depuis le Little One, l'IA lunaire regarde de très près les événements de la République. Elle a compris ce que le Core tramait, mais trop tard. Elle a réussi à infiltrer le système de diffusion de spots publicitaires interne au bâtiment pour avertir les PJ et leur indiquer la marche à suivre. M.I.K.E. souhaite simplement prouver au Core qu'à partir de maintenant, il n'est plus seul à jouer.



5. Conclusion : sacrifice ultime ?

Selon Mike, le seul et unique moyen d'empêcher la diffusion du virus est de se rendre dans la salle des machines et de déconnecter « à la main » le câble principal qui est relié à

L'ennetreur. Or, il est impossible d'entrer dans cette pièce avec un quelconque objet en métal ou explosif. L'unique sas ne s'ouvre qu'après un balayage complet du corps aux rayons X. Le gros problème, c'est que cette pièce est placée dans un bain d'azote liquide afin de maintenir sa température de fonctionnement. Les PJ n'ont pas le temps d'arrêter le processus et d'attendre que la température remonte pour intervenir. Il faut agir immédiatement. Selon les calculs de Mike, avec plusieurs couches de vêtements, il est possible d'entrer dans la salle, de la traverser, de déconnecter le câble, mais pas de revenir. Il faut donc qu'un ou plusieurs d'entre eux se sacrifient. Il n'y a aucun autre moyen d'agir.

6. C'est à la fin de la foire que l'on compte les bouses

Si les PJ se sont doutés d'un mauvais coup du Core et qu'ils ne sont pas allés jusqu'à injecter le nettoyeur dans le réseau, le scénario est une parfaite réussite. Néanmoins, les personnages, bien que héros anonymes, sont assimilés à la mafia et seront traqués par la police. En outre, le Core leur en veut personnellement.

Si les PJ injectent le nettoyeur et se sacrifient, le scénario est une réussite partielle. Les PJ deviennent des héros médiatiques pontés aux nues par la nation. Les Réalistes sortent grands des événements en se posant comme victimes d'une attaque terroriste.

Si les PJ injectent le nettoyeur et ne se sacrifient pas pour empêcher ses dégâts, le scénario est un échec total. Les personnages sont assimilés à de simples révolutionnaires sanguinaires. Le Core réussit son coup, le LTL fait peur à la population et les ventes sont en chute libre. Le Core dément toute implication, mais aide les PJ à se construire une nouvelle vie.

La lumière s'éteint déjà
La salle est vide à pleurer
Mon voisin détend ses bras
Il s'en va boire un café
Un vieux pleure dans un coin
Son cinéma est fermé,
C'était sa dernière séquence
C'était sa dernière séance
Et le rideau sur l'écran est tombé...
(Eddie Mitchell)

7. Protagonistes

Giuseppe Piccordini, Chef d'équipe

Course	5	Charme	2
Coordination	2	Éducation	4
Perception	3	Sang-froid	3
Réflexes	3		
Points de Vie	25		

Compétences

- Arme de contact 6+
- Arme de poing 6+

- Athlétisme 8+
- Conduite 7+
- Corps à corps 5+
- Discrétion 7+
- Intimidation 5+
- Tir en rafales 5+

Attitude lors d'un interrogatoire

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

Combat

- Initiative +1

Hommes de main de Piccordini

Cf. fiche « Homme de main » dans Amitiés des Los Angeles avec quelques adaptations :

- **Cheily Thomasov, nounou** : Armes lourdes, 4+ [Mitrailleur]
- **Marcos «Triple sob», nounou** : Armes de contact, 2+ [Matraqueur]
- **Jefferson Ben Mussah, tueur à gages** : Armes d'épaule, 3+ [Fusil à lunette]
- **Julio Sabbioso, ventilateur** : Electronique, 3+
- **Oliver Rutsy, chauffeur** : Conduite, 3+ [voiture]
- **Benito Atinostini, fixer** : Rhétorique, 4+
- **Carlotta Mazzo, entraîneuse** : Intimidation, 4+

Gardes du LTL Broadcast Center

Course	4	Charme	2
Coordination	4	Éducation	2
Perception	2	Sang-froid	3
Réflexes	2		
Points de Vie	22		

Compétences

- Arme de contact 5+
- Arme de poing 5+
- Athlétisme 6+
- Conduite 7+
- Corps à corps 5+
- Discrétion 7+
- Intimidation 5+
- Premiers secours 7+
- Tir en rafales 6+

Attitude lors d'un interrogatoire

- Agressif - 2
- Inquisiteur - 1
- Froid 0

- Poli : +1
- Amical : +2
- Initiative : -1

Christina Iopes, journaliste

Conscience	2	Charme	5
Coordination	4	Éducation	4
Perception	4	Song-Froid	2
Réflexes	2		
Points de Vie	16		

Compétences

- Arme de contact 7+
- Arme de poing 8+
- Athlétisme 7+
- Bureaucratie 5+

- Conduite 7+
- Corps à corps 5+
- Discrétion 7+
- Intimidation 5+
- Psychologie 6+
- Rhétorique 4+

Attitude lors d'un interrogatoire

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

Combat

- Initiative -2

LES VISITEURS DU SOIR

Étudiante en histoire à l'université de Berkeley, Anna Sinclair avait depuis bientôt deux ans une liaison très sérieuse avec une autre jeune fille. Au point qu'elle avait - le chaos et la peur du Little One aidant - fait son *coming out* durant le mois d'août et obtenu de ses parents l'autorisation de quitter le campus pour s'installer avec Betty, sa petite amie. Les deux femmes avaient longuement cherché du côté de West Hollywood - du moins ce qu'il en restait - mais n'avaient rien trouvé : tout était hors de prix. Elles avaient dû se contenter durant quelques mois d'une sous-location. Heureusement, la situation avait fini par se débloquer. Quinze jours auparavant, Betty avait trouvé dans les petites annonces du Mall local un appartement dans un bâtiment tout juste réhabilité, à la frontière d'un village Sentry situé dans la partie sinistrée du quartier gay dans lequel elles souhaitaient emménager.

Bâti sur quatre étages, l'immeuble était lézardé et ses murs lépreux trahissaient un cruel manque d'entretien. L'ascenseur était condamné et la cage d'escalier, remise en état à la va-vite, portait encore les marques de graffitis obscènes, résidus du passage de pillards et autres vandales après le séisme. Peu importait, tout ce que voulaient Anne et Betty, c'était pouvoir enfin avoir leur chez-elles, posséder - même si c'était kitch - un paillason *Home Sweet Home* et profiter des joies et des peines de la vraie vie de couple. Elles avaient pendu la crémaillère en compagnie de quelques proches le week-end même de leur emménagement et rapidement, une répartition équitable des tâches ménagères s'était installée : Anne faisait les courses au Mall, Betty cuisinait ; Anne époussetait les meubles et passait l'aspirateur, Betty s'occupait du linge - il fallait le descendre dans la laverie installée au sous-

sol - et du repassage. Ce jour-là, Anne revenait du supermarché les bras chargés de courses quand elle vit devant elle un homme au crâne rasé, vêtu d'un t-shirt moulat et d'un jean délavé, pénétrer dans le bâtiment.

- Hé ! Hé, s'il vous plaît ! Appela-t-elle, haletant sous le poids des victuailles qui encombraient ses bras. Pouvez-vous me tenir la porte ? Hé !

En vain. L'inconnu ne l'avait pas entendue - ou n'avait pas jugé utile de répondre à sa requête.

- Mufle ! Pesta Anne, poussant tant bien que mal le ventail et entrant à son tour dans le hall de l'édifice. Instinctivement, elle chercha le goujat des yeux, regarda du côté des boîtes à lettres, puis des escaliers. Il n'était nulle part visible. Comme s'il s'était volatilisé.

Haussant les épaules, elle grimpa les marches menant à leur logis, au troisième, et posa ses provisions sur le sol le temps de fouiller dans son sac pour prendre la clef. Elle farfouillait au fond de sa besace - un petit bijou vintage acheté deux ans plus tôt dans une friperie chic de Downtown - pestant tout bas à propos du fouillis qu'elle contenait, quand un rire d'enfant résonna derrière elle.

- Et tu trouves ça drôle ? lança-t-elle par dessus son épaule.

Seul le silence lui répondit. Elle se retourna, sourcils froncés. Le palier était désert.

Melody écoutait la cliente, mordillant inconsciemment le bouchon de son stylo-bille et s'efforçant d'avoir l'air concerné par les malheurs de la vieille femme, persuadée qu'un mauvais esprit hantait son appartement et lui cachait des objets. Elle avait posé plusieurs questions, auxquelles son interlocutrice avait chaque fois répondu de manière

différente. Manifestement, elle n'avait plus toute sa tête et ses histoires de fantômes dissimulaient surtout une affreuse solitude, ainsi qu'une mémoire de plus en plus chancelante.

- Mrs Richards, avez-vous de la famille ? Finit par demander la blonde détective.

- Je suis toute seule. Je n'ai plus personne. Non, personne.

Melody, soudain honteuse de son impatience, effleura avec bonté la main striée de rides et de taches brunes de son interlocutrice. Celle-ci, perdue dans ses souvenirs, avait baissé la tête et ses lèvres fipées, de la même teinte olivâtre que la peau de son visage, esquissaient une moue chagrine, un peu amère.

- Je vous ai déjà montré ma fille ? dit-elle, relevant soudain les yeux.

- Mais je...

- Elle s'appelle Donna. Elle habite à Sacramento.

Elle tira de son sac verni un portefeuille de cuir d'un vert canné et en extirpa une photo sur laquelle une brune un peu ronde, âgée d'une quarantaine d'années, souriait à l'objectif. Derrière elle, on distinguait l'affiche de *Merida* : un couple enlacé, au crépuscule, sur fond de désastre. Le film - un succès mondial - avait propulsé les vedettes Amandina et Diego Gasquez parmi les plus grandes stars de la scène internationale. Il était sorti trois ans auparavant.

- Votre fille... Donna... avez-vous ses coordonnées ? S'enquit doucement Melody.

Mais la vieillarde ne l'écoutait plus. Elle avait tourné la tête vers l'entrée et fixait avec effroi le colosse à la peau noire et aux longs dreads locks ornés de fils colorés et de grigris qui venait de passer le seuil de la porte du *Cat's Paw*.

- Un... Un Nègre..., suffoqua-t-elle. Ils me poursuivent. Tous... Partout. Ils veulent mon argent, je vous le dis ! Ce sont eux...

Melody, profitant de la distraction de Mrs Richards, fouilla rapidement dans son sac et en tira un petit carnet. Elle le parcourut rapidement, trouva le numéro qu'elle cherchait.

- Allô... Mrs Richards ? Donna Richards ?... ici Melody Williams, de l'agence *Cat's Paw*. Je vous appelle au sujet de votre mère...

Betty bâilla, s'étira en écartant largement les bras et regarda sa montre : 10:42 PM. Ce n'était pas une heure pour faire tourner la machine à laver. D'un autre côté, elle n'avait pas vraiment le choix. Anna et elle n'avaient plus rien de propre - pas même une petite culotte - à se mettre. L'immeuble était sûr. Et puis, elle avait une bombe lacrymogène, au cas où. La jeune femme lança un bref coup d'œil en direction des escaliers menant au rez-de-chaussée. Secoua la tête. Elle n'avait rien à craindre. Et puis,

elle avait insisté pour descendre seule à la laverie et laisser sa petite amie bien confortablement installée sur le canapé, en jogging rose et grosses chaussettes, à regarder une énième rediffusion de la dernière saison d'*Amores perdidos* avec Amandina et Diego Gasquez...

- Tu n'as qu'à t'en prendre qu'à toi même, grogna la jeune femme en passant la main dans sa courte chevelure crépue et en regardant machinalement le hublot de la machine.

La rotation des vêtements gorgés de mousse avait quelque chose d'hypnotique. Petite, elle était fascinée par le tourbillon régulier et multicolore des vêtements. Elle avait même fait des « essais », prenant l'initiative de marier des teintes qui lui paraissaient jolies, à la suite de quoi, après une bonne fessée et une engelure mémorable, cette fascination lui avait passé.

Soudain, elle fronça les sourcils. Il lui semblait avoir aperçu quelque chose dans le tambour. Une sorte de main.

- Tu délirais, ma pauvre. Et tu parles toute seule, en plus, se morigéna-t-elle.

Elle fixait néanmoins la vitre.

Une sorte de main... Son t-shirt *Don't Touch Me*, peut être, orné d'une magnifique paume couleur chair ? Non. Il s'agissait d'autre chose, Betty en avait l'intuition. Perplexe, tendue soudain, elle se leva, s'approcha, se pencha - et hurla. C'était la délicate menotte d'un bébé qui tournoyait dans la machine à laver !

- « Enfantez en toute sécurité au milieu des dauphins ! À Neverland Beach, une équipe de spécialistes vous suivra tout le long de votre séjour et s'assurera que votre accouchement se déroule dans les meilleures conditions... » Tu veux vraiment faire ça ? interrogea Tashandra, fronçant légèrement le nez. « Un bébé chez les dauphins... Maggie, mère de Fiona (deux mois) : ça a été la plus belle expérience... » Blablabla... Tu es certaine qu'il ne s'agit pas d'une secte ?

- Absolument, répondit Melody en plaçant instinctivement les mains sur son ventre arrondi. C'est une méthode d'accouchement naturel qui se pratique depuis cinquante ans maintenant et n'a rien, mais absolument rien à voir ni avec une croyance quelconque, ni avec la politique.

- Si tu le dis... Quoi ? 20 000 dollars californiens la semaine ? Tu n'as pas l'impression que... Enfin... C'est un peu... Exagéré...

- Tu sais quoi, Tashandra ? rétorqua la blonde jeune femme. Je crois que j'ai suffisamment donné ces dernières années pour pouvoir me payer le luxe d'un semaine de rêve avec Jean et un bébé à venir si j'en ai envie !

- Je sais, je sais, soupira son amie. C'est juste...



— Qu'est-ce qui ne va pas ? Pour de vrai ?

— Doug. Je n'ai aucune nouvelle, depuis qu'il est sorti de prison. Aucune. Ni coup de fil, ni message... Je suis inquiète.

À cet instant, la porte s'ouvrit et deux jeunes femmes passèrent, un peu hésitantes, le seuil de l'agence. La première était une blonde athlétique à la chevelure coupée au carré et aux yeux outremer. La seconde était une Afro-Américaine vêtue d'un débardeur écarlate et de jeans moulants. Elles se tenaient par la main et paraissaient hésitantes.

— Puis-je vous aider, Mesdemoiselles ? s'enquit aimablement Melody.

— Est-ce vrai que vous... Que le Cat's Paw s'occupe entre autres de phénomènes... euh... comment dire...

— Étranges ? Surnaturels ? Paranormaux ? suggéra la détective. En effet.

Elle lança un bref coup d'œil à Tashandra qui s'éclipsa avec un signe de tête.

— Remplissez ces formulaires. Indiquez-y vos noms, prénoms, coordonnées et le motif de votre demande. Ensuite nous parlerons un peu.

Elles s'appelaient Anna Sinclair et Betty Devon. Elles partageaient un appartement à West Hollywood et pensaient que les lieux étaient hantés. Elles n'avaient pas passé le seuil de l'agence sur un coup de tête, elles ne se droguaient pas, n'avaient pas eu d'hallucinations dues à l'absorption de substances illicites. Elles avaient même mené leurs investigations avant de venir : elles avaient sonné à toutes les portes — mais la plupart des logements étaient inhabités. Et les rares locataires ne correspondaient en rien à ceux qu'elles avaient aperçus.

— Et puis, il y a eu ce bébé, souffla Betty. Ce truc abominable...

Elle en tremblait encore. Sa compagne la prit dans ses bras et la serra contre elle.

— Il était dans la machine à laver de la laverie, au sous-sol... J'ai vu sa petite main ! C'était... c'était...

— Dans la machine ? répéta Melody.

Anna acquiesça d'un signe de tête.

— Très bien, murmura la détective, qui n'avait cessé de prendre des notes. Attendez-moi ici, je reviens.

Elle se leva, portant instinctivement la main à ses reins douloureux et disparut dans un bureau.

— Merde ! Je n'avais pas vu qu'elle était enceinte... Tu crois qu'elle l'a pris pour elle ?

— Mais non ! Pourquoi réagirait-elle ainsi ? Ça n'a aucun rapport, enfin !

Betty se contenta de hausser les épaules et se serra un peu plus contre Anna.

— Au fait, tu l'as reconnue ? murmura cette dernière.

— Qui ça ?

— La fille avec les lunettes noires... C'était Tashandra Sanko ! Tu sais, la fille de Meduz-A !

L'arrivée d'un géant à la peau d'ébène, au cou et aux poignets ornés de grigris, interrompit leurs chuchotements.

— Je m'appelle Jean Mettraux, mais ici tout le monde m'appelle Baron, déclara-t-il en guise de salut. Ma femme m'a expliqué que vous aviez quelques problèmes d'ordre... Spirituel, c'est bien ça ?

— Oui.

— Eh bien, vous allez me répéter votre histoire. Ensuite, nous aviserons...

Une heure plus tard, Jean quittait le Cat's Paw et prenait la direction de West Hollywood, précédé par ses deux clientes.

Il était plus de vingt-deux heures lorsque Jean passa le seuil de la porte et entra dans l'appartement qu'il partageait avec Melody. Ils avaient profité du Little One pour déménager et acheter un loft à la frontière de Little Tokyo, au dernier étage d'un immeuble ouvrant sur un solarium. Les fonds illimités dont disposait Melody avaient complété la vente de leur précédent logement et ils avaient aménagé l'immense espace en mariant harmonieusement leurs goûts et leur culture respectifs. Jean, issu d'un milieu très défavorisé, n'aurait jamais pensé un jour pouvoir évoluer dans un tel luxe, ni s'y sentir à l'aise, mais pourtant, il se sentait véritablement chez lui. En paix.

— Alors ? lança Melody sans bouger du confortable canapé recouvert de patchwork sur lequel elle était allongée, un gros roman dans les mains.

— C'est compliqué, répondit Baron en jetant sa veste de cuir sur un fauteuil. Rien à voir avec du surnaturel... J'ai fait venir un HT, qui a confirmé ce que je soupçonnais...

— Un... Quoi ?

— Technicien spécialisé en haute technologie. Un HT. Bref, continua-t-il en poussant gentiment la jeune femme et en s'installant à côté d'elle, il s'agissait d'un dysfonctionnement de la domotique de l'immeuble. C'est même pour ça, à mon avis, que deux étudiantes ont pu avoir une location à si bas prix... Apparemment, le système a gardé en mémoire les images des anciens occupants de l'immeuble. Le type entrant avec ses courses... Le couple en crise...

— Et le bébé ?

— C'est bien là le problème, soupira Baron. Ça signifie qu'un nourrisson a été tué, noyé dans une machine à laver... J'ai fait l'expérience, et fait tourner l'appareil... Betty n'a pas menti, ni déliré. Et tu sais ce que cela signifie...

— Du boulot pour le LAPD ?

— Exactement.

Melody se blottit contre le grand détective avec un gros soupir.

— Ça me manque. Les enquêtes. L'action. Et même cette foutue cafétéria...

— Je sais, ma puce. Je sais...

LES DOSSIERS DU SAD

MAUVAIS SANG

Gringolandia. Un petit bar aux vitres colorées, aux couleurs vives, à la décoration contrastée, mêlant masques précolombiens, reproduction de quelques tableaux de Frida Kahlo¹, objets métalliques au design contemporain. Les propriétaires des lieux, Ernesto et Carmen Cruz, ont de fait une certaine ressemblance avec le couple mythique du Mexique – l'éléphant et la colombe... Ernesto est un ex du LAPD. Grand, musclé, moustachu, un visage quelconque et un charisme indéniable. Carmen est une minuscule jeune femme, aussi menue que son époux est large, vêtue de jupes bariolées et de chemisiers brodés, dotée d'une voix magnifique. Ernesto a sauvé nombre de vies lors du Little One. Et a failli y laisser la sienne. Aussi, il a profité d'une médaille et d'une prime pour démissionner et racheter pour une bouchée de pain ce petit pub de Gardena. Curieusement, la population y est moins difficile à gérer qu'auparavant. Et nombre d'ex du LAPD ainsi que d'officiers encore actifs s'y rendent régulièrement.

Parmi eux, des anciens cops, comme Vinny « Omerta » Bonacelli. Thomas « Sniper » O'Doole. Ou encore, Jean « Baron » Metraux. Aujourd'hui, en cette fin d'après midi poussiéreuse, lourde de chaleur, de pollution et d'humidité poisseuse, les trois hommes se sont retrouvés autour d'un verre. Bière pour Omerta et Sniper. Jus de mangue pour Baron. Ils discutent à voix basse, tant pour ne pas déranger les autres clients que pour profiter de la voix rauque, émouvante, de la jeune Mexicaine qui, accompagnée d'un vieux joueur de bandonéon, chante des mélodies tristes issues des rues de Mexico.

... et je me suis dit : « Thomas, ça fait plusieurs mois que tu couches avec cette fille, que tu squattes son appartement et participes même au versement du loyer. Tu ne peux pas continuer à traiter comme ça une fille qui t'a accueilli aussi gentiment dans sa vie, qui t'a dépanné... » Du coup, j'ai pensé qu'il serait peut-être correct de la demander en mariage. Pour pas qu'elle ait

l'impression d'être juste un coup en passant, genre la bonne copine, vous voyez...

– Si je comprends bien, déclara Baron, dissimulant son amusement sous son habituel masque d'énigmatique austerité, tu l'as demandée en mariage par pure bonté d'âme...

– Absolument.

– Pour éviter qu'elle ne se morfonde, lorsque tu n'es pas là, en se demandant si oui ou non elle est la femme de ta vie, renchérit Omerta.

– Absolum... Eh ! Je n'ai jamais dit que c'était la femme de ma vie ! protesta Sniper.

– Bien sûr.

– Mais c'est vrai ! Et puis je vous signale que mariés, on paiera moins d'impôts.

– En gros, si vraiment un jour je suis en manque, genre désespéré et que je lui propose de passer une nuit avec moi tu...

– Essaie seulement et je te fous mon poing dans la gueule, compris ?

Ses deux amis éclatent de rire, ravis de l'avoir piégé.

– Bref, tu es amoureux, diagnostique Vinny, avec un sourire en coin.

– Hmmmmff. Mouais. Bon... Bref, et vous, alors ? Melody ? C'est pour quand ?

– Fin août, si tout va bien.

Le géant finit son verre d'une traite, fait rouler ses épaules sous sa veste de cuir, soupire.

– Elle va accoucher parmi les dauphins.

– Hein ?

– On s'en va passer dix jours à Neverland Beach, une île paumée dans le Pacifique, pour la venue du bébé.

Sniper hausse les sourcils, perplexe.

– Ok... Et toi, Vinny, ça roule ?

– Comme tu le vois, je ne suis pas en taule, j'ai encore toutes mes dents..., grommelle le détective. Disons que je flippe un peu, en ce moment. Je ne pensais pas, un jour, remettre le pied à l'étrier, si vous voyez ce que je veux dire.

LES DOSSIERS
DU SAD

CHAPITRE TROIS

Il hèle Ernesto, commande une autre bière. Reprend.
- On ne m'a pas vraiment laissé le choix, comme vous le savez - soit j'acceptais le poste qu'on me donnait, soit je me retrouvais au chômage - avec les cannellonis au cul. Et pas les gentils comme ta fiancée, Snipe. Plutôt les enculés. Les traîtres. Les Garcia, quoi. Bref... Je bosse sur la mafia, en ce moment. En équipe avec Swanson et sa copine, plus ou moins - mais c'est moi qui suis chargé de me rendre sur le terrain. De négocier des trucs. Tout ça...

- Tu veux dire que toi, toi entre tous, ils t'ont choisi pour devenir un infiltré ?

Vinny hausse les épaules.
- Les choses ont pas mal changé, ces dernières années. Et puis, n'oubliez pas qu'ils n'ont plus aucun moyen de me reconnaître. Même en employant des techniques de la police scientifique, genre empreintes digitales ou rétinienne, ils ne pourraient rien trouver sur moi. La protection des témoins avait veillé à ça, à l'époque, et je suis de nouveau passé au bistouri, si je puis dire, lorsque j'ai accepté de bosser sous couverture.

Un courant d'air glacé ponctue les paroles du flic. Baron fronce les sourcils. Réprime un frisson. Se concentre sur le fond de son verre. Les minutes passent. Silencieuses. Tendues. Vinny termine sa bière, se lève.

- Putain, les gars ! Faites pas cette tête-là ! C'est quand même pas si grave... Ça pourrait être pire, non ? Je pourrais, tenez, me retrouver en tôle, comme ce pauvre Danny... Bon, je vous laisse, faut que je file. Un rencard avec un capo ! *Ciao ragazzie* !

Sur ces mots, Omerta se lève, laisse quelques piécettes sur la table et, avec un salut ironique, se dirige à grands pas vers la sortie. Les deux anciens cops échangent un long regard.

- Tu as des nouvelles de Bad Luck ? S'enquiert finalement Baron.

- Jen fait des pieds et des mains pour tenter de le sortir de là. Mais le problème, c'est qu'il n'existe pas. Je n'arrive absolument pas à comprendre ce qui se passe dans les fichiers du LAPD, mais pour l'administration, il est mort il y a plus de deux ans. Je ne sais pas si tu te souviens des problèmes qu'il avait eus, avec ses histoires de remboursement d'actes médicaux et autres... Ben là, c'est pareil. Sauf que c'est beaucoup plus grave... La bonne nouvelle, dans tout ça, c'est qu'apparemment, il est devenu une sorte de mascotte pour les autres prisonniers. Le gars gentil à qui tout le monde se confie... C'est très bizarre.

- Quoi ?

- Tout ça. Son dossier qui disparaît, en premier lieu. Ensuite, le fait qu'il se fasse autant d'amis de l'autre côté de la barrière... Pour tout te dire, Jen a des soupçons. Elle ne me l'a pas dit de but en blanc, mais elle a laissé entendre que certains membres du SAD n'étaient peut-être pas étrangers aux ennuis de Webster.

- Mais pour quoi ? Je veux dire, Danny a toujours été réglé, non ? Aucune faute, aucune bavure...

- Sauf, murmure Thomas, qu'il était présent lorsque Garcia s'est fait agresser pas ce malade.

- Il n'a pas eu de chance, c'est tout !

- Je ne sais pas... Peut-être qu'elle n'a pas envie que quelqu'un se souvienne... Je ne sais pas comment dire... Jen est plus forte que moi, pour ce genre de choses...

Au fond de la salle, la jeune mexicaine termine sa chanson. Et les derniers mots expirent en même temps que les ultimes accords du bandonéon.

La situation est de plus en plus incertaine. De plus en plus précaire. Russes et Italiens ont profité de l'affaiblissement des Veilleurs pour se tailler une part non négligeable de territoire à Skid Row. Magouilles immobilières. Racket. Meurtres. Alliances contre-nature entre les deux mafias. Rien ne s'est déroulé comme prévu, en vérité.

Lukas pensait que les résidents lui seraient fidèles. Il s'est trompé. Et ce, en dépit des sacrifices auxquels il a consenti pour réhabiliter le coin. C'est que, mine de rien, il a mis énormément d'argent dans l'affaire. Du temps, aussi, et ce, depuis des années.

Son comptable, un des experts que Lukas a sortis de prison lorsqu'il a monté son affaire, un dénommé MDB - Million Dollar Baby - lui a claqué dans les doigts il y a deux mois. Abattu d'une balle en pleine tête... et un nombre incalculable de dossiers ont été dérobés. Rien que du « à peu près » légal, certes, mais cet à peu près est suffisant pour mettre des flics déterminés sur ses traces. Et il ne doute pas que ses ennemis n'hésiteront pas à le balancer pour accélérer le moment où leur alliance ne sera plus de mise, où ils pourront de nouveau s'affronter face à face pour la possession du quartier.

Lukas s'en veut terriblement, en fait. Pas de ses récents échecs. Quand on choisit une « carrière » comme la sienne, il faut s'attendre à des revers parfois fatals. Non, ce qui le ronge, en cet après-midi moite, c'est sa naïveté. Sa naïveté face au genre humain. Si l'on regarde les choses en face, le « môme Takeshi », fils de Takeshi Kisada, l'épicier du coin, et de Tamara - la douce, belle et malheureuse Tamara - n'a pas grandi. Toutes ces années de mensonges, d'arnaques, de crimes, n'ont pas effacé en lui la volonté désespérée d'être aimé, regardé comme un héros - tout ce genre de conneries qu'il aurait dû laisser derrière lui en passant le cap de l'adolescence - ou de son premier meurtre. Mais non. Il a fallu que ce rêve de gamin, ce désir déliant d'enfant battu persiste, tapi tout au fond de son cœur, et remonte à la surface juste au moment où ça fait le plus mal. Juste au moment où il aurait besoin de ne rien ressentir. De ne rien éprouver. En dehors, peut-être, d'une rage froide.

Mais non. Non, il faut que cette foutue soif de reconnaissance et d'amour, d'une mièvrerie à vomir, vienne l'envahir et lui fasse monter les larmes aux yeux.

Un bruit de pas léger interrompt ses réflexions, le contraint à se reprendre. Le temps que Diam arrive face à lui, il a pu, en battant légèrement des paupières, atténuer l'éclat trop brillant de ses yeux. Depuis ce jour où elle a craqué, s'est confiée, désespérée, à lui, leurs relations ont un peu changé. L'un comme l'autre, ils ont - un peu - baissé la garde. Il lui manifeste une attention

affectueuse, elle se montre amicale, plus familière. Rien de bien grand. Il l'aime, ne connaît rien de ses sentiments. Sait juste qu'un salopard l'a brisée, même si elle ne veut pas vraiment l'admettre. Même si elle lui a ouvert un nombre incalculable d'excuses et a refusé que Lukas s'occupe de lui. Même si, il le sait, cette cassure en elle lui a aussi permis de se reconstruire.

N'empêche.

- Quoi de neuf ? S'enquiert-il d'un ton calme.

- Rien de bien grand, Lukas. J'ai surpris une conversation entre deux de tes hommes, tout à l'heure. Ils envisagent sérieusement de rattracher. Je crois que la mort d'Alyssa les a énormément secoués.

Alyssa, un petit bout de femme à la poitrine généreuse et à la gaieté communicative, était l'une des seules « Vieilles » de son organisation. Et l'une des dernières à l'avoir rejointe. Elle a été abattue une semaine plus tôt d'une balle dans la tête.

- Tu as retrouvé le coupable ?

- Non. Je ne suis même pas encore parvenue à obtenir un récit cohérent des témoins.

La jeune femme s'approche, hésite. Pose une main sur son bras.

- As-tu besoin de quelque chose ?

- Non.

Elle se contente de hocher la tête. S'éclipse aussi doucement qu'elle s'en est venue le laissant seul avec ses sombres pensées.

La situation est de plus en plus compliquée. De plus en plus dangereuse. Menacer, frapper, exécuter, cela ne suffit pas. Ils sont trop nombreux. Trop bien organisés. Trop puissants. En quelques mois de temps, la rue a changé de maître. Et les habitants de Skid Row, en bons chiens obéissants et stupides, leur mangent dans la main sans même se rendre compte que ce sera cette même main, dans quelque temps, qui tiendra le bâton.

En tant de paix, dit le proverbe, pense au danger. Pour qui est prêt, point de malheur. Prêts, le sont-ils ? Et à quoi ?

- Ai-je envie de me faire tuer pour un bout de rue ? Songe Diam. Ai-je envie que Lukas meure à cause d'une lutte de territoire ? Soyons réalistes, tout part en vrille. Le contrôle de Skid Row ? Il nous échappe - il lui échappe, et personne n'y peut rien...

De plus en plus souvent, elle pense à tout laisser tomber. Partir loin d'ici, sur l'une de ces îles paradisiaques où il fait bon vivre, où tout n'est que luxe, calme et palmiers... Mais elle ne s'en ira pas, bien sûr. Pas sans Lukas, qui lui a sauvé la vie. Pas sans Lukas, qui lui a rendu ce qu'elle avait cru à jamais perdu - elle-même.

Prudente et silencieuse, elle se glisse dans les ruelles, les immeubles encore en ruines ou en cours de reconstruction. Son enquête sur l'assassinat d'Alyssa n'a certes pas encore abouti, mais elle possède tout de même quelques pistes. Toutes la mènent vers la Cosa Nostra et ses collègues italiens. Néanmoins, ce n'est pas à Little Italy que se terrent les coupables. C'est ici. À Skid Row.

Dans une bâtisse en ruines. Dans un hangar désaffecté. Peut-être même dans l'ancien commissariat, qui n'a toujours pas été rasé, réparé, reconstruit, réclamé...

Le bunker du LAPD. Pourquoi pas, en effet ? D'autant qu'aucun habitant du quartier, honnête citoyen - pour peu qu'il y en ait - ou gangster, n'a encore eu envie d'y établir son QG depuis le Little One. Les préjugés ont la vie dure, ici comme ailleurs, et s'établir dans un bâtiment de police, aussi vétuste, branlant et délabré soit-il, c'est probablement un peu dur à avaler pour des gens qui y ont en majorité porté plainte, y ont été interrogés, y ont passé une nuit - ou plusieurs - en attendant d'être transférés à Downtown ou No Hoper Point.

No Hoper Point.

Une image fugitive. Un souvenir blessant, plus âpre encore que la morsure d'une lame chauffée à blanc. Les larmes lui montent aux yeux. Elle serre les poings. Secoue la tête. Chasse cette vision. La larde de coups de couteaux mentaux, comme pour l'éradiquer totalement de son être. Même si c'est impossible.

Diam se ressaisit. S'écarte du mur lépreux, couvert de tags et de salissures, contre lequel, sans même s'en apercevoir, elle s'est appuyée. Reprend son chemin vers les ruines de l'office de police. À mesure qu'elle s'enfonce dans les rues poussiéreuses, brunes et grises, menant vers l'ancien cœur du barrio, l'atmosphère se fait plus lourde, plus pesante. Les trottoirs sont déserts, et pourtant jonchés de débris : canettes vides, sandwiches à demi entamés, seringues, morceaux de plastique... De temps à autre, d'une demeure éventrée dont seule subsiste une façade et un bout de toiture, s'échappent les notes folles, erratiques, d'une musique aux accents tribaux, sauvages ou planants. Devant certains seuils, affalés sur des marches, allongés sur un paillason, appuyés contre une paroi nécrosée, des junkies. Hagards. Maigres à faire peur. Couverts d'ecchymoses, de croûtes, de vomissures. Leurs yeux ternes, éteints - parfois plus vitreux encore que ceux d'un cadavre, ne la voient pas passer. Pour eux, elle est à peine plus réelle qu'une ombre - et certainement moins que l'instant de leur prochain shoot.

Enfin, elle arrive au bunker. Enfin, à ce qu'il en reste. Et s'aperçoit en entendant les bruits de voix, de moteurs qui tournent, d'ordres lancés, qu'elle ne s'est pas trompée.

Lukas vérifie une dernière fois la stratégie qu'il a mise au point voici quelque temps déjà. Compare les données du cadastre avec celles fournies par l'ordinateur. Inspecte les armes. Les outils. Les hommes. Fait répéter à ceux qui devront entrer en contact avec ses lieutenants sur place certains mots en russe. Fait exécuter deux ou trois fois encore certaines manœuvres.

- Messieurs, conclut-il, la moitié de votre salaire a déjà été versée sur vos comptes. Faites votre job. Libérez ces types. Ramenez-les ici avec le professionnelisme dont vous avez toujours su faire preuve jusqu'à présent, et la seconde moitié de la somme due vous sera versée. Faites-moi défaut...



Il ne termine pas sa phrase. Se contente de les dévisager. Un par un. Jusqu'à ce qu'ils baissent les yeux. Consentants qu'un échec signifierait à coup sûr leur fin. Et qu'une mort donnée par la glaciale garde du corps de Takeshi serait douce, comparée à celle qu'il leur réserverait.

Les vétérans finissent de se préparer en silence puis, l'un après l'autre, quittent la scène.

Le métis demeure seul dans le refuge mal éclairé. Il attend quelques minutes, le regard fixé sur son portable. Se lève. Se dirige vers une glacière et se sert un soda trop sucré. Retourne à son écran. Tape un code.

Les visages de plusieurs individus se dessinent devant ses yeux. Des anciens cops. Des individus qui se sont retrouvés récemment en prison. Et qui, une fois libres, lui seront très utiles. À quoi ? Il hésite encore. Pianote un mot. S'octroie le luxe de paresser quelques minutes devant les images merveilleuses que lui offre son PC.

Le referme sèchement.

Plus tard. Plus tard, il pourra se permettre de rêver.

Pour l'instant, il y a cette vendetta. La mort d'Alyssa, celle de MDB à venger.

Il y a surtout – Lukas se doit d'être honnête, au moins avec lui-même – sa survie, leur survie, à assurer. Ce qui devient chaque jour plus difficile.

Bruit de pas. La démarche caractéristique, inimitable, de Diam. Il se tourne vers elle – se fige.

Elle vacille, maculée de sang. Tombe à genoux. Cache son visage entre ses mains et demeure là, prostrée sur le béton glacé, secouée de sanglots irrésistibles.

– Que se passe-t-il ? S'enquiert Lukas, s'agenouillant face à elle, lorsqu'il juge que le gros de l'orage est passé.

Elle lève la tête. Plonge ses prunelles de nuit dans les siennes, y cherchant désespérément une force qu'elle n'est plus en mesure de trouver en elle.

– J'ai commis l'impensable, Lukas. J'ai exécuté... Je m'étais juré de ne jamais en arriver là. Je n'ai pas eu le choix. Ou peut-être si... Mais j'ai paniqué.

– Si tu me racontais ce qu'il s'est passé ?

– J'ai eu une intuition. Sur la planque des Italiens. Je ne sais même pas comment ça m'est venu... Peut-être parce que Tony Giardello venait de Little Italy ? Bref, je me suis dit que l'ex-commissariat du quartier serait une planque idéale pour des affranchis. Et je me suis rendue là bas. Je ne pensais pas faire autre chose qu'une reconnaissance, en fait. Juste entrer en phase d'observation. Tu vois le genre. Mais tu connais le proverbe... Un tigre restera toujours un tigre. J'ai vu trois individus quitter le QG. Genre porte-flingues. Je ne saurais te dire plus précisément, pour moi ces tueurs se ressemblent tous. Bref. Je les ai suivis. Pas pu m'en empêcher, je suppose.

Elle se fait quelques instants. Prend la canette de soda de Lukas. En boit une longue gorgée.

– À un moment donné, ils se sont séparés. J'en ai pris un en chasse. Je l'ai coincé – je voulais lui faire avouer qu'il était responsable de la mort d'Alyssa... J'ai réussi. Elle a un petit rire sec, sans joie. Sur ce point, au moins, je ne suis pas décevante. J'arrive toujours à faire parler les gens... Je ne pensais pas qu'un des deux autres reviendrait. Et je n'aurais jamais songé, même dans mes

pires cauchemars, qu'il s'agirait d'un de mes anciens collègues.

– Tu as tué un ex-cops, c'est ça ?

Elle hoche la tête.

– Il... il m'a reconnue... Et tu sais le pire de tout ? C'était un agent sous couverture... J'ai trouvé des micros – et un implant – en fouillant son cadavre.

Lukas fronce les sourcils. La contemple fixement.

Il ne pensait pas que ce moment arriverait si vite. Il avait envisagé de lui parler de ça, bien sûr. Il avait également pensé à l'autre possibilité.

Mais maintenant, il doit choisir.

Décider de quoi sera fait son avenir.

Il peut profiter une fois de plus de son statut d'ange gardien. Livrer Diam à la police, s'arranger pour qu'elle meure avant d'avoir été correctement interrogée. Envisager une carrière plus légale. À défaut, se racheter une conduite et soutenir un politicien... Ou faire du cinéma. Ou encore, faire de sa vie un scénario de film – dans lequel, à la fin, d'ailleurs, il épouserait Azur, la Lolita par laquelle tout le monde serait séduit...

Il peut aussi décider d'arrêter les frais. Décider que ça suffit comme ça. Décider qu'il aime réellement Diam, pour ce qu'elle a été, pour ce qu'elle est, pour ce qu'elle sera – et qu'en assumant ses sentiments pourrait leur donner une chance, à tous les deux.

Encore faut-il qu'elle accepte.

Est-il prêt à prendre le risque ? À renoncer à tout ce qu'il a construit, ici, pour plonger dans l'inconnu ? La réponse, il la connaît, il l'admet enfin. C'est oui.

Mais elle ? Voudra-t-elle seulement écouter jusqu'au bout ce qu'il lui propose ?

C'est ce qui le fait encore hésiter.

– ... Je t'assure, tu étais vraiment fabuleuse !... Bien sûr que tu as l'air naturelle ! Tu tournes au naturel, Tashandra ! Et tu fais du direct !

À cet instant, la porte d'entrée s'ouvre et se referme avec un claquement sec. La haute silhouette de Baron se dessine bientôt sur le seuil du salon.

– Je te laisse, ma belle ! Jean est rentré... oui ! Bien sûr que tu peux venir !... À demain, alors !

Melody se lève d'un bond et se précipite dans les bras de l'homme de sa vie.

– Tu m'as manqué ! Ronronne-t-elle en se lovant contre lui. Tu nous as manqué ! Alors, cette journée ? demande-t-elle en l'aidant à ôter sa veste de cuir.

– Fatigante, répond le détective en se laissant tomber sur un fauteuil. Après l'appel de ce matin – tu sais, celui pour lequel tu m'as bipé...

– Mrs Mappy ou un truc du genre ? L'hystérique aux murs qui saignent ?

– Mrs Mitty, Andrea Mitty, précise Baron. Je suis allé inspecter la demeure en question.

– Alors ?

– Alors il y a vraiment un problème, chaton. Les murs suintent du sang. J'ai prélevé un échantillon pour faire une analyse, mais je crois que cette fois...

la sonnerie du téléphone l'interrompt.
Melody décroche.

Jean, le visage soudain fermé, tendu, se lève et s'approche de sa femme.

- Allô ?... Salut Jen ! Comment vas-tu ? ... Quoi ? ... Non... Non c'est impossible...

Il la prend dans ses bras, embrassant doucement ses cheveux.

- Je... Oui, on arrive tout de suite, bien sûr...

Elle raccroche.

- Omerta a été tué, souffle-t-elle.

- Je m'en doutais. Les loas me l'ont murmuré, ce matin.

- Il... il a été...

- Égorgé, chuchote le détective. Par une puissance revenue de l'autre monde...

- Tu me fais peur, parfois. C'est exactement ce que Jen m'a dit. « Toi ? Mais je te croyais morte... ». Ce sont les dernières paroles de Vinny...

Sans répondre, Baron effleure une nouvelle fois les doux cheveux blonds de Melody, puis disparaît dans leur chambre et revient avec deux t-shirts COPS et deux brassards noirs. Il y aura une veillée en l'honneur d'Omerta, chez Jen et Sniper, ce soir. C'est leur manière à eux, les anciens du COPS, d'honorer leurs morts.

¹ Frida Kahlo (1907 - 1954), peintre mexicaine, communiste, qui fut l'épouse du muraliste Diego Rivera et entre autres maîtresse de Trotsky. Et si vous ne connaissez pas, courrez louer le DVD, acheter ses différentes biographies, précipitez-vous sur Internet pour plus de précisions...

CALIFORNIA MAKI

Dans *Little One*, les Réalistes prennent le pouvoir en Californie car ils craignent de voir la situation leur échapper. Ce faisant, ils tombent dans le jeu de l'Union et se laissent ronger par leur propre arme, abandonnant toute idée de gouvernement démocratique.

Pour la première fois, ils ont l'occasion de mettre en pratique leurs idéaux à l'échelle d'une nation. Mais finalement, quels sont-ils ?

Des valeurs humanistes (le respect des autres, la paix, l'équité, la justice...) doivent être acceptées par tous et dictées par des guides éclairés qui veillent au bien-être du plus grand nombre. Cette finalité passe par l'adaptation aux circonstances et l'emploi des méthodes les plus efficaces évaluées au cas par cas.

Selon la doctrine réaliste, les méméticiens disposent d'un don qui trouve son origine dans un héritage génétique extraterrestre. Cette disposition naturelle fait d'eux des individus supérieurs aux autres et leur donne l'obligation de veiller sur la destinée de la planète.

Les Réalistes considèrent que parmi les méméticiens, ils sont les seuls à reconnaître leur héritage et ainsi, les seuls à avoir réellement pris conscience de leur devoir vis-à-vis de l'humanité.

De ce fait, il ne peut exister d'individus plus justes et à terme, ils devraient être reconnus comme tels et plébiscités par une concorde mondiale.

On voit bien par là comment les intelligences les plus machiavéliques peuvent se laisser rouler par des doctrines bas-bas depuis la fin du XIX^e siècle :

1. Par l'influence qu'ils exercent naturellement sur les autres, les méméticiens sont des individus supérieurs.
2. Par leur croyance dans l'existence des E.T, leur savoir, les Réalistes sont supérieurs aux autres méméticiens.

3. Les Réalistes doivent l'accepter et gouverner le monde.

Pour le reste, il a suffi d'une transmission orale, façon cercle occulte, et d'une influence mémétique forte exercée sur des méméticiens encore jeunes, pour arriver à la situation catastrophique actuelle, ou « comment une lubie devient une menace pour tout un continent ».

Car il ne faut pas s'y tromper, l'idée, « la doctrine réaliste » a fait son chemin seule sans la main invisible d'une assemblée de comploteurs. À chaque génération, elle a imprégné un peu plus ses disciples. Plus ils se persuadaient d'œuvrer pour une cause supérieure, plus ils se sentaient justifiés à se livrer à certains agissements troubles, depuis la manipulation du gène mémétique jusqu'à l'avènement de l'administration Chemven.

L'idée d'agir et de répandre les enseignements réalistes avec pragmatisme, et d'adapter les actes et les discours aux situations spécifiques en ajustant la doctrine s'il y avait lieu n'était pas une méthode pire qu'une autre. Mais à la longue, elle s'est résumée à l'adage : « combattre le mal par le mal ».

Chemven est passé de l'autre côté du miroir en faisant exécuter Mc Connroy, mais sa folie s'est révélée à cause de la frustration d'avoir été méprisé par les E.T. En quelque sorte, il a eu en même temps la preuve que Dieu existait et la certitude que celui-ci se moquait totalement de lui.

À travers l'échec de Chemven, la doctrine réaliste s'est révélée être une simple ambition de pouvoir, certes fantaisiste, mais absolue. Toutes les conditions étaient alors réunies pour que Chemven réponde à l'horreur du *Little One* par l'escalade.

Si le peuple de Californie avait spontanément donné le pouvoir aux Réalistes, l'aspect lumineux de la doctrine « agir pour le bien de l'humanité » aurait pu prendre le dessus. Parce que les Réalistes ont confisqué le pouvoir, tout ce qui reste de leur doctrine est l'ambition de régner.

Les Réalistes ont oublié jusqu'à l'idée d'influencer les individus pour que leurs actes témoignent d'une philosophie de vie en commun. Cela cautionnerait une multitude d'interprétations individuelles, incontrôlables et qui, à terme, pourraient leur nuire.

En fait, les valeurs universelles véhiculées massivement dans la société californienne par le dispositif réaliste servent d'hypnose de l'opinion publique pour la forcer à se tenir tranquille.

1. Bienvenue dans un monde meilleur

Les causes sont détaillées dans *Little One*, voici maintenant les effets.

Mais enfin, où est le mal à fréquenter assidûment son église, tailler son gazon ras pour ne pas déranger les voisins, acheter californien pour relancer la croissance, s'endetter sur plusieurs générations quand le leader le demande, jeter son matériel pornographique de salon, arrêter de tromper sa femme et augmenter les doses de Trinitron, répudier sa fille parce qu'elle fume de la came, aller au dôme *LTL Theater* en famille le dimanche, dénoncer les comportements suspects, dire « c'est mal » quand on voit des programmes télé de l'Union sur le net, se fermer à tout discours jugé subversif et ignorer son interlocuteur, signer en bas de la page quand c'est un cadre réaliste qui le demande, laisser les autorités s'occuper de la politique sociale parce qu'elles savent ce qu'elles font, ne pas critiquer les autorités parce qu'on n'a pas tous les éléments en main pour juger, être courtois avec les agents de police lorsqu'ils mettent à sac votre maison sans mandat, penser que les oubliés du *Little One* en font un peu trop lorsqu'ils gueulent contre le président et consécutivement arrêter de leur donner des pièces, tailler sa haie en forme de symbole de l'église réaliste, se retrouver avec des millions de concitoyens dans la rue pour manifester contre la politique du FMI qui vient de désavouer la politique du président, assister aux meetings dominicaux et hocher de la tête, applaudir des deux mains quand le parlement vote une loi reconnaissant que le LTL est d'utilité publique et globalement se sentir bien dans sa peau et être prêt à tout sacrifier aux grandes oeuvres de l'administration Chemven ?

Rien de mal dans tout ça. D'ailleurs, le dispositif réaliste n'est pas répressif en soi. Bien sûr, s'il s'agit d'exterminer une bande d'ex-cops en cavale, on s'affranchira sans complexe de toute forme de procédure. Mais il n'existe pas de méthode dictatoriale type camps de rééducation ou police des bonnes moeurs. Le Trinitron, commercialisé en masse, donne des résultats aussi bons et à moindre coût.

Il crée un consensus dans les discours, rend l'opinion publique particulièrement malléable à toutes les idées du Président, mais ne révolutionne pas les actes quotidiens en profondeur. Il crée un sentiment de culpabilité chez l'individu qui n'a pas la « bonne » conduite : tout au plus cherchera-t-il des palliatifs... Mais remplacer consommation de came par une consommation de Trinitron produira toujours le même résultat le jour où l'individu n'aura plus d'argent pour payer sa dose.

Quant au jeune ganger, il continuera à braquer les épiceries de son quartier. Quand il sera arrêté, il avouera plus facilement et sera sincèrement désolé de ce qu'il a fait. Le personnel judiciaire sera d'autant plus facilement convaincu de ses fortes chances de se réinsérer et ainsi, il sortira plus vite de prison et recommencera comme avant.

En apparence donc, on ne peut pas affirmer qu'il s'agit d'une dictature déguisée comme dans le cas de l'Union. On est – enfin, le chargé de gamme est – beaucoup plus vicieux que ça : c'est à chaque PJ de se faire son opinion.

Bien évidemment, dans cette rubrique, on a pris le parti de dire que la Californie est devenue une secte qui a pour moteur ses shows télévisés. La population admire profondément son président et aura un réflexe de rejet violent vis-à-vis de toute critique à son égard ou de comportements jugés contraires. C'est la conséquence du conditionnement LTL/Trinitron. Pour autant, face à une pression sociale trop importante, le conditionnement peut toujours se morceler.

Par ailleurs, la technologie mémique n'uniformise pas tous les comportements : elle exerce une influence sur l'individu selon sa personnalité. Un trafiquant de drogue peut très bien être favorable à Chemven parce qu'il pense que c'est un homme qui a su exploiter le système, et qui ne l'empêchera pas de continuer à mener ses affaires comme avant.

Il n'en reste pas moins que 20 % de la population échappe totalement au dispositif mis en place. Les causes sont multiples : l'individu ne regarde jamais la télé ; il a toujours refusé par principe de prendre du Trinitron ou le produit exerce le contraire de l'effet escompté sur sa biochimie ; il est trop marginalisé, trop borné ou trop fou ; il est complètement insensible au culte de la personnalité trop amoureux, ou ses convictions politiques sont trop profondément ancrées en lui ; ou il n'a tout simplement pas accès à cette technologie.

Un individu sur cinq qui a l'impression d'être devenu un Martien sans rien changer à son mode de vie, cela finit par créer un mouvement radical contre les « valeurs » des Réalistes.



1.1. L'usage du Trinitron au quotidien

Dit comme ça, on imagine mal un Hell's prendre son produit, se connecter à son LTL et se bouffer les messages d'amour pragmatique universels diffusés par l'Église réaliste.

C'est pourtant effectivement ce qui se passe. L'usage du Trinitron est devenu aussi banal que celui du téléphone portable. La société le perçoit comme un gadget biotech.



ant la qualité s'est imposée comme un standard, et
nement, on attend déjà le Trinitron 2.0, la version
us forme de nanopuce implantée dans le cerveau et
qu'il diffuserait dans le sang le produit conservé dans une
pêche subdermique à réception d'un signal LTL.

"l'importe qui peut vendre du Trinitron, il suffit d'obtenir
la licence auprès de Centauri : pharmacie, station-service,
épicerie... On en trouve à tous les coins de rue vingt-
quatre heures sur vingt-quatre.

Mais le spécialiste du produit, c'est la chaîne Real Life
Store qui ouvre en moyenne six nouveaux points de vente
en Californie chaque semaine. On trouve aussi dans ces
boutiques les abondants produits du merchandising de
l'église réaliste.

Une plaquette de Trinitron coûte entre 15\$ (chez Real
Life Store) et 30\$ (dans la station-service de nuit). Avec
ça, l'usager moyen se fait facilement son mois, mais il n'y
a aucune posologie indicative. Néanmoins, le consommateur
standard « en veut pour son argent », ce qui signifie qu'il
cherche à optimiser sa consommation pour ne pas avoir à
payer trop souvent.

Bien sûr, il y a différentes manières de consommer.
Les plus « cool » préfèrent l'usage sous forme de
diffusateur liquide (connexion neurale) ou gazeux (masque
respiratoire) connecté au LTL. Des capteurs placés sur la
peau permettent d'évaluer à quel moment du programme
cette des micro-doses du produit doivent être réinjectées au
sujet. Mais là, bien sûr, c'est du haut de gamme qui n'est
pas à la portée de toutes les bourses.

Le vendeur du Real Life Store peut vous fournir une
brochure très détaillée sur les cliniques habilitées à poser
les broches neurales, ou vous expliquer des heures durant
ce que c'est une Biotech et que par définition, à chaque
client correspond une posologie et une manière de prendre
le produit.

Quant aux Nativ qui ont découvert le Trinitron il y a
quelques années chez les gros trafiquants de drogue de
LA, ils n'ont plus qu'à se taper la tête contre les murs.
Cette drogue crée une accoutumance psychologique au LTL
mais pas d'accoutumance physique par elle-même. En cas
de surconsommation, elle ne provoquera pas d'overdose,
mais un état de surmenage.

À terme, un usager régulier n'a pas non plus besoin
d'augmenter les doses, mais un individu habitué aux
différentes drogues californiennes aura besoin dès le
départ de doses plus importantes pour ressentir les effets
du produit.

Bien que commercialisé en masse, le Trinitron, par son
faible prix de vente, n'est pas rentable. Ce sont les parts
d'audience du LTL qui permettent de tasser le déficit.

1.2. La politique

Le clivage Réalistes/Compagnons irriguait la diversité
d'opinions et de partis politiques du paysage californien.
La chute programmée des Compagnons a fait disparaître
du même coup les petits partis (NOM, néolibéraux...).
Les Républicains Unifiés ont été balayés par différentes
affaires dont la dernière en date est l'accusation de haute
trahison d'Angus Jr Richards à la fin de la saison 1 du
reality-show Agents.

Le seul parti d'opposition institutionnel restant
est le parti des Démocrates Visionnaires. Le paysage
politique se polarise donc sur l'opposition DV/Réalistes.
Mais bien évidemment, c'est une apparence, ça fait
démocratie occidentale. Les DV sont surtout là pour amuser
la galerie. Ils revendiquent leur identité politique propre,
mais d'une manière ou d'une autre, finissent toujours par
donner raison à leur interlocuteur dans les débats ou à
voter les lois réalistes au Parlement.

Ils se sont laissés submerger comme tout le monde par
la vague Chemven et n'ont pas une vision d'ensemble
de la situation. Certains élus locaux sont néanmoins plus
lucides que la moyenne et seraient prêts à aider une
cellule terroriste qui poserait des bombes dans les usines
de Trinitron.

Les ex-Compagnons encore en liberté multiplient les
réseaux d'expression libre plus ou moins clandestins. Ils
n'ont évidemment qu'une audience locale et limitée.

1.3. L'économie

Une catastrophe. Le Little One a provoqué un début
de récession économique mondiale, la Californie ayant
entraîné dans sa chute ses partenaires économiques.
Curieusement, le seul pays à qui la situation a profité est
l'Union.

L'administration Chemven, comme les multinationales
californiennes, booste artificiellement certains secteurs
d'activités et en abandonne d'autres. Par ricochet, ce sont
les économies sud-américaine et africaine qui payent le
plus lourd tribut.

Jusqu'à présent, Chemven a réussi à préserver les
apparences au niveau international en jouant d'accords
bilatéraux confidentiels, de menaces et de chantages en
coulisses, et de discours misérabilistes en public. Pour
schématiser vulgairement, il compte s'appuyer sur ses
alliés asiatiques pour escroquer l'Europe qui fournit les
plus gros investissements dans la reconstruction.

Le déficit est très lourd et l'administration a de plus
exonéré de taxes de nombreuses sociétés californiennes
pour faire jouer le patriotisme économique et inciter aux
investissements. Finalement, et c'est connu, le problème
réside dans les dépenses publiques sociales. Elles sont
progressivement suspendues ou réduites au nom de
la politique pragmatique du budget. Les membres des
working-class ont donc le droit de s'endetter à l'extrême
pour élever les kids et avoir accès aux soins, tout en
habitant une cabane en tôle ondulée de Free City à 200
km de leur lieu de travail. Néanmoins le worker y a gagné
en rayonnement social. Il est chaque jour présenté dans
les médias comme l'artisan de l'avenir qui a décidé de
se sacrifier pour la société de demain. À terme, il semble
appartenir à une caste à part, bénéficiant d'un respect
quasi religieux qui lui permet de camper au pied de son
usine sans se faire virer par les pigs.

L'effet sur la croissance économique est discutable,
mais permet surtout de dissimuler un autre bienfait
du pragmatisme environnant. L'administration
n'a pas dépensé un dollar pour les
sinistrés du Little One depuis son
arrivée en poste, s'inscrivant ainsi
dans une politique de continuité

confidentielle d'éradication des pauvres, telle qu'instiguée par le maire DV de LA au moment de la catastrophe.

Ce fait est complètement occulté par l'apologie du bon travailleur latinos, car finalement, si tous doivent supporter l'effort d'avenir, il serait discriminatoire de venir en aide aux plus démunis.

Par ailleurs, certains tacticiens de la croissance économique renouée de l'équipe Chemven ont fait considérablement augmenter le budget du CDCP (Center For Disease Control and Prevention) qui est prêt à mettre en quarantaine l'ensemble de Free City au moindre signe d'une nouvelle pandémie.

1.4. L'influence mémique

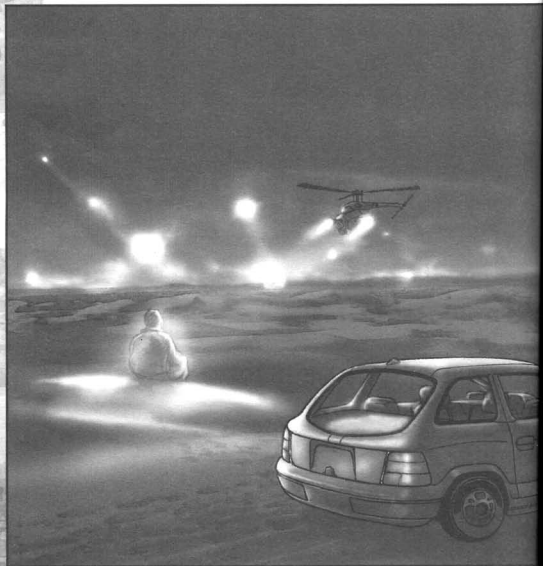
Le Trinित्रon et le LTL sont utilisés comme propagateurs des mêmes créés par Chemven. À lui seul, il exerce une influence mémique considérable sur la Californie. Il a parfaitement conscience du pouvoir qu'il concentre entre ses mains et sait par exemple, s'il désigne telle ou telle

catégorie de population comme bouc émissaire, qu'il va susciter une vague d'agressions et de meurtres dans la nuit. Il évalue donc minutieusement les conséquences de ses discours, et s'il perd par malheur son sang-froid à la télévision, il risque de provoquer des troubles sociaux considérables.

À l'inverse, plus ses idées sont majoritaires, plus les courants de pensée contraires qui arrivent à se dupliquer sont dotés d'une forte inertie mémique. Le résultat c'est que passées les frontières, l'opinion internationale devient peu à peu hostile aux Réalistes.

Les partisans de Chemven auront donc tendance à penser qu'il s'agit d'un leader moderne, libéral et humaniste qui a sauvé la Californie du désastre. Ils voient en lui un homme d'action prêt à assumer ses responsabilités au nom du peuple, un homme en qui on peut placer sa confiance et qui pourrait bouleverser le cours de l'histoire.

Ses détracteurs vont évidemment le voir comme un opportuniste et un businessman. Néanmoins, il reste à savoir si c'est son côté gentil allumé qui fait barrage à



Union ou si c'est son côté dangereux gourou sectaire qui va ressortir le plus. C'est pourquoi Chemven se doit d'occuper le devant de la scène internationale et d'y faire diversion, quitte à passer pour le gogo de service.

2. The Chemven show

Le président cherche à faire parler de lui sur la scène internationale de manière à réunir ses partisans et à créer des polémiques futiles entre ses détracteurs, plutôt que de voir se réunir en bloc soudé antiréaliste.

2.1. « Oui, ils existent ! »

Mars 2035. Lors d'une visite officielle à Séville pour parler des investissements européens en Californie et du programme international de lutte contre les narcotrafiquants, Chemven déclare que les E.T existent et qu'il les a rencontrés. Il affirme que l'humanité descend d'un peuple E.T et que le temps d'une prise de conscience globale est venu. Le président suggère de plus qu'il est prêt à montrer l'exemple en faisant inscrire dans la constitution californienne l'affirmation de l'existence des E.T. Il précise qu'il s'agit toutefois d'une décision qui appartient au peuple de Californie et à son parlement.

De retour à Sacramento, Chemven est acclamé par des millions de Californiens touchés par la révélation. Le processus institutionnel visant à faire modifier la constitution est lancé. L'opinion internationale est partagée. À partir de la déclaration de Séville, les Européens vont durablement percevoir Chemven comme un gros allumé de première, plutôt que comme un dictateur en herbe. Curieusement, tous les « officiels » présents lors du discours commencent à croire aux E.T.

2.2. Artisan de la paix mondiale

Mai 2035. Chemven s'engage devant les Nations Unies à retirer l'intégralité des troupes californiennes en activité en Amérique du Sud et en Afrique pour le compte de la nation, et à les faire incorporer les forces internationales de maintien de la paix.

Officiellement, il s'agit de transcender les intérêts individuels de la Californie afin d'agir pour les intérêts supérieurs du monde. Dès lors, Chemven passe pour le néo-hippie du G9. Il va d'ailleurs commencer à cultiver le look qui va avec et s'entourer de personnalités publiques pacifistes.

En réalité, à peine 20 % des effectifs militaires engagés à l'étranger rejoindront les casques bleus, 50 % iront manœuvrer sur les frontières avec l'Union, 10 % iront grossir les rangs de la CISA et 20 % seront démobilisés et engagés comme force de sécurité chez Centauri. La multinationale va installer ses filiales là où il n'y a plus de militaires californiens et passer de nombreux accords d'exploitations avec les dictateurs locaux.

Dès lors, les opérations de la CISA sont intimement liées aux intérêts de Centauri. Par cette manœuvre, la Californie vient de réduire de 10 % son budget de la défense (dépense logistique et démobilisation) ce qui fait bon effet alors qu'elle n'a jamais été aussi sanglante dans ses rapports transnationaux (opérations locales menées par Centauri).

En outre, cette décision a l'avantage de diviser les cadres de la Défense sur la politique californienne. L'armée ne présente plus un front soudé face au pouvoir civil. Elle n'incarne plus la défense des valeurs républicaines traditionnelles et ne risque plus de faire preuve d'indépendance vis-à-vis du président en cas de déclaration de l'état d'exception (loi martiale).

2.3. Hollywood Reloaded

Fin mai, Chemven se pointe au festival de Cannes avec ses nouveaux potes stars de rock pacifistes. Il rappelle à quel point l'effort de solidarité européenne a été déterminant pour aider la Californie à survivre au *Little One*. En retour, il annonce un programme gigantesque de réhabilitation de Hollywood où seront installés les plus grands studios de cinéma du monde. Un cinéma d'un genre nouveau, inspiré du modèle européen, une Babel culturelle qui accueillera tous les projets, avec des mesures fiscales avantageuses pour les investisseurs et une partie des bénéfices des grosses productions qui serviront à financer les petits projets, « un cinéma où chacun pourra faire valoir son identité nationale, tout en communiant avec l'univers... ».

2.4. Hawaï off-shore

Juillet 2035. Au G9, Chemven avertit qu'il est temps pour la Californie de soutenir les peuples du monde en militant pour l'instauration d'un impôt universel sur les transactions financières des multinationales (le côté universel vise ici les sociétés qui seraient tentées d'installer leur siège social sur la lune ou sur mars). L'idée n'est pas vraiment nouvelle, si ce n'est peut-être dans sa formulation, ce qui en fait une proposition kitsch.

Pour montrer sa détermination, Chemven met en cause Sentry, dont les montages financiers à travers le monde lui permettent d'éviter bien des pressions fiscales.

Pendant qu'on s'interroge sur l'état d'esprit crapuleux de la

société californienne n°1 et qu'on se perd en conjectures sur l'instauration ou non d'un impôt qui n'a en réalité aucune chance de voir le jour, Chemven défiscalise totalement Hawaï, créant un paradis fiscal géré à 50/50 par les yakusa et Centauri, de quoi attirer les finances et les cerveaux en République de Californie.

2.5. Neo Islam

Si vos ex-cops arrivent à coincer Sadi Abu Bakr et que Chemven peut tirer la couverture à lui, on va en entendre parler pendant des années. Qui sait, peut être qu'un de vos PJ se retrouvera dans le carré VIP accompagnant Chemven au festival de Cannes ?

Sur le plan international, cet événement sera exploité pour convaincre tous les riches que la Californie est devenue le lieu le plus sûr au monde (en plus d'être le plus agréable, le plus ouvert, le plus beau et le plus cultivé...).

On voit bien qu'à terme, le projet d'avenir des Réalistes est celui de n'importe quel économiste occidental : avoir une population jeune, riche, dynamique et en bonne santé. Mais la différence, c'est que si on le laisse faire, Chemven se donnera les moyens de sa politique en exterminant ceux qui ne répondent pas à ces critères.

3. R.A.S.

Franchement, détendez-vous un peu, je ne vois pas trop ce qu'on peut lui reprocher, au président. Et de fait, en quoi la société a changé depuis son arrivée au pouvoir ? Certes, le citoyen moyen a tendance à se faire baratiner plus facilement lorsqu'on teinte sa rhétorique de doctrine réaliste... Et après ? Qui croirait que le président est un criminel ?

Si on fait abstraction de l'omniprésence des publicités pour les marques appartenant à la nébuleuse réaliste, du discours bien pensant en vogue et du bourré du mou moyen qui concentre toute son énergie à tenter de coller au consensus majoritaire, la société est en apparence, toujours la même. L'Eglise réaliste est en train d'opérer une révolution souterraine invisible, une transition sociale qui aboutira en mars 2036 à une dictature du bonheur, la première Théocratie Corporatiste Universelle. Un bien beau programme...

Cette transition passe par une prise de contrôle absolue de certains secteurs de la société ou par la déconnexion et la marginalisation de ses acteurs si la mise au pas est impossible.

3.1. Administrations et fonctionnaires

Une première purge administrative a été effectuée avec le *Little One*. Mais il s'agit là de désigner des boucs émissaires à la population et de placer ses partisans aux postes clés. La seconde a pour but de réaliser des économies budgétaires massives et de neutraliser tous les acteurs du système qui le connaissent trop bien pour adhérer aux discours simplistes et infantilisant du gouvernement.

Cette politique va rapidement entraîner des dysfonctionnements majeurs des administrations fédérales, la faute sera rejetée sur les fonctionnaires et le peuple avalera la pilule.

Dans le domaine de la santé, de l'éducation et de la culture, on supprime tous les moyens et on attend que la situation devienne ingérable pour revendre au prix d'un dollar symbolique les bâtiments et leurs équipements à une filiale de Centauri. Au passage, l'administration fédérale laisse l'administration locale gérer seule les conséquences. Et vu que de nombreux élus locaux sont Réalistes, on peut compter sur eux pour se débarrasser le plus pragmatiquement possible du problème : soit l'administré a les moyens d'envoyer son kid en école privée ou sa belle-mère en clinique, soit c'est l'institut public le plus proche qui se retrouve en sureffectif. À terme, cette pratique crée d'immenses ghettos d'administrés (un hôpital d'état censé faire le boulot de quatre ou cinq) et la moindre étincelle déclenche un chaos absolu. Cet insouciance pour jeunes délinquants s'est insurgé, a gangbanged toutes les éducatrices et pris en otage le directeur ? Il ne reste plus au SWAT qu'à terminer le travail. Et si certains membres du personnel survivent, ils seront licenciés et on leur proposera une prime misérable pour qu'ils renoncent à toute plainte contre l'administration, en faisant miroiter la menace de poursuites judiciaires lourdes pour non-assistance à personne en danger ou autres motifs fantaisistes.

Certains secteurs tels que la défense, la sécurité ou la justice ne subissent évidemment pas de coupes budgétaires, quoique le gel des crédits (y compris le versement des salaires) devient monnaie courante pour forcer les fonctionnaires à agir dans le bon sens. D'autres branches (Recherche, Université, Infrastructures, organismes de recouvrement...) sont privatisées à l'extrême et au bout de la chaîne, c'est toujours Centauri qui en récupère la bénéfice.

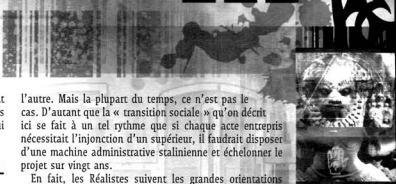
La question de savoir si cette politique augmente le déficit public sur le long terme ou au contraire le stabilise est laissée à votre sensibilité politique économique. Ce qui est certain, c'est que l'administration Chemven ne comblera pas la dette publique aggravée par le *Little One* avec ce genre de procédé. D'ailleurs, ce n'est pas l'incertitude principal de la manœuvre.

3.2. Les lobbies

L'administration Chemven va en brasser certains dans le sens du poil, et ils bénéficieront d'une grande complaisance de la part des Réalistes. Les gèneurs – on pense à tous ceux qui sont spécialisés dans le domaine social, éducatif et écologique – vont être convertis ou corrompus.

Quant aux dossiers des « fortes têtes » pour qui on ne peut plus rien, ils seront remis aux yakusa qui vont sérieusement s'occuper de leur cas. Et là, toutes les méthodes y passent, de la séquence d'intimidation classique au meurtre pur et simple, en passant par la campagne de diffamation et le demi kilo de coke retrouvé dans le coffre de voiture par les pigs.

Les Réalistes veulent s'assurer qu'aucun mouvement officiel de citoyens n'engage de bras de fer avec l'administration. Ce qui est « officiel » a en effet



ne légitimité et une assise médiatique difficilement contestable, alors que les médias étrangers n'iront pas demander leur opinion à un million de Californiens qui vivent individuellement dans leur coin.

3.3. Le secteur privé

Centauri rachète de nombreuses entreprises qui deviennent ses filiales. Toutefois, il lui est matériellement impossible de contrôler tous les secteurs clés de l'économie.

Dans son effort pragmatique pour bâtir l'avenir, le peuple n'achète pas californien mais Centauri, ce qui explique que peu à peu, les autres multinationales perdent leur marché intérieur et délocalisent leur production. De fait, ils vendent dans d'autres pays et investissent donc dans des budgets publicitaires ailleurs. C'est pourquoi le paysage publicitaire de Californie est saturé par les marques appartenant de près ou de loin à Centauri.

Il reste que les autres multinationales sont encore bien présentes dans le sud de la Californie. Avec le *Little One*, elles ont créé des quartiers corporatistes franchisés et possèdent d'une main-d'œuvre à bas coût. LA est devenue une vitrine high-tech pour les clients étrangers et les installations en Californie (R&D, services, administration, sous-traitance, production...) irriguent l'Amérique centrale, l'Amérique du Sud, le Canada et l'Union.

La justice étant partiellement à la botte de Centauri, tout comme les médias, l'exécutif et le législatif, les grandes corporations font figure de seul réel contre-pouvoir (si on exclut les organisations criminelles). Elles se sont inspirées du modèle Sentry, faisant planer la menace des licenciements de masse pour avoir la paix.

Concrètement, en coulisse, les corps se sont affranchies du pouvoir judiciaire et font la loi dans leurs quartiers. Localement, police et justice sont en position de faiblesse et évitent de se mêler des affaires entre corps tant que le pouvoir fédéral ne se manifeste pas.

Pour les Réalistes, Sentry reste un mystère. Chemven n'en prend pas le contrôle. Il n'est donc pas question de l'attaquer trop ouvertement, ce qui risquerait à terme de provoquer la fuite de tous ses actifs hors de la Californie. Quand Chemven accuse nommément Sentry devant le G9, c'est un test pour voir comment son rival va réagir.

Le président a compris qu'il n'avait pas intérêt à attaquer le secteur corporatiste de front et cherche plutôt à l'instrumentaliser à son avantage. Par exemple, au Nevada, l'ILA continue à poser un sérieux problème au pouvoir fédéral. Comme Sentry cherche de longue date à s'approprier ses terres et ses ressources, Chemven fait tout ce qu'il peut pour lui faciliter la tâche. Une fois que Sentry l'aura débarrassé du problème des natifs, le président pourra toujours provoquer un scandale international en dénonçant les exactions commises.

3.4. La ruche

Ce qui est effrayant avec les Réalistes c'est que du sommet à la base, ils donnent parfois l'impression d'agir comme un seul individu, alors qu'ils sont de plus en plus nombreux à agir activement pour leur église.

Dans certains domaines sensibles, il y a des briefings et des ordres qui sont répercutés d'un niveau hiérarchique à

l'autre. Mais la plupart du temps, ce n'est pas le cas. D'autant que la « transition sociale » qu'on décrit ici se fait à un tel rythme que si chaque acte entrepris nécessitait l'injonction d'un supérieur, il faudrait disposer d'une machine administrative stalinienne et échelonner le projet sur vingt ans.

En fait, les Réalistes suivent les grandes orientations données dans les discours publics du leader ou dans les meetings des cadres du parti et interprètent à leur niveau quelle tâche individuelle leur est dévolue.

Pour connaître les ambitions de la machine réaliste pour 2035-2036, il suffit de faire la psychanalyse de n'importe quel citoyen lambda qui mange sa ration quotidienne de LTL/ Trinitron. Un indice flagrant dans ce sens est l'adéquation absolue entre les sujets traités au quotidien par les médias et les préoccupations des citoyens.

L'annonce d'une baisse de la croissance dans le secteur automobile californien provoque dans la semaine un afflux massif de citoyens dans les banques. Elles auront bien du mal à expliquer à leurs clients qu'ils sont déjà surendettés par leur nouveau contrat de santé, le placement des kids en école privée et l'acquisition de leur nouveau home LTL et que ce n'est pas le moment de contracter un nouveau crédit pour acheter une voiture.

Mais parmi les citoyens, le Réaliste de base ne va pas se contenter de suivre le mouvement de masse : s'il en a les moyens, il va essayer d'agir dans le sens de l'orientation donnée. Par exemple, un banquier réaliste avalisera tous les contrats de crédit, même si ça doit couler son établissement. Ce phénomène de masse appliqué aux interprétations individuelles de chaque réaliste provoque évidemment des actes contradictoires qui risquent de se neutraliser mutuellement. De plus, une année ne compte que 365 jours, ce qui induit des « hasards de calendrier » en série et des coïncidences malvenues susceptibles de provoquer des catastrophes en chaîne... Et la pyramide réaliste s'agitte dans tous les sens, comme une ruche pleine de petites abeilles, pour réparer les dégâts....

4. Légendes

« Ouais, Geof, on avait parlé de détailler l'utilisation de la mémétique entre créateurs et propagateurs de mèmes... Est-ce que t'intègres ça à ta partie technique ?

— Si COPS était un jeu de super héros, ça se saurait.

— »

Autant les Angelinos détestent de plus en plus les Réalistes (faut dire que vu de LA, Chemven se foutait bien de la gueule du monde durant l'été 2034...) autant ils n'ont rien contre Centauri et trouvent plutôt « cool » les gadgets type LTL/Trinitron. Voilà donc que leur esprit fait le grand écart entre leur envie de drogue, de sexe et de Live Feeding, et la figure inconsciente du Père de la nation qui leur dit : « C'est mal ! »

Cette pression psychologique amplifie les idées à forte inertie mémétique lâchées en tourbillons sur LA depuis l'indépendance (*Little One*, p145). Les individus en état de stress important (par exemple, les utilisateurs quotidiens de So-Cyb)

risquent plus facilement de succomber à cette pression que d'autres. Ils voient leurs peurs s'incarner sous forme de tueur en série masqué, d'animaux étranges, de monstres ou tout autre « stéréotype jungien primaire ». Les réactions possibles sont alors multiples.

Certains vont jouer le rôle de la victime rituelle, d'autres, au contraire, vont s'y soustraire en devenant le tueur masqué, la plupart vont simplement rapporter ce qu'ils ont vu à leur entourage, et pour un peu que celui-ci soit dans les mêmes dispositions d'esprit, l'hystérie collective va se propager.

En raison du nombre de méméticiens qui se sont réfugiés en Californie à l'indépendance, ce phénomène existe depuis la saison 1. Il est amplifié et déformé par l'usage du Trinitron, l'assaut moral mémétique des Réalistes sur la population et plus généralement, par la joute mémétique entre Compagnons et Réalistes durant plusieurs années. Les mêmes contraires se sont propagés et ont fait leur vie, sans contrôle.

Qui sait ? Des membres de la mafia irlandaise ont peut-être discuté un jour de folklore avec Stenford dans l'arrière-boutique d'un antiquaire, l'expérimentation politique à l'oeuvre en Californie a réveillé les traditions mystiques des organisations criminelles, Mac Connroy lui-même a peut-être accepté l'idée qu'il était la victime désignée et hoché la tête lorsqu'il a vu la mort, et quoi de mieux que cette affaire surmédiatisée, dans laquelle le tueur est resté sans visage, pour faire planer une ombre permanente sur la ville ?

Dans la saison 1, ces phénomènes étaient souterrains, spécifiques et limités. Ils deviennent désormais publiques et courants. Chaque jour, les médias locaux parlent très sérieusement des phénomènes quasi-paranormaux dont les citoyens ont été victimes sans en remettre en cause l'authenticité, et LA sombre dans l'autosuggestion. Après tout, quoi de plus normal dans un pays où le président affirme publiquement que les E.T. existent ?

Bien sûr, un propagateur pourrait utiliser ces phénomènes pour créer une vague d'hystérie collective à l'échelle de la ville, mais alors, il y a de fortes chances qu'il n'ait pas les moyens de contrôler le résultat.

Le COPS était une police des méméticiens, pas une police des mêmes.

Il n'y a pas de processus antimémétique, si ce n'est d'apporter la preuve irréfutable qu'une idée n'existe pas.

Mais après ce qui s'est passé à LA, c'est trop tard. À la rigueur, ce processus pourrait être inversé, absorbé, si les Angelinos adhéraient en masse à l'Eglise réaliste et renonçaient à leur consommation abusive de came pour devenir des citoyens modèles...

Au milieu d'une assemblée qui succombe à la panique, un ex-cops pourra toujours donner de la voix et peut-être arriver à ramener le calme. Mais il agit sur les symptômes, non pas sur les causes profondes. La peur pourra toujours ressurgir plus tard.

4.1. Tammy devil & holy Kristine

On a vu Tammy Weaver, la nouvelle maîtresse, se faire fouetter le cul dans un club échangiste de Beverly Hills, participer à une orgie huppée dans New Downtown,

offrir son corps aux SDF de Pueblo, faire un striptease intégral en public dans une boîte de Van Nuys... La bougresse a un sacré appétit et semble même avoir le don d'ubiquité tant on la voit dans des lieux différents lors d'une même nuit.

Ce tempérament trahit son allégeance de longue date au puissant lobby du X de Van Nuys dont chacun est persuadé qu'il a fait main basse sur la ville depuis le *Little One*. Les nombreux témoins de ses folles frasques sont ensorcelés par la maîtresse et leur âme est donnée en pâture au sombre temple païen de Van Nuys. Une longue descente dans la drogue et la débauche commence alors pour eux.

Quel rôle souterrain le lobby a-t-il joué à LA depuis l'indépendance ? Se peut-il qu'il soit à l'origine de la chute de Kristine Lane ? En tout cas, ses inspirations satanistes ne semblent faire aucun doute, comme en témoignent les tatouages arborés ces derniers temps par les actrices de X.

Tammy Weaver réfute totalement les moeurs qu'on lui prête et se dit victime d'une vaste campagne de diffamation. Le lobby du X se refuse à tout commentaire et les Réalistes l'ont exclu du parti. Sa dernière apparition en tenue SM dans un club a provoqué un mouvement de panique général, lequel a causé la mort par piétinement de deux individus, personne ne désirant se faire voler son âme par la maîtresse.

Pour l'heure, elle a déclaré qu'elle ne démissionnerait pas et les représentants de SENTRY l'ont assuré publiquement du soutien de la mégacorporation dans cette épreuve.

4.2. The One

The One est le bon travailleur latino qui revient faire votre haie alors que vous l'avez viré sur un coup de sang il y a une quinzaine. Il reprise aussi vos chaussettes, cire vos bottes, nettoie votre piscine et astique la Porsche. Le cas échéant, il peut aussi faire le ménage chez vous et ranger les cassettes porno que vous avez négligemment laissées à la portée des kids.

Mais the One ne veut pas vous déranger, il se montre uniquement en votre absence. Par contre, il faut laisser un dollar sur le peron de l'entrée en guise de paiement symbolique, sinon il est vexé et risque d'uriner sur votre gazon pour se venger.

Récemment, un chef d'entreprise pris dans les embouteillages a reconnu the One en train de faire du camping à un feu rouge. Pour saluer son mérite à la tâche, il lui a donné sa voiture, sa carte de crédit et sa montre.

4.3. Jogger Freak

Les joggers isolés disparaissent à Santa Monica. Tout ce qu'on retrouve ce sont les quatre pattes de leur animal de compagnie préféré qui semble avoir été découpé par les mâchoires d'un alligator. De plus, à la nuit tombée, les kids se plaignent d'être réveillés par les barrissements étranges

Une bête qui rôde dans le voisinage. Le LAPD a effectué plusieurs descentes dans le milieu des combats d'animaux clandestins, ce qui a permis de mettre à jour un trafic alimentant les arènes de Live-Feeding, lequel serait géré par un mystérieux homme noir. Mais pour le moment, aucune trace de Nyarlathotep.

4.4. Naomi Clemente

Bien des Angelinos se souvenaient de cette affaire glauque dans laquelle le meurtrier n'avait jamais été retrouvé. Le fantôme de Naomi Clemente apparaît maintenant aux automobilistes qui prennent l'échangeur de la 15 à proximité de Skid Row, ce qui provoque plusieurs graves accidents de la circulation chaque semaine.

Elle demande aux automobilistes à qui elle apparaît pourquoi ils n'ont rien fait pour retrouver son assassin. Plusieurs témoins du phénomène ont été arrêtés par la suite pour des meurtres d'enfants qui présentent des similitudes troublantes avec l'affaire Clemente dans leur modus operandi. Si certains d'entre eux étaient déjà connus comme prédateurs sexuels, le passage à l'acte meurtrier est à chaque fois postérieur à la vision.

4.5. The Donutman

Il ne s'agit pas d'un homme déguisé en donut, mais d'un donut géant, haut d'environ de deux mètres, qui attaque les boutiques de lingerie féminine et rafle tous les stocks. Les premières affaires de ce genre ont provoqué



l'inculpation des vendeuses victimes du Donutsman, car aucune preuve ne venait corroborer leur version des faits. Notamment, aucune vidéosurveillance n'avait repéré le passage d'un donut géant. En même temps, aucun enregistrement ne montrait non plus une vendeuse en train de braquer ses propres stocks. L'affaire a pris un tour nouveau lorsque le Donutsman s'est attaqué à une boutique remplie de clientes qui affirment toutes avoir vu le monstre.

Mais depuis, l'infâme a multiplié ses forfaits. Il a notamment forcé une cliente en pleine séance d'essayage à avaler un donut alors que celle-ci était au régime. Depuis la victime a pris quarante kilos et passe son temps à avaler compulsivement des donuts. Il se dit que cette femme est l'épouse d'un cadre Old Ones. Le mafieux a littéralement pétié les plombs et recherche activement le coupable. Il a massacré plus d'un membre de gang incapable de lui fournir des informations sérieuses sur l'affaire.

Mais les choses s'enveniment, car la piste suivie par le mari de la victime l'a conduit à Little Tokyo où il n'a pas hésité à aller demander des comptes aux yakusa. Combien de temps ceux-ci vont-ils conserver leur calme alors que le mafieux les menacent de représailles s'ils ne lui livrent pas Donutsman ?

Le LAPD craint que cette affaire de fétichiste dégénère en règlement de compte entre les deux plus importantes organisations criminelles de la ville.

5. Endgame ?

La story line s'achève avec ce livre. Néanmoins, il n'existe pas une fin unique dictée par la gamme, mais de multiples fins possibles selon ce que les joueurs décident et arrivent à faire.

5.1. La Californie, première Théocratie Corporatiste Universelle

On a vu comment en un an, les Réalistes comptaient, au terme de leur gouvernement de « transition sociale », faire de la Californie « une dictature du bonheur ».

Leur mécanique est bien rodée, ils doivent à présent se tenir prêts à éradiquer dans les délais les plus brefs tout obstacle qui se dresserait sur le chemin de leur réussite. Ce ne sont ni les médias, ni le peuple, ni le Congrès qui risquent de poser des problèmes, mais des individus ou des organisations.

Pour contrer ces difficultés éventuelles, les Réalistes enverront les fédéraux, la CISA ou les yakusa. Mais comme Chemven n'a qu'une confiance limitée dans la loyauté de ces entités, il est fort probable que l'usage de commandos Centauri affranchis de toute loi s'impose pour faire la chasse à une bande de subversifs trop coriaces. Au bout d'un an de transition sociale, le peuple sera mûr pour gober la plus grosse escroquerie de l'histoire de l'humanité.

En mars 2036, alors que la Constitution est sur le point d'être modifiée pour reconnaître l'existence des E.T., ceux-ci vont tout simplement débarquer dans la nuit du 8 mars pour confier au peuple californien à quel point ils placent leur confiance dans le président. Ah oui, il a

salemment pétié les plombs, d'autant qu'il y croit à moitié lui-même.

Toute la Californie, scotchée des heures durant devant son LTL/Trinitron, verra des lumières dans le lointain, des formes furtives se soustraire à la traque des drones télé des marques au sol et des témoins retrouvés sur le bord de la route et qui les ont vus. Tous affirmeront que les E.T. sont venus et leur ont confié que le président Chemven était un guide pour l'humanité et un espoir de paix entre les peuples de l'univers.

Dès l'aube, des millions de Californiens défilent dans les rues et à midi, le président décide de répondre aux signes forts qui lui ont été adressés par ses homologues de l'univers en instaurant la première Théocratie Corporatiste Universelle. Un régime politique affranchi de toute lourdeur administrative inutile, géré par Centauri et dont le guide unique serait Iram Chemven sous la houlette spirituelle de l'Église Fédérale Réaliste. Sa structure permettra d'intégrer tous les pays qui souhaitent rejoindre la théocratie, et à terme, de réunir tous les peuples sous un seul drapeau.

Inutile de dire que la Californie nage dans le plus grand bonheur.

À moins que les PJ ne trouvent le moyen d'arrêter ce processus, voilà une très belle clôture de saison 4, et vous pourrez alors vous lancer dans votre saison 5 (la partie *Flash Forward* vous propose des axes pour construire une suite) ou décider d'arrêter ici les frais et de passer à autre chose...

5.2. Stopper le Président

Vous avez voulu faire le malin, mettre en scène une ultime rencontre entre les PJ et Chemven, parce que vous avez toujours eu un goût immodéré pour les poseurs avec le sourire en coin, et bim !, votre bad guy préféré se prend une balle...

Gary Meldrick prend la tête de l'Église Réaliste. Des élections présidentielles sont organisées, confrontant le leader DV au vice-président de l'administration réaliste Ernest Kresha. L'opinion publique, sous contrôle, vote pour ce dernier. Meldrick tire officiellement les ficelles de la nouvelle présidence. Il fait de Hiram Chemven un martyr, ce qui lui permet d'organiser avec succès la nuit du 8 mars, comme décrit précédemment.

5.3. Les yakusa

Avec le Little One, les yakusa de LA ont été considérablement affaiblis et c'est le clan de la Guêpe qui a pris les rênes de Little Tokyo. Mais ce clan qui domine aussi San Francisco n'a pas les moyens de s'opposer à l'oyabun de Tokyo. Il manque de légitimité et d'effectifs et souffre de l'éternel préjugé qui veut que les femmes (dirigeantes de la Guêpe) ne soient pas aptes à gouverner les hommes.

C'est pourquoi, dès septembre 2034, la Guêpe est tombée sous l'allégeance directe de Tokyo qui a investi des moyens importants en Californie. Ainsi, les yakusa rivalisent avec les Old Ones de LA et la Guêpe est un intermédiaire entre les Réalistes et Tokyo. Le clan californien exécute les basses besognes des Réalistes, et

chacun des trois s'est constitué des dossiers accablants sur la culpabilité des deux autres.

Il n'y a aucune chance que les accords soient trahis, Toyabun et Chemven ayant des intérêts économiques, respectivement à Hawaï, tandis que la Guêpe profite de la situation pour infiltrer les yakusa de Tokyo. Il reste qu'infiltrer les rangs des yakusa de LA peut permettre d'obtenir des renseignements sur les agissements des Réalistes, et non des moindres, puisque sans connaître la finalité de la stratégie réaliste, la Guêpe est associée à la plupart des grands événements. Ainsi, pour le 8 mars 2036, deux cents tueurs yakusa se tiendront prêts à intervenir sur ordre, en cas de problème.

5.4. Washington

De toute évidence, Chemven est en train de faire sans le savoir ce que la cellule mère attend exactement de lui. À moins d'arriver à coincer Abu Bakr, Chemven va passer pour un dangereux allié auprès de l'opinion internationale en insistant sur son nouveau régime, ce qui permettra à l'Union de maintenir en place ses institutions.

De tous les acteurs principaux de la storyline, seule l'Union pourrait stopper net l'opération réaliste de la nuit du 8 mars 2036 en lançant un missile sur le satellite TV adéquat. Mais soit Abu Bakr est tombé et Washington ne ferait alors qu'aggraver son cas (acte de guerre condamné à l'unanimité) soit la Théocratie Corporatiste Universelle de Chemven va dans le sens des intérêts de l'Union. C'est pourquoi dans tous les cas, elle n'utilisera pas ce type de méthode.

Par contre, la CIA pense tirer profit d'un mouvement de résistance interne à la Californie susceptible d'affaiblir le pays de l'intérieur. Elle n'hésitera donc pas à apporter soutien et financement à une bande d'intermédiaires qui pourraient en fait dissimuler leurs véritables objectifs.

5.5. Les Compagnons

Rebecca Summer, Patricia Rimbault, Pavel Kaminski... les ex-Compagnons continuent à s'opposer aux Réalistes par tous les moyens à leur disposition, tant qu'ils n'ont pas été neutralisés.

Les commandos Centauri utiliseront des moyens d'action particulièrement directs contre eux. Ils n'ont pas sous conscience des risques qu'ils prennent et plus tôt ils passent dans la clandestinité, plus ils ont de chances de survivre.

Rimbault cherche à structurer des réseaux médias pirates et s'avérera à terme suffisamment crédible pour que les infos et les reportages diffusés sur le net soient repris par les médias du monde entier. Il est aussi possible qu'elle devienne directement une source d'informations officielle pour les journalistes étrangers.

Qu'ils survivent ou non, les Compagnons vont inspirer des cellules de résistance active qui se radicaliseront proportionnellement à l'emprise de Chemven sur la société.

Si les premiers faits d'armes se limiteront à des campagnes d'information sauvages sur les effets du Trinitron, ces cellules pourraient en fin de compte se spécialiser dans des actions de sabotage à grande échelle.

5.6. Le Core, pour un dénouement hollywoodien malgré lui

Autant le Core peut aller très loin dans la réalisation d'activités clandestines, autant il évitera de lancer des opérations qui risquent de se solder par l'arrestation de membres appartenant à ses forces de sécurité qui pourraient témoigner contre la corpo et entraîner une perquisition du siège social.

Sentry a enregistré de gros déficits en Californie en 2034, ce qui l'a obligé à abandonner le marché intérieur. L'avantage, c'est que la mégacorp est maintenant déconnectée de l'économie californienne.

Entre le *Little One* et les trucages de l'administration Chemven, le pays est au bord du chaos économique. Sentry mise sur une récession profonde et de graves troubles politiques intérieurs qui pourraient lui permettre « d'acheter » le Congrès et d'obliger la fédération européenne à soutenir le projet de privatisation du pays au profit de sa multinationale n°1.

D'ici là, tout est possible. Le Core devra peut-être se réinitialiser au Liberia pour échapper à Centauri, à moins qu'il ne succombe à une fusion numérique perpétrée par son enfant naturel, MIKE, ou qu'il se contente de soutenir la résistance antiréaliste.

Il soutiendra à 100 % un plan de sabotage des chaînes de production du Trinitron et si cela permet de favoriser l'émergence d'une guerre civile, il armeta les milices rebelles.

La nuit du 8 mars, une grosse partie des effectifs de sécurité Centauri basés à LA seront en déplacement à l'extérieur. En effet, les E.T vont se manifester dans le nord de la Californie ou dans le désert, en tout cas, loin d'une ville d'allumés dont on n'est jamais sûr des réactions à vif et à qui pourrait prendre l'envie de venir en direct saboter le show télévisé.

Or, il se trouve d'une part que les usines de Trinitron de Hollywood fournissent plus de 60 % de la consommation du pays (Hollywood était l'endroit le plus rentable pour installer les usines après le *Little One*) et d'autre part, s'il est totalement illusoire de croire qu'on peut pirater le réseau LTL sur tout le territoire, il n'est pas impossible d'y parvenir durant une heure à LA.

Le citoyen lambda prend sa dose de Trinitron et allume son LTL pour découvrir tous les moments les plus criminels de la carrière de son bien-aimé président, enfin en vidéo 3D !

Les Réalistes se retrouveraient en difficulté pour faire avaler à l'opinion publique la pilule de la révolution spirituelle alors qu'on est en pleine pénurie de Trinitron à l'échelle nationale et que LA donne le mauvais exemple mémétique de la révolte contre le pouvoir.

Dans les troubles politiques qui s'ensuivraient, il est fort probable que l'Église réaliste serait anéantie en même temps que l'administration Chemven. La bande de crapules géniales qui aurait ainsi réussi à coordonner pour son propre compte l'action de Sentry, des réseaux de résistance et de la CIA, ne devrait toutefois pas oublier de débrancher le Core avant qu'il négocie la privatisation de



la Californie en échange du règlement d'une partie de la dette du pays au profit de la fédération Europa.

5.7. Tammy Weaver & Kristin Lane

La première devient un pion de Sentry après avoir été victime d'un phénomène mémique incontrôlable. Une telle alliance donne un avantage décisif pour le contrôle politique de LA.

Si la maïresse doit sa survie politique à la multinationale, elle admire toujours Kristin Lane et suivrait sans hésiter ses conseils.

Le problème, évidemment, c'est que Lane a définitivement renoncé à l'usage de la parole et se consacre exclusivement à sa propre survie dans les bas fond de LA et à une expression artistique violente et sauvage à travers la sculpture. Confronter Lane à Karen Hall (coïncidence troublante de fin de carrière entre les deux femmes) ou lui ramener la tête de son bourreau sur un plateau provoquerait peut-être un déclic (mais elle ne parlera plus jamais : elle s'est coupée la langue).

5.8. Andrew Noone

Il a compris à peu près tout ce qui s'était passé et a renoncé à sa loyauté envers Washington. La CIA et la CISA le recherchent pour le liquider. Le réseau Rimbault pourrait l'exfiltrer en Europe, d'où il est prêt à faire tout ce qui est en son pouvoir pour révéler l'existence de la mémétique à l'opinion publique.



À VOUS DE JOUER !

Voilà, on espère à présent que vous avez les clés pour clôturer votre storyline en roue libre. L'avenir de la Californie indépendante est entre vos mains, ou plutôt entre les mains de vos PJ. L'opinion publique s'est fait rouler dans sa feuille de Nori par les influences mémiques successives et contradictoires. Elle est mûre pour le pire. Les ex-cops vont-ils seulement s'en préoccuper ? Après tout, rien n'est moins sûr. Dans le contexte, il n'est pas aberrant de s'occuper d'abord de sa propre survie personnelle et de laisser les EJ venir à la rencontre du peuple. Dans la mise en scène du final, ce sont donc les choix individuels qu'on propose de mettre en avant, qu'ils aient ou non une incidence sur le destin du pays... Après tout, les événements du 8 Mars 2036 constituent une diversion idéale pour braquer une banque !

FLASH FORWARD

L'intérêt de clore une gamme de jeu de rôle, c'est que son univers appartient définitivement à chacune des tables de joueurs qui le font vivre. Mais si vous décidez d'aller jusqu'au point final d'*Endgame*, alors peut-être qu'un de ces quatre, vous aurez aussi envie de monter une saison 5...

On propose ici quelques axes de construction.

D. Conséquences de la saison précédente

La dette publique californienne consécutive au *Little One* est une épée de Damoclès au dessus de son économie. La belle théocratie corporative de Chemven n'aura pas la même envergure si elle est en pleine récession que si elle a réussi à surmonter son handicap.

A priori, on part ici du principe que la prise de pouvoir direct par les Réalistes est le piège tendu par les méméticiens de Washington, et dans lequel Chemven est tombé.

Il a donc perdu face à eux, ce qui n'empêche pas son régime politique d'exister, au contraire, puisqu'à terme cette dictature du bonheur en pleine récession économique permet à l'Union de se maintenir en l'état.

Néanmoins, si les ex-cops ont servi Neo Islam à Chemven sur un plateau ou s'ils ont réussi à prouver que la CIA était à l'origine du *Little One*, le scandale international qui en découle fait tomber le régime politique de l'Union.

Chemven en profitera alors pour placer à Washington un pseudo gouvernement démocratique dont il tirera les ficelles. Consécutivement, l'Union sera à sa merci et Centauri se paiera sur la bête, ce qui permettra de consolider l'économie californienne qui deviendra la première puissance mondiale. Le monde sera alors insupportable et on retrouvera des émules de l'Église réaliste, prétendant connaître votre job mieux que vous, sur tous les continents.

En bref, si dans la saison 4, les ex-cops ont joué la carte Chemven jusqu'au bout, la planète deviendra une filiale de Centauri !

On peut donc distinguer quatre horizons possibles :

- 1) Chemven s'est laissé piéger par l'Union et il dirige une Californie au bord de l'agonie économique.
- 2) Grâce aux PJ, le monde devient une filiale Centauri.
- 3) Grâce aux PJ, la Californie est privatisée et tombe sous le contrôle de Sentry.
- 4) Grâce aux PJ, l'Église réaliste et le Core sont anéantis.

Voici d'abord quelques éléments quasi intangibles d'un horizon à l'autre.

0.1 Paysage sociologique de Californie

Durant sa période de transition, l'administration a écrasé le destin de millions d'individus en les marginalisant complètement. Le Little One, l'impossibilité d'accès aux soins et la politique eugénique refoulée des différents élus sont les causes d'une catastrophe humanitaire cachée.

Les victimes principales de ce massacre planifié sont les SDF et les habitants des ghettos. En bref, on ne trouve plus de pauvres dans les mégapoles californiennes sauf à les chercher expressément. Les derniers ghettos sont quadrillés sur leur périmètre externe par les privées et indiqués par des panneaux lumineux comme si c'étaient des zoos.

Cliniquement uniforme, la Californie devient un pays de working class en col blanc, et le taux de délinquance, en chute libre, nourrit les fantasmes sécuritaires de tout l'occident. Dans les chiffres, LA devient la ville la plus sûre au monde. Mais en réalité, elle est complètement rongée par le crime organisé et le désespoir, et de temps à autre, un fait divers spectaculaire, vite oublié, démontre l'absence totale d'intérêt des statistiques.

0.2 Le Big Bang Tek

Que le marché high-tech tombe aux mains de Sentry, de Centauri, des multinationales de la fédération Europa ou du Japon, il reste que le surinvestissement international des années 2034-2036 (Little One, p.172) en la matière, provoque à terme une véritable révolution cybernétique.

On distingue :

- Le tout venant qui n'a pas les moyens d'accéder à la hi-tech. Considéré comme « uncool » et « has been », il fait tout pour y parvenir et vend son âme au crime organisé dès qu'il en a l'occasion. Ce phénomène crée évidemment un mouvement de contestation anticyb, éparpillé en de multiples tendances, du fondamentaliste pure souche au néo-bab végétalien.
- Les techniciens spécialisés et les privées qui fonctionnent encore avec les « vieilles » générations de so-cyb et de MBD, plus criminogènes que l'alcool et la drogue. Ils forment peu à peu une nouvelle « caste » marginale, très mal vue par la population mais qui reste indispensable pour veiller au grain, réparer les VTOL et effectuer les opérations de maintenance sur les droïdes. Ils sont en train de structurer leur propre marché souterrain qui échappe en partie au crime organisé. Ils produisent artisanalement leur so-cyb et leur « nano-cyb » (cartouches de MBD) et en font un mode de vie alternatif.
- Les membres des classes supérieures qui ont signé en bas de la page sans lire le contrat et deviennent malgré eux les meilleurs partisans de l'être biocyb.

L'utilisateur est équipé d'une nanobroche externe quasiment invisible à l'œil nu, en général une membrane

de peau synthétique enroulée sur le pourtour interne de l'oreille et bourrée de bioélectronique. La broche pénètre dans le conduit auditif interne pour être reliée aux nanoprogrammes installés sur les différentes parties du cerveau.

La broche externe est un émetteur-récepteur courte distance qui fonctionne avec n'importe quelle interface traditionnelle (ordinateur/VTOL/LTL...) du moment que celle-ci est équipée d'un port biocyb compatible.

La broche transmet alors au cerveau, et les nano-assistants prennent en charge les tâches de l'utilisateur.

Il n'y a aucune séquelle sur le cerveau ni sur l'organisme, ça ne fait pas de l'utilisateur un surhomme ni n'augmente ses capacités comme avec la so-cyb, ce n'est pas « cyberpunk », mais en un mot, c'est « cybercool » : les nano-assistants font le boulot à votre place et vous n'avez presque plus besoin de réfléchir.

L'informaticien crée toujours ses lignes de code, mais le nano-assistant corrige automatiquement les erreurs, le pilote de VTOL choisit toujours sa destination, mais le nano-assistant lui dicte tous ses mouvements, le téléspectateur choisit toujours son programme LTL, mais le nano-assistant le rappelle à l'ordre s'il n'est pas sur la bonne chaîne à l'heure de son programme préféré.



**PERFORMANCE STATISTIQUE
DES NANO-ASSISTANTS :**
Lors de son jet de compétence,
l'utilisateur relance tous les 1

CHAMPS D'APPLICATION :

Toutes les tâches nécessitant une interface numérique

CONDITIONS :

L'interface numérique doit être équipée d'un port biocyb.

L'utilisateur doit disposer du nanoprogramme adéquat.

EXEMPLE D'APPLICATION :

Informatique, Art, Falsification, Conduite et Pilotage, Connaissances

COÛT :

Pose de la broche externe et des nano-assistants : 8000 \$

Abonnements mensuels et mises à jour : 500 \$

Ajout et installation supplémentaire de nanoprogramme : 300 \$

Le comportement de l'utilisateur est sous influence chaque fois qu'il est à portée d'un support média équipé d'un émetteur-récepteur biocyb. Les nano-assistants sont mis à jour en permanence

et transmettent aux cerveaux une masse d'informations publicitaire quotidienne considérable, laquelle qui garantit au citoyen d'être toujours « dans le coup », d'acheter le produit dernier cri ou d'être le premier au courant de l'ultime événement marketing du moment. Avec la biocyb, le citoyen est en perpétuelle communion avec les grandes marques.

Ses nano-assistants dressent un profil marketing de l'utilisateur par les pages consultées sur Internet et l'utilisation de sa carte de crédit (dans les bornes équipées d'un port biocyb).

Ils filtrent aussi la publicité en fonction des préférences observées de l'utilisateur, et transmettent des données personnalisées des serveurs biocyb par rapport à la position géographique enregistrée de l'utilisateur. Il sera informé de la commercialisation d'un nouveau produit, mais aussi des points de vente les plus proches et des heures d'affluence à éviter.

L'usage de cette technologie s'impose dans tous les métiers de services en modifiant la marge d'erreur du

professionnel dans les tâches qu'il effectue et en le rendant ainsi plus performant. Elle se popularise ensuite par le « confort » qu'elle donne l'impression d'apporter, en facilitant les actes de consommation.

Globalement, par son simple talent informatique, un hacker peut tout connaître de la vie de consommateur d'un citoyen adepte de biocyb. Par ailleurs, cette expansion soudaine fait tomber les derniers tabous éthiques en matière de manipulation génétique, persuadant le plus grand nombre que tout progrès technologique ne peut être qu'un « mieux ».



0.3 Mémétique versus biocyb

À terme, la biocyb rend l'utilisateur aussi insensible qu'un consommateur d'Ice. Elle peut contrer l'influence mémétique comme la décupler, si elle est associée à l'usage du Trinitron.

L'utilisateur ne va pas tuer sur commande, il n'y a pas de nanoprogramme pour ça. Il ne risque pas non plus



se transformer en pirate informatique s'il n'a aucune compétence en hacking. Mais le double usage Trinitron/biocyb peut stéréotyper à l'extrême son comportement. Le Trinitron a persuadé un citoyen qu'il devait aller à un meeting réaliste. Il prend sa voiture, son GPS de bord équipé d'un port biocyb, transmet à ses nano-assistants qui lui font tenir une moyenne de vitesse pour arriver à l'heure et paf, il se fait une mère de famille qui traversait l'improviste. Il aurait pu freiner à temps, mais ça aurait cassé sa moyenne, et il aurait été en retard. Et comme il ne veut pas être en retard, il continue sa route. Une fois entré au meeting, il aura conscience qu'il a enfreint le code de la route mais aura oublié quelle infraction il a commise précisément.

01. La Californie aux mains des Réalistes

L'Église réaliste considère qu'elle dispose d'un droit légitime à gouverner sans partage, sans démocratie et que le guide qu'elle a désigné pour le peuple choisit toujours la meilleure voie à suivre. Dans cette dynamique, les citoyens doivent faire ce qu'on leur dit, car l'Église est là pour veiller à leur bien-être.

On n'utilise pas de mesures coercitives contre les récalcitrants, on leur répète sans cesse la même chose jusqu'à ce qu'ils rentrent dans le rang. Au pire, si l'enfant turbulent est jugé irrécupérable, on le marginalise pour lui démontrer à quel point il a tort, tandis que la masse, elle, a raison.

Parmi les récalcitrants, donc, considérés comme de mauvais adeptes qu'il faut prendre en pitié et aider à retrouver le bon chemin, il y a les irrécupérables considérés comme subversifs. Ceux-là n'écourent pas. Ils sont donc dangereux pour eux-mêmes, puisque l'oeuvre de leur vie est mauvaise. Ils n'ont donc aucune charité réaliste à attendre du système. Les Réalistes ne font rien contre la plupart d'entre eux. L'église du quartier se contente de tenir le registre de tous les actes hors norme qui démontrent la subversion des individus et les rend publiques dans des bulletins d'information locaux quotidiens. Ainsi, Mr Smith du 9780 Sepulveda Road verra quasi quotidiennement des délégations de voisins venir lui

faire la morale et observer ses faits et gestes. En refusant en bloc les discours, il démontre qu'il est un homme égoïste, un homme dont les actes sont nuisibles pour autrui. Il finira par perdre son travail, ou sa clientèle, sa femme le quittera et s'il y a un procès de divorce, il n'a aucune chance de se voir confier la garde de ses enfants, à moins que le juge lui-même ne soit un subversif sur le point de perdre son poste.

Et bien évidemment, il y a « les terroristes », comme les ex-cops ou les ex-Compagnons, par exemple. Mais en ce qui les concerne, il existe des professionnels pour s'occuper d'eux.

1.1. Santé publique

Une des conséquences tangibles de la politique de privation de soins post *Little One* est le taux de mortalité annuel exponentiel qui en résulte. La responsabilité sanitaire du gouvernement va être masquée par les catégories statistiques.

On ne meurt pas en couches devant une clinique, ni d'une carence alimentaire, ni d'une infection non soignée, on est reclassé, dans sa mort, en accidenté de la route, victime de l'alcool, du tabac, de la drogue, etc.

Cela va permettre d'étayer une vaste campagne de santé publique. On ne parle que de ça, on n'est préoccupé que par ça et comme ce sont des sujets forcément très graves – puisqu'à la fin on en meurt – on a le droit de passer tout embryon de réflexion au crible de l'interdit.

D'ailleurs, la consommation d'alcool et de tabac est prohibée dans tous les espaces publics. Les seules exceptions à l'interdiction sont les bars et les boîtes de nuit, ce qui permet de ficher ceux qui vont boire plutôt que d'aller à l'église.

Les contrevenants subissent au choix de lourdes amendes – s'élevant à plusieurs milliers de dollars – ou une cure de désintoxication dans un centre de l'Église réaliste, dont on sort en général guéri spirituellement. On va pouvoir aller en témoigner au show télévisé local...

Mais la conséquence majeure de la politique massive de prévention est que la société perçoit le consommateur comme un dangereux délinquant tandis que l'administration réaliste lui tend la main. L'administration définit ce qui est bien et le citoyen suit la posologie indiquée en renonçant à un libre arbitre individuel nuisible pour lui-même et pour les autres. Pendant que la Californie s'émeut de sa santé et se croit atteinte d'un cancer du poumon, elle ne regarde pas ce qui se passe sous son nez.

1.2. Les mœurs, la justice et la religion

Les Réalistes ne sont pas liberticides en matière de mœurs. Chacun est libre de faire ce qu'il veut de sa vie privée. Il n'y a pas de puritanisme formel. Van Nuys est toujours la Mecque du porno et il y a toujours autant de happenings hard sur la voie publique. Personne n'est obligé d'être Réaliste, marié



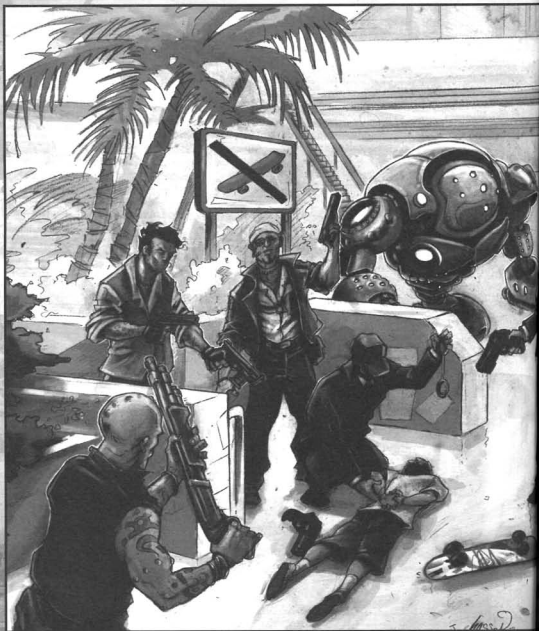
LES DOSSIERS
DU SAD

CHAPITRE TROIS

et fidèle à son couple. Mais le pragmatisme moral qui fait l'apologie des comportements exemplaires désigne à contrario de mauvaises conduites qui ne sont pas expressément nommées.

Il en résulte une pression sociale grandissante sur les catégories « marginales ». Qu'on soit hardeuse, célibataire, musulman ou adultère, dans l'esprit du Réaliste moyen, ces comportements sont jugés hors normes et par là même symptômes d'un mal-être profond. L'adepte doit alors aider son concitoyen à dépasser ce cap difficile de sa vie. Le célibataire va le rester moins longtemps, le musulman va fréquenter l'Église réaliste, l'adultère va rester à la maison et augmenter les doses de Trinitron, et la hardeuse va se faire plus discrète une fois sortie de Van Nuys.

L'uniformisation des comportements de vie crée un manque pour tous. En absorbant toutes les philosophies religieuses en son sein, l'Église réaliste finit par avoir un discours consensuel stéréotypé et vide de sens. On ne voit certes plus de Californiennes dans la rue, à poil dans leurs combinaisons transparentes « total look », mais consécutivement, le standard vestimentaire féminin qui s'impose est plus court, plus moult. Les hommes renoncent au culte de la liaison extraconjugale, mais chaque femme devient celle avec qui « ils ne se sont pas mariés ». L'administration ne s'attaque pas à la justice : elle attend que les juges deviennent peu à peu Réalistes et prennent l'habitude d'évaluer le profil du prévenu selon les critères moraux de l'Église.



1.3. Si l'économie californienne est en crise...

Le pays se replie peu à peu sur lui-même. L'administration ne survie en brisant tous les acteurs économiques qui ne sont pas « Centauri-friendly ». Cette attitude agressive additionnée à la croyance d'état en l'existence des E.T. donne le sentiment à l'opinion internationale que le pays est aux mains d'une secte. La Californie est isolée et l'Union retrouve son rôle de leader dans les échanges économiques.

La scène intérieure se déconnecte du reste du monde. « Tout va bien, les E.T. sont avec nous » est un mensonge à peu trop gros qui oblige les Réalistes à intensifier les

discours et les doses. Aux comportements de masse stéréotypés s'oppose bientôt la multiplication des pétages de plomb des citoyens. Par exemple, une gamine de 14 ans va se sacrifier dans un snuff movie juste pour faire chier son Réaliste de père, élu local.

Des troubles sociaux d'un genre nouveau apparaissent (carnaval porno sauvage à Sacramento où on consomme des drogues dures sur la voie publique par provocation), attisés par la CIA et Sentry. L'administration fédérale est coupée des problèmes des élus locaux qui traitent directement avec le crime organisé pour faire face.

La Californie devient définitivement les Sodome & Gomorre des fantasmes de l'Union, l'épouvantail qui justifie sa politique sécuritaire et le dépotoir du monde occidental.

1.4. Si la Californie de Chemven triomphe...

L'hégémonie économique internationale s'impose en même temps que l'Eglise réaliste fait des adeptes dans le monde entier. Centauri devient la première multinationale de l'univers et traite d'égal à égal avec la plupart des gouvernements. Sentry est mis au pas, mais LA reste le bastion contestataire qu'elle a toujours été.

La Californie fédérale s'étend, englobant les états de l'Union limitrophes. La Côte Est sombre dans un chaos postapocalyptique parsemé de villes Centauri (là où se trouvent les sites géostratégiques). Les « pirates » et les opposants s'y réfugient et forment de nouvelles organisations criminelles dirigées par les anciens de la cellule mère de Washington poursuivis pour crime contre l'humanité devant les tribunaux internationaux.

Les Réalistes forment des unités spéciales inspirées du COPS pour éliminer les méméticiens du monde entier et régner sur la planète sans partage.

2. La Californie privatisée

La Californie est une marque déposée Sentry qui fonctionne avec un règlement intérieur, à l'image du Liberia. Sentry ne licencie plus ses employés non méritants, ce qui équivaut à l'exil et nuirait à l'image de l'entreprise, mais les envoie travailler dans des filières asiatiques où ils redécouvrent les joies du travail à 2 dollars par jour.

La contestation politique n'existe que tant qu'elle ne contrevient pas au règlement intérieur qui prévoit des peines de prison pour ceux qui détériorent l'outil de travail. Les gens sont libres de leurs opinions du moment qu'après la pause déjeuner, ils restent performants à leur poste.

Sentry veille au bonheur de ses employés et légalise à peu près tout, sauf les grands tabous universels que sont le cannibalisme, l'homicide et la pédophilie. Ainsi, Sentry assèche les finances des organisations criminelles et les réduit à leur plus simple expression : des contestataires politiques organisés en groupuscules clandestins de la même manière que les syndicats non autorisés. Les employés sont libres



LES DOSSIERS
DU SAD

de faire ce qu'ils veulent du moment qu'ils respectent le règlement intérieur et que leur liberté ne nuit pas à celle des autres.

Pour les suicides, il faut déposer un préavis d'un mois à l'avance afin de pourvoir le poste en temps et en heure et de veiller à la continuité du travail vacant. En cas d'entorse au règlement sur ce point, c'est la famille du défunt qui supportera sur ses comptes propres le manque à gagner.

Sentry ne tolère pas les comportements malveillants à l'égard de ses employés. Les chargés de service qui harcèlent leur secrétaire sont priés de se dénoncer au bureau de recrutement pour l'Asie le plus proche. De même que les traîtres. S'ils ne le font pas, la vidéosurveillance les confondra tôt ou tard et la non-dénonciation spontanée implique de lourdes sanctions pécuniaires.

Les traîtres sont partout. Ils s'attaquent aux intérêts de Sentry à travers le monde en suivant les doctrines de méméticiens hors-la-loi qui rongent l'entreprise de l'intérieur. Sentry forme des unités spécialisées dans les phénomènes paranormaux pour donner la chasse aux subversifs.

3. And the winner is...

Les ex-cops font tomber Chemven sans oublier de « débrancher » le Core. Durant les troubles sociaux qui s'ensuivent, la Californie dégrise soudainement et se regarde en face. Les DV assurent la vacance du pouvoir et le pays se retrouve dans une situation similaire à 2026.

L'Union va tenter de placer ses pions et les méméticiens survivants de prendre le pouvoir. Mais cette fois, les PJ tirent les ficelles et ont les moyens d'imposer leurs vues, qu'ils soient restés dans l'ombre ou qu'ils occupent la scène médiatique.

La situation est difficile, mais la République de Californie est à présent affranchie des influences contradictoires qu'elle a subies, comme une deuxième chance qui s'offre à elle. Le COPS sera certainement reformé avec cette image de police d'élite que le service avait à sa création. Sauf que cette fois, ses moyens sont plus conséquents et il dispose d'une véritable assise populaire.

Néanmoins, le paysage n'est plus le même, le *Little One* et les Réalistes sont passés par là.

La démocratie de Californie en est définitivement modifiée, l'Union continue à y sévir et les stigmates laissés par le passé rendent le pays difficilement gouvernable.

4. Contexte de jeu

Que les PJ soient restés flics ou devenus indépendants, que la Californie soit devenue une secte ou une entreprise, la donne a changé. Les expérimentations high-tech (nanogénération, chimères génétiques, clones, IA, voyages spatiaux, prothèses de combat biocyb, androïdes...) sont peu à peu en train de devenir une réalité et le monde entre dans une nouvelle ère cybermémique.

Il y a la technologie de masse, comme la biocyb, qui altère la société en profondeur, et il y a la technologie

militaire de pointe qui permet à son possesseur de prendre le pouvoir en une nuit dans une action commando éclair, là où il fallait auparavant dix ans de guerre civile.

Avec ces deux ordres de grandeur (société de masse/opérations multinationales clandestines) on tient un continuïté du jeu, entre mille et un fait divers quotidiens et enjeux criminels majeurs.

Ce sont les PJ qui décident s'ils seront les « good guys » ou « les bad guys », mais même s'ils sont devenus les rois de LA et qu'ils préparent un coup monté pour se débarrasser du nouveau maire de la ville, leur interaction avec le vendeur de sandwiches à la sauvette du coin peut toujours être aussi « conflictuelle ». Arrêtez-moi si je me trompe, mais je pense que COPS n'est pas un jeu où il y a des « gardes » avec des stats standard qui n'ont d'autre vocation que de se faire assommer par le PJ de passage dans la scène finale. Le président du monde peut mourir dans l'intro d'un scénario en 2 minutes 30 chrono en main, tandis que la vieille junkie du rez-de-chaussée peut donner du fil à retordre pendant plusieurs séances de jeu. Il n'y a pas de « garde », donc, mais un individu, criminel déterminé ou militaire surentraîné, dont la neutralisation implique la mort ou un état critique. Et inversement, si la tentative de neutralisation rate, c'est toute l'opération qui risque de se transformer en sombre boucherie.

Alors ce « garde », même loyal à son organisation, a forcément un ressort psychologique ou un vice caché sur lequel on peut interagir.

Les machinations politiques complexes ne sont jamais que la somme de destins individuels quasi ordinaires.

4.1. La mécanique de table

Durant toute la storyline, les PJ ont plus été des témoins que des acteurs du théâtre politico-criminel de Californie. À présent, ils connaissent les grandes factions ou peuvent facilement repérer leurs « héritiers » potentiels. Ils se sont tissés des réseaux, ont mis au point des méthodes de renseignement. Ce sont eux qui tirent les ficelles.

Ils connaissent à l'avance les rumeurs concernant un possible attentat contre le président du Mexique, ce qui ne veut pas dire qu'ils arriveront à l'arrêter ni même chercheront à le faire. De même, ils verront venir de très loin tel petit challenger politique sans envergure en train d'opérer une ascension aussi fulgurante qu'étrange.

Scématiquement, c'est comme si le scénario ne commençait pas par la scène de crime « réglementaire », mais par un jet d'instinct de flic devant un flash info, ou par un rendez-vous avec un informateur dans un parking avant que le crime soit commis.

Évidemment, on ne fait que proposer, ici. Que les PJ soient restés des flics de rue, que tous les personnages soient des rookies ou que vos joueurs tombent éternellement dans le même piège, ça n'empêche en rien de modifier la structure des scénarios.

Pour envisager l'idée d'une saison 5, il faut avoir beaucoup joué à COPS. C'est le moment idéal pour changer une mécanique de jeu bien établie et renouveler la façon de faire.

4.2. Des intrigues « cyber »

On imagine aisément que dans un monde en train d'opérer sa révolution cybernétique, celle-ci soit au coeur des intrigues.

Les multinationales et les gouvernements sont engagés dans une course de résultats pour savoir qui sera le premier à avoir fait passer une innovation technologique au stade de mise au point commercialisée. Ce sont autant d'expérimentations folles à faire disparaître et d'actes d'espionnage industriel qui dérapent dans l'escalade meurtrière, c'est la part d'ombre dans laquelle un médiaire peut s'intercaler, un criminel s'enrichir et un flic se retrouver pris dans un tir croisé.

Les enjeux peuvent se décliner autant en gains de puissance qu'en conséquences socio-économiques potentielles. Ils doivent être adaptés au destin que les PJ se sont choisis.

Agir en tant qu'enquêteur privé pour le compte d'une multinationale (consultant en sécurité) permet d'aller déboucher des membres d'organisations criminelles en train de prendre le contrôle des colonies lunaires, de se retrouver à bord d'une arcologie alors qu'elle est attaquée par des pirates des mers, de s'attaquer aux narcotrafiants de Tijuana sur leur propre terrain, ou encore d'enquêter sur des phénomènes « paranormaux » sur Mars.

Ce statut d'enquêteur peut aussi bien s'avérer une simple couverture pour d'autres activités : criminelles, terroristes ou policières. L'enquêteur indépendant peut s'imposer comme mercenaire de luxe agissant pour le compte du plus offrant et ainsi accumuler une masse de renseignements sur les entités rivales, afin de les faire jouer les unes contre les autres dans son propre intérêt.

4.3. Une nouvelle storyline ?

Lorsqu'on joue en continu, il est toujours agréable d'avoir des débuts et des fins de chapitre interchangeables en fonction des directions prises autour de la table de jeu. Il est important de conserver la dimension mémétique de l'univers dans la mesure où elle a une influence considérable sur le décor.

On passe ici d'une mémétique secrète à une mémétique révélée. Elle est synonyme de mystère pour les PNJ, mais plus forcément pour les PJ, d'autant que les méméticiens n'ont aucune emprise sur eux.

L'intérêt est de placer les PJ dans l'ombre de ceux qui croient pouvoir tirer les ficelles à distance.

Une mémétique connue publiquement modifiera profondément les moeurs mondiales. Une mémétique refoulée créera des phénomènes de masse incontrôlables et de plus en plus spectaculaires.

On ne se place plus dans une optique de « grand méchant » qui fait tomber son masque à la fin. Ce sont les « masques » des PJ qui se reflètent sur la personnalité des méméticiens et influencent les mêmes qu'ils sont en train de créer.

SURVEILLER ET PUNIR

« Tu vois, si je participe à ton programme à la con, mes frères me butent. Ils me l'ont dit. Mais si je participe pas à ton programme à la con, je reste là jusqu'à la fin de mes jours et je me fais buter par les autres enculés, là. Donc comprends bien que ça a rien de personnel, ce qui va se passer, docteur, mais si je veux retourner au trou, je dois t'amocher un peu. Là-bas, au moins, je risque rien. »

Hugues « le Capo » juste avant d'être abattu par les gardiens.

de que de vous noyer dans des détails techniques, le dossier qui suit vous propose une vue d'ensemble des prisons et de leur fonctionnement. Une sorte de boîte à outils qui vous donnera des pistes de scénarios, des éléments concrets et de quoi faire flipper vos joueurs. De plus, il complète les autres dossiers, et plus particulièrement *No Way of Life*, qui vous permettra de mettre en application une partie des renseignements fournis ici. Certaines informations concernant No Hoper Point sont directement issues du travail de Pierre Nuss (Michel Foucault fan boy) et Xain-phax (j'aime bien les soucoupes volantes au milieu des prisons), gagnants du concours d'écriture organisé avec Ludocortex. Félicitations, les gars, vous aurez double ration ce soir !



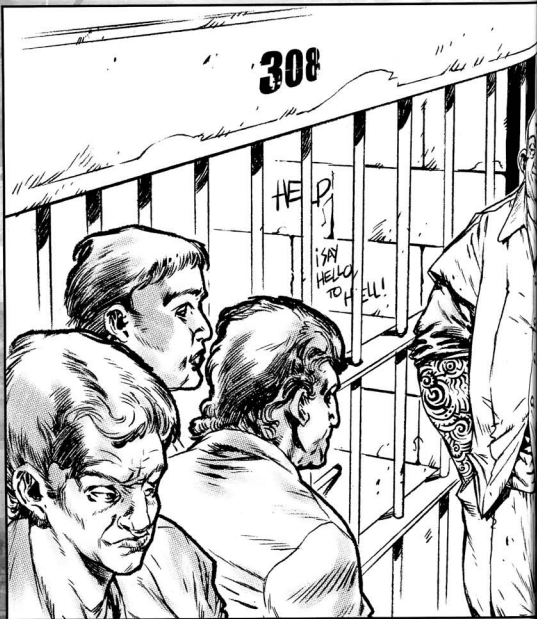
1. Un système sur la brèche

Voilà. Les PJ (cops ou pas) viennent de passer les menottes au vilain de l'histoire et ce dernier jure qu'il leur fera la peau. Générique de fin ?

Pas vraiment. Commence pour le prisonnier – et pour ceux qui l'ont arrêté – tout un parcours administratif, long et compliqué, qui peut déboucher sur de nombreuses conclusions très différentes.

Mais avant de continuer, il faut que les joueurs comme le Meneur de Jeu aient une information capitale sur le système carcéral californien : c'est un système hérité pour la plus grande part de l'Union. Lors de l'Indépendance, l'administration la plus lente à évoluer a été celle des prisons. De fait, elle n'a pas vraiment évolué. Pas du

tout, pour être plus précis. Si les idéaux californiens ont permis des changements dans les structures mentales et sociales, le citoyen lambda, lui, préfère un système carcéral à l'ancienne, et aucun politicien en quête de voix n'a osé le contredire. Par conséquent, oubliez les discours sociaux et les programmes de réhabilitation efficaces. Prison en Californie, c'est l'enfer. C'est un ghetto (plus ou moins bien) fermé où sont parqués les pires vermines du pays. Travailler là-dedans est une purge, souvent une punition. Les budgets sont inexistant, l'hygiène un mythe et la sécurité une douce illusion. Même le grillage n'est plus électrifié faute de moyens. Vous commencez à avoir une idée de l'ambiance ? Eh bien c'est pire que ça. Car ajoutez à l'ensemble un tout petit tremblement de terre et vous aurez une idée du chaos qui règne dans ces poudrières.



Les chiffres consécutifs au tremblement de terre ne reflètent pas la réalité. Le taux de mortalité à LA a explosé (normal), le taux de criminalité a chuté faute de forces de l'ordre pour l'enregistrer. En ce qui concerne les prisons, le gouvernement a préféré les vider des petits délinquants plutôt que de prendre le risque de garder ces derniers dans des bâtiments insalubres. En effet, ce n'est pas tant la sécurité des prisonniers qui importe à l'administration, mais les procès que pourraient faire les familles si ces singules devaient être écrasées par un bloc de béton suite d'évacuation. Même un an après, les chiffres sont encore faussés par la catastrophe. On sait par exemple que par instinct atavique, le nombre de viols a littéralement explosé. L'être humain (mâle démoniaque) a eu un réflexe reproductif face à la mort et les proies faciles étaient à portée de main. De même, le marché noir a connu une

recrudescence importante, même si dans ce cas, les autorités préfèrent fermer les yeux et ne pas compter ces crimes dans ses statistiques.

Les prisonniers incarcérés après le tremblement de terre sont donc le plus souvent des criminels qu'il est impossible de laisser en liberté (tueurs, terroristes, gros pontes, prédateurs, etc.). Les effets secondaires, c'est l'augmentation dans tout le pays de la petite criminalité au quotidien, ainsi que la réouverture de certaines prisons de l'Union en Alaska et dans le Nevada (voir le dossier No Way of life). Alors qu'un élan de civisme avait parcouru le pays en ruines, à présent, les Californiens semblent « oublier » les petites lois les plus élémentaires, sachant que les autorités sont occupées à pêcher de plus gros poissons. De temps en temps, on fait des exemples pour ramener la population à la raison, mais ils ne dupent personne. Le taux de mortalité sur les routes a quadruplé depuis le tremblement de terre, les excès de vitesse verbalisés ont été multipliés par dix et l'alcool au volant n'est même plus sanctionné. La machine judiciaire est grippée et les citoyens le savent bien.



L'AFFAIRE BARNEY

Barney Page était un petit mafieux qui avait l'habitude de cogner les filles pour se faire respecter. Surtout la sienne, d'ailleurs. L'adolescente avait eu le malheur d'évoquer un début de sentiment pour un camarade de classe, ce qui n'avait pas plu à son père. Et pour lui faire savoir, il la gifla assez fort pour lui briser la nuque. Arrêté, il fut emprisonné dans le commissariat de son quartier... qui s'écroula sur sa tête. Le bâtiment avait souffert suite au tremblement de terre, mais personne ne pensait qu'il pourrait s'effondrer ainsi. Le mafieux n'était que légèrement blessé, mais son avocat demanda sa libération expresse, sous le motif que l'administration avait échoué à assurer sa sécurité. De plus, le corps de la victime était aplati sous des tonnes de débris et il n'était donc plus possible de déterminer clairement les causes de la mort.

Le juge Robertson suivit la demande de l'avocat et Barney fut libéré. Sa femme lui logea une balle dans l'œil gauche immédiatement à sa sortie de l'hôpital. Elle-même fut salement tuée par la famille en guise de représailles. L'affaire fit jurisprudence. L'état fut contraint de fermer un grand nombre d'établissements jugés dangereux pour les prisonniers, ce qui engorga encore un peu plus le système.

Au niveau des PJ, qu'ils soient flics ou pas, la conséquence, c'est qu'ils pourront s'en tirer plus facilement

s'ils commettent des crimes mineurs. Réciproquement, aucun procureur ne voudra les suivre s'ils arrêtent un particulier sans une bonne raison (même pour gagner du temps). Les tribunaux sont surchargés et les juges peu conciliants face à des fonctionnaires qui cherchent à faire passer des petites affaires avant les autres.

Les avocats utilisent cette radicalisation du système pour réclamer des libérations sur parole, des cautions ridicules ou simplement des non-lieux (voir l'encadré).

2. Au poste !

Lorsqu'un contrevenant est pris, le fonctionnaire a plusieurs options. Il peut sermonner, verbaliser simplement, verbaliser et lancer une procédure de jugement ou arrêter. Les premiers choix sont typiques des infractions au code de la route. Cependant, le passage devant le juge est de plus en plus rare faute de fonctionnaires. Les amendes, elles, sont plus salées mais rarement payées, pour les mêmes raisons. Le sermon reste la solution la plus courante, même pour des flics débabusés.

L'arrestation a lieu si l'infraction a été constatée par le fonctionnaire. Elle diffère de l'interpellation qui consiste à mener un suspect au poste pour de plus amples informations. Dans ce cas, l'arrêté est amené au poste et mis à la disposition du procureur. Cette procédure est classique pour les joueurs.

C'est l'incarcération qui nous importe à présent. Si le suspect est simplement interpellé sans être arrêté, il peut jouer la montre et rester dans la salle d'interrogatoire ou dans une cellule. La cellule est située dans le poste. Il s'agit le plus souvent d'une simple cage aménagée de bancs scellés aux murs et pouvant accueillir plusieurs personnes. Le fait de se retrouver à attendre avec plusieurs criminels endurcis permet souvent de faire pression sur les suspects. Si le poste a de la place, les prisonniers sont séparés. Cependant, les fonctionnaires préfèrent les regrouper si possible, ce qui leur évite d'avoir à surveiller trop de monde à la fois.

Lorsqu'un suspect semble être dangereux pour quelqu'un ou pour lui-même, il est isolé dans une cellule de dégrisement. Le plus souvent, il est complètement déshabillé et menotté à un lit. Théoriquement, il est surveillé en permanence. Dans les faits, on le laisse là jusqu'à ce qu'il se calme. Ces prisonniers sont dits sensibles, car ils sont totalement imprévisibles et peuvent chercher à se suicider. Dans ce cas, ce sont les policiers en charge de leur sécurité qui sont mis en cause et qui paient les pots cassés le cas échéant. De même, les procédures destinées à calmer un prisonnier sont très théoriques. Dans la réalité, lorsque des fonctionnaires interviennent dans une cellule de dégrisement (le plus souvent, la scène est filmée), la confrontation tourne au pugilat et deux d'entre eux s'asseyent sur le prisonnier pour le bloquer pendant que les autres le menottent ou lui envoient le poivre dans la figure.

Si la garde à vue est destinée à durer, le prisonnier dispose d'un certain nombre de droits. Le premier est celui de se taire. Réclamer, râler, menacer ou hurler est très mal vu. Dans la pratique, les fonctionnaires



IL VA SE CALMER, LE MONSIEUR ?

En Californie, les deux méthodes les plus utilisées pour calmer une personne sur la voie publique sont le pistolet électrique (ou taser) et le poivre (une alternative au gaz lacrymogène). Les softballs ont toujours un certain succès dans les campagnes, mais en ville, sortir ce qui ressemble à un gros fusil n'est pas une bonne idée. Surtout dans les ghettos. Techniquement, le taser envoie 50 000 volts dans la cible, ce qui l'assomme complètement. Elle peut cependant tenter un jet de Carrure (4 réussites minimum) pour agir pendant un tour après avoir été touchée. Si elle le manque, elle ne peut que remuer comme un poisson rouge hors de son bocal.

Le poivre autorise aussi un jet de Carrure (3 réussites minimum). En cas de réussite, on considère que le produit n'a pas atteint complètement la cible et que tous les jets suivants se font avec un malus de -2. En cas d'échec, ce n'est qu'un malus, mais il est de -4. Il dure pendant toute la scène ou pendant dix minutes maximum.

Lors d'une interpellation au corps à corps, les fonctionnaires s'efforcent d'éviter d'utiliser les armes chimiques ou électriques pour ne pas blesser les collègues. Une torche matrique électrique, par exemple, envoie entre 35 et 300 000 volts d'un coup ! De plus, malgré les publicités alléchantes, ce type de matériel n'est pas si solide que ça.

chargés de la surveillance des geôles du poste sont là parce qu'on ne savait plus trop quelle tâche leur confier. Ils passent des heures à regarder la télévision, à reluquer les prostituées arrêtées dans la soirée ou à dégriser un malheureux (lisez : le passer à la douche froide). Les enquiquiner n'est donc pas la meilleure façon d'en obtenir quelque chose. La plupart du temps, ils n'écoutent même pas les prisonniers. De mauvaise grâce, ils leur apportent trois repas par jour, laissent accès aux toilettes et surtout, font appel à un toubib dès que cela semble nécessaire. Encore une fois, ce n'est pas le bien-être de leurs invités qui les préoccupe, mais le risque de procès en cas de problème. La subtile distinction qu'ils doivent faire consiste à déterminer si un prisonnier fait son cinéma ou s'il est vraiment en danger. Généralement, ils optent pour la première solution. Entre les drogués, les alcooliques, les nerveux et les énervés, il n'est pas rare qu'au matin, la geôle soit maculée de diverses substances et déjections (pour le plus grand bonheur des femmes de ménage). S'il semble que le problème soit authentique, et

médecin intervient, examine le prisonnier et décide s'il faut le faire transférer à l'hôpital. Soit c'est un problème physique et ce sera un hôpital classique, soit c'est un problème mental et ce sera un hôpital psychiatrique. Dans le premier cas, le prisonnier est transféré en ambulance, menotté et pris en charge par des urgentistes. Il restera menotté à son lit et sous la surveillance d'un fonctionnaire de police pendant tout son séjour (le fameux mononeurone qui boit son café devant la porte et qu'il faut occuper pour accéder au suspect). Si c'est l'unité psychiatrique la plus proche qui est concernée, reportez-vous à l'encadré : « One Flew Over the Cuckoo's Nest ». Lorsqu'un prisonnier est finalement accusé, il passe à la phase de la maison d'arrêt. Il est transféré en voiture ou en fourgon. Dans ce cas, le transfert est effectué par la police locale et non pas l'administration pénitentiaire ou les Marshals.

3. Transfert ! Autolargue !

Généralement, l'administration réduit au maximum les déplacements de ses hôtes. Lorsqu'un accusé est en maison d'arrêt, les policiers s'y rendent pour l'interroger plutôt que l'inverse. Non seulement les transferts ne sont pas sûrs, mais en plus ils sont coûteux en temps et en argent. Tous les déplacements sont soigneusement enregistrés, le parcours anticipé et les véhicules en contact avec un Central (les anges, par exemple, lorsqu'il s'agit du LAPD). Un prisonnier n'est jamais déplacé par hasard et les fameuses erreurs qu'on peut voir dans les séries sont du domaine de l'impossible.

On différencie trois modes de déplacement pour les prisonniers : la voiture, le fourgon et le bus. Dans tous les cas, le prisonnier est menotté. Il peut être fouillé au départ et à l'arrivée, mais en fonction du nombre de déplacés, les gardiens sont plus ou moins laxistes. Si le déplacement se fait d'une cage à l'autre, le prisonnier porte un uniforme voyant (une combinaison dont la couleur est généralement bleu flashy). Si c'est pour se présenter devant un juge, le prisonnier est habillé en civil. Il peut le refuser et se présenter en uniforme, ce qui est légal, mais mal vu. Les chaussures sont le plus souvent dotées de fermetures velcro et non de lacets. Enfin, pour certains prisonniers importants ou particulièrement sensibles, on offre une protection supplémentaire comme des gilets pare-balles ou des casques.

Le voyage en voiture est utilisé pour se rendre à un jugement, sur le lieu d'un crime pour une reconstitution ou pour un déplacement dans l'urgence. Le prisonnier voit ses menottes accrochées à un arceau dans la voiture. Les vitres sont teintées, parfois blindées (mais c'est rare, faute d'argent) et l'espace entre le conducteur et le passager arrière séparé par une grille renforcée. Souvent, un fonctionnaire est assis à côté du prisonnier et lui cache la tête au besoin pour échapper aux médias. La voiture est paradoxalement le moyen le plus pratique, mais le moins utilisé. En effet, ce type de véhicule est plus fragile qu'une camionnette ou qu'un bus : il nécessite une escorte coûteuse en hommes. Après le tremblement de terre, de nombreux transferts

par automobile ont été les cibles d'attaques.

Mafieux, membres de gang, etc., se sont ainsi fait la belle ou ont été exécutés.

Le voyage en fourgon est plus commun lorsqu'il s'agit de transférer un petit nombre de prisonniers. Contrairement au bus qui peut en déplacer une bonne trentaine à la fois, le fourgon a une capacité maximale de dix prisonniers pour trois fonctionnaires et un conducteur. Le modèle le plus classique est celui doté de deux rangs, et dont les premiers sièges sont en sens inverse de la marche. Chaque fonctionnaire fait donc face aux prisonniers qui sont menottés au siège de devant. Le silence est de rigueur pendant tout le trajet. Une grille renforcée sépare le conducteur et son passager des collègues et des prisonniers. Ces derniers sont généralement en uniforme, car on utilise peu les bus ou les fourgons pour aller au tribunal (entre autres pour éviter aux prisonniers de communiquer). Le modèle le plus luxueux consiste en un gros fourgon blindé doté de cellules elles-mêmes blindées et individuelles. Les criminels les plus importants sont déplacés dans ce véhicule, le plus souvent lui-même escorté par une voiture devant et une voiture derrière. Inutile de dire que le commun des prisonniers n'a jamais vu le monstre (le LAPD en possède trois pour toute la ville !), car le coût d'utilisation est astronomique.

Le dernier mode de transport carcéral commun est le bus. Là, les prisonniers ne sont presque jamais fouillés. Ils sont reliés par la même chaîne à leurs menottes et sont sous la charge des Marshals (des flics en civil, donc). Les prisonniers sont généralement accompagnés de deux ou trois gardiens (de l'administration pénitentiaire), d'un Marshal et d'un conducteur. C'est le Marshal qui dirige l'opération de A à Z et qui a la responsabilité de la sécurité des prisonniers. Normalement le silence est de mise, mais dans les faits, il est presque impossible de faire taire tout le monde. Le bus est en liaison constante avec un Central et doit faire un rapport toutes les vingt minutes. Des caméras filment tout ce qui se passe dans la cabine du conducteur comme dans la cabine principale. La réalité de ces bus est sordide. Ils n'ont plus de suspension, puent, leur climatisation est aléatoire (ce qui fait une grosse différence en Californie, l'été) et ils tombent souvent en panne. Les fonctionnaires en charge ne font pas de zèle et n'hésitent pas à filer en cas de pépin. De plus, aucun bus n'est muni de vitres blindées, de pneus renforcés ou même d'une carrosserie particulière. Après le tremblement de terre, presque les deux tiers du parc de l'administration étaient hors service. Or, le Little One n'a pas touché les entrepôts plus que les autres bâtiments. Une rapide enquête a conclu que les véhicules étaient dans un état déplorable avant la catastrophe...

Enfin, de façon très très exceptionnelle, les prisonniers peuvent être déplacés en avion. Le bus étant moins onéreux, on réserve ces transports aux déportations vers les pénitenciers de l'Alaska. Les heureux élus qui vont à No Hoper Point peuvent s'y rendre en hélicoptère ou plus généralement en bateau. Dans ces trois cas, les prisonniers sont lourdement enchaînés et la sécurité est optimale (fouille au départ et à l'arrivée).



LES DOSSIERS
DU SAD



ONE FLEW OVER THE CUCKOO'S NEST

Nombreux sont les criminels qui sont tentés d'échapper à leur peine en plaçant la folie (NGRI : Not Guilty by Reason of Insanity). Il faut tout de même savoir qu'il est particulièrement rare qu'un juge ou qu'un jury suive ce plaidoyer. Seulement 3% des avocats choisissent finalement cette tactique et dans la majorité des cas, elle est rejetée. Si elle existe en Californie, on ne s'en sert jamais dans l'Union. Le plus souvent, en attendant les résultats des experts (test dit *R-CRAS* qui permet de déterminer si l'accusé était conscient au moment du crime), le suspect est maintenu dans une maison d'arrêt classique, parfois sous camisole chimique, mais là encore, c'est relativement rare. Dans un lieu de détention sans dispositif particulier, il n'est pas bon de rester stone toute la journée (à la merci des petits camarades). Lorsqu'un condamné est envoyé en hôpital psychiatrique à la suite de son procès, il n'est pas tiré d'affaire pour autant. Le public même pas qu'un criminel s'en sorte aussi facilement et s'il est libéré trop rapidement, l'État reprend généralement le dossier et les poursuites. Dans la réalité (pas dans le jeu), les établissements de haute sécurité sont relativement rares et ressemblent à des hôpitaux classiques (assez proches de celui qu'on voit dans *Terminator 2*). La mixité est de mise, les camisoles sont chimiques, la sécurité renforcée mais discrète et les docteurs rarement en blouse. Dans l'univers de *COPS*, rien ne vous interdit de reprendre l'imagerie fantasmée de la cage d'Hannibal Lecter ou l'établissement

sordide de *Gothika*. Après tout, les hôpitaux n'ont pas été épargnés par le Little One et les budgets ont tout autant souffert qu'eux. La promiscuité, la violence qui peut exploser à tout moment, les petites histoires entre les malades, l'hygiène, les trafics sordides effectués par le personnel (par exemple la prostitution des patients les plus faibles), la rigidité des responsables, les anges de la mort, etc. : vous avez ici un univers carcéral particulier à exploiter. Le tout est de bien faire comprendre qu'au final, le criminel qui feint la folie a toutes les chances de terminer abruti et bavant comme un escargot.

Mais comment sortir ? Sûrement pas en faisant le mur. En effet, les fuyards, même s'ils sont assez conscients pour le faire, sont confrontés à un problème de manque assez rapide. Ils doivent se procurer une médication pour continuer et diminuer leur traitement, ou se retrouver la tête en compote. De plus, un tel évadé a toutes les chances de se retrouver cette fois-ci en prison. Si son comportement n'est pas compatible avec le système hospitalier, les docteurs ou la direction peuvent le remettre au système carcéral classique même s'il est reconnu irresponsable.

Autre solution pour sortir, c'est de jouer le jeu. Et c'est un jeu bien long. Il est impossible de duper les docteurs et les infirmiers. Lorsqu'un criminel considéré comme soigné sort, c'est qu'il se considère lui-même comme soigné. Pas parce qu'il ment. Ensuite, tout le monde peut se tromper et il peut récidiver, c'est une autre histoire. Les rares cas de sorties douteuses sont liés à des pressions effectuées sur les docteurs (corruption ou menace).

4. Tu te poses là et tu attends

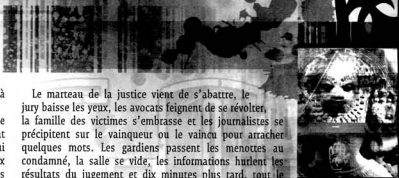
Lorsqu'un suspect est arrêté, il va dans une maison d'arrêt en attendant son jugement. S'il est déjà condamné pour autre chose, il attend sagement dans sa prison régulière. Mais quelle est la différence entre une maison d'arrêt et une prison en Californie. Dans la forme, presque aucune. Dans le fond, vous êtes considéré comme innocent tant que vous n'avez pas été jugé coupable. Les conditions sont donc légèrement meilleures. Dans la mesure du possible, vous êtes placé dans une cellule particulière, mais depuis le tremblement de terre, ce n'est plus le cas. Et puis vous pouvez demander à sortir contre une caution. Il faut être de nationalité californienne pour en bénéficier (un illégal, par exemple, n'y a pas le droit), ne pas être recherché pour un autre crime et pouvoir payer. Généralement une caution coûte très cher. Mais des officines spécialisées

proposent d'avancer l'argent à des taux d'usurier. On en trouve un peu partout dans les quartiers défavorisés et autour des palais de justice. C'est le juge chargé du dossier qui définit le montant à verser et détermine si l'accusé est digne de confiance. Depuis le tremblement de terre, pour des raisons d'engorgement, les libérations sous caution sont beaucoup plus nombreuses. D'ailleurs, des procédures simplifiées permettent même à des accusés de payer directement au poste sans passer par la case maison d'arrêt. Imaginez la tête des policiers lorsqu'ils voient leur suspect sortir tout sourire en se faisant tenir la porte par le commissaire principal...

Si la demande de liberté sous caution est rejetée, il existe une autre solution adoptée suite au Little One. L'accusé est muni d'un bracelet permettant de le localiser et doit rester à domicile. Il attend sagement chez lui d'être jugé. Ce système, généralement utilisé après la condamnation auparavant, la précède de plus en plus. Le problème, c'est le contrôle que peut avoir la justice sur les personnes qui rencontrent le suspect. Il peut en effet faire pression sur ses

LES DOSSIERS DU SAD

CHAPITRE
TROIS



victimes ou inversement être la cible d'une vengeance à domicile (voir plus bas).

L'aspect transitoire des maisons d'arrêt fait que l'influence des gangs y est moindre. Elle est pourtant présente et ce sont souvent les prisonniers non affiliés qui voient les pots cassés. Après tout, certains d'entre eux sont réellement innocents et doivent côtoyer des racailles de la pire espèce. L'administration n'a pas les moyens physiques de séparer les criminels endurcis des simples suspects. Ce mélange a souvent des répercussions bien après la sortie de la maison d'arrêt. Le citoyen lambda confronté au monde carcéral cherche à parler, à s'expliquer. En général, tous les renseignements qu'il donne à ses collègues ne tombent pas dans l'oreille d'un sourd. Mais qu'ils ressortent à leur tour, certains savent utiliser ce qu'ils ont entendu, et c'est ainsi que des affaires de chantage se mettent en place : « Tu te souviens que je t'ai protégé, non ? »

LE BOSS

Les prisons sont gérées par le California Department of Correction & Rehabilitation (CDCR). Dans les plus gros postes, un fonctionnaire du CDCR gère les demandes de visite à des prisonniers par les policiers. Comme indiqué plus haut, l'administration rechigne à déplacer ses « invités » et préfère que les collègues se rendent à la prison pour des raisons de sécurité et de budget.

Le siège actuel se trouve à Downtown LA, sur Maple Avenue. Transféré en 2015 pour des raisons économiques, il a résisté au tremblement de terre. Ici, les visiteurs ne vont voir que des bureaux, des salles de réunion et des archives. Aucun prisonnier ne s'y trouve et aucune pièce n'est prévue à cet effet. En cas d'urgence, c'est au Central que tout se passe.

Les archives des prisons sont informatisées, mais aussi rassemblées sur film et parfois même sur papier. Une section ouverte au public donne des informations sur l'histoire des prisons en Californie, les différents programmes de réhabilitation et les statistiques. Bien entendu, le guide virtuel n'évoque jamais la promiscuité, l'insécurité, les gangs, la drogue, etc. À l'en croire, les prisons sont presque des camps de vacances.

Actuellement, les deux gros projets du CDCR sont la reconstruction des centres par les prisonniers eux-mêmes et la réouverture des établissements en Alaska pour gérer le problème de surpopulation. Les avocats appellent ces projets les Nouveaux Bagnes. Ce qui n'est pas faux.

Le marteau de la justice vient de s'abattre, le jury baisse les yeux, les avocats feignent de se révolter, la famille des victimes s'embrasse et les journalistes se précipitent sur le vainqueur ou le vaincu pour arracher quelques mots. Les gardiens passent les menottes au condamné, la salle se vide, les informations hurlent les résultats du jugement et dix minutes plus tard, tout le monde est passé à autre chose, Justice est faite.

Pour le prisonnier, le calvaire commence ou continue. Mais qu'en est-il de ce calvaire ? Il dépend essentiellement de l'âge du condamné.

- Les condamnés d'un âge inférieur à 10 ans reçoivent une fessée, un suivi psychologique et sont privés de goûter pendant une semaine. Globalement, les enfants ne vont pas en prison, mais suivent des sortes de stages pour leur faire prendre conscience de leur faute. Par contre, si le crime commis résulte de la négligence des parents (par exemple, laisser traîner une arme à feu chargée), ce sont eux qui payent. Et dans ce cas, il n'est pas rare que l'enfant leur soit retiré pour aller dans un foyer où il deviendra un bon petit délinquant, ou dans une famille d'accueil (on n'a jamais assez de bras pour réparer la maison depuis le tremblement de terre). Il n'y a bien entendu pas de peine de mort pour les enfants. Par contre, s'il est avéré que le gamin est un danger pour autrui ou pour lui-même, il est placé dans une cellule psychopédiatrique d'où il ressortira guéri (ou pas, comme certains célèbres tueurs en série). Lorsque le gamin sera majeur, il n'aura pas de casier judiciaire.

- Les condamnés ayant entre 10 et 16 ans vont en maison de redressement. Il existe deux types d'établissements pour la jeunesse délinquante. Dans les deux, les prisonniers suivent des cours. Dans le premier, le classique, ils passent le reste du temps à apprendre une profession, à faire des travaux d'utilité publique ou à dealer. Si les parents l'autorisent, dans le second, les prisonniers sont élevés à la dure, dans un cadre militarodisciplinaire.

Une peine peut être réduite lorsque cette option est choisie. Dans les centres d'éducation militaire, le gamin est sous pression jour et nuit. Il n'y a que lorsqu'il est en cours qu'on ne lui hurle pas dessus. Le reste du temps, il nettoie les chiottes à la brosse à dents, salue le drapeau avec un sac de 25 kg sur les épaules, fait des pompes et sue à grosses gouttes. Le but est de leur faire peur, mais aussi de les « remettre dans le droit chemin ». S'il n'adhère pas au concept, c'est la maison de correction, et à partir de 15 ans, tout simplement la prison. Les visites sont contrôlées et réduites au strict minimum. Généralement, les gamins sortent d'ici pour entrer dans l'armée (ou la police). D'ailleurs, les formateurs sont des militaires les plus souvent connus pour leur fermeté. La gestion est à la charge de la justice, mais aussi de l'armée, ce qui explique les méthodes radicales et surtout le fait que personne ne les conteste. De fait, aucun condamné n'est obligé de rester, il peut tout à fait opter pour la prison avec les adultes.

LES DOSSIERS
DU SAD

CHAPITRE TROIS

5. Objectionooooon !

Note : ceux qui savent d'où vient ce cri gagnent toute mon estime.

Les maisons de redressement (ou de correction), sont légèrement plus coulantes, mais pas beaucoup. On en compte une dizaine, dont une à Norwalk (13200 S. Bloomfield Ave., Norwalk 90650), qui doit être la plus proche à visiter pour des policiers de LA. Entre leurs murs, les éducateurs ne sont pas des copains et la discipline est le mot d'ordre (jeu de mots !). Les adolescents suivent des cours pour apprendre un métier manuel, doivent respecter des horaires stricts et ont le moins de contact possible avec l'extérieur. L'argent et les téléphones portables sont théoriquement interdits. D'ailleurs, les juges envoient les jeunes dans des établissements éloignés de leur ghetto d'origine pour éviter ce qu'ils appellent la contamination. Bien entendu, ces maisons de correction ne sont pas mixtes (8 établissements de garçons pour 2 de filles) et les visites sont strictement limitées à la famille proche. Le tout est chapeauté par les services sociaux et la justice. S'il y a des surveillants, il n'y a pas de gardiens ou de policiers dans ces centres.

Du moins en théorie. Dans la pratique, outre les dégâts du Little One, il faut considérer le fait que les maisons de correction n'ont jamais eu les budgets permettant un fonctionnement décent. La DJJ (Division of Juvenil Justice) est sans le sou. Par conséquent, ne disposant pas de la sécurité (relative) qu'offre une prison classique, elles doivent faire face à toutes les difficultés que connaît cette dernière : violence, gangs, prostitution, menaces à l'encontre du personnel, dégradation rapide, armes, etc. D'autant que les plus jeunes apprennent « à la dure » les règles de la rue, que les fonctionnaires sont surtout là pour les primes et qu'ils sont même parfois à l'origine des trafics. Lorsqu'un policier visite une maison de correction, c'est à peine s'il se sent en sécurité. Bref, autant dire qu'elles n'ont aucun effet « correctif » sur les gamins. Les plus faibles n'y survivent pas et les plus forts finissent par faire une bêtise qui les expédie directement à la case prison.

Un tel établissement est généralement localisé en banlieue, à la limite de la campagne. Il peut accueillir entre 50 et 100 élèves (maximum). Entouré de grillages, il ne possède qu'un seul accès contrôlé et se trouve sous surveillance électronique constante. Certaines maisons de redressement obligent les pensionnaires à porter des bracelets permettant de les localiser. Généralement, ces gadgets ne durent pas longtemps. S'il existe des centres historiques comme le Castle de Sacramento (1894), les bâtiments les plus modernes ressemblent à des écoles américaines classiques, c'est-à-dire à des bunkers : cubes de briques tagués, fenêtres renforcées de grilles ou de maillages. Les véhicules des professeurs sont protégés contre les détériorations dans une enceinte, fermée. Toutes les lampes sont couvertes, les communs surveillés électroniquement, les dortoirs régulièrement fouillés (ou incendiés) et les équipements de sport à la pointe de la technologie. De fait, le sport est vraiment la seule activité que les jeunes semblent prendre au sérieux.

En fonction du comportement du jeune délinquant, la DJJ décide s'il peut intégrer une prison classique à l'âge de 16 ans ou s'il doit aller dans un centre de formation, libre, mais sous contrôle judiciaire. Lorsque les adolescents sont trop violents ou s'évadent, à partir de 15 ans, la CDCR les envoie en prison.

Certains établissements particulièrement surveillés regroupent les jeunes criminels les plus dangereux, des adolescents trop jeunes pour aller en prison, mais trop violents pour être envoyés dans un centre de la DJJ classique. Un seul d'entre eux, au sud de Riverside, possède un couloir de la mort (niveau de sécurité COND). Actuellement, trois jeunes délinquants y attendent la peine capitale (généralement pour avoir froidement tué un policier). Lorsqu'ils auront 16 ans, ils seront transférés dans un autre couloir de la mort, celui de la prison de Saint Quentin. La justice joue la montre pour ne pas avoir à exécuter des enfants, mais de jeunes adultes. Le public acceptera plus facilement l'idée.



L'ÂGE DE RAISON

Le prisonnier le plus jeune est une prisonnière. Il s'agit de Carrie Liberman, 5 ans et empoisonneuse multirécidiviste. La gamine s'est d'abord entraînée sur des animaux (les siens, ceux des voisins), puis sur ses camarades de classe et enfin sur sa famille. 10 morts connus à ce jour. Actuellement dans un centre psychiatrique pour enfants, elle est la seule californienne connue pour rester en isolement presque total. Personne ne sait quoi faire d'elle, car elle est pleinement consciente de son geste, ne le regrette pas et essaie de le reproduire dès que possible. Les médias l'appellent « l'enfant du Diable ».

Le prisonnier le plus vieux avait 108 ans avant le tremblement de terre. Gâteux, il a eu la tête écrasée par un bloc de béton, cédant sa place à Luis Nichols, 102 ans, dit le « papé », condamné en 1990 pour trois fois 220 ans de prison suite au meurtre avec torture de 6 agents du FBI. Le papé est une sorte de légende dans les prisons, car il est pleinement conscient, a réussi à survivre tout ce temps et connaît presque tout le monde. Respecté, il n'a en fait aucun réel pouvoir sur celui de pouvoir démêler quelques embrouilles ici et là.

À noter que les enfants qui naissent en prison ne sont pas considérés comme des prisonniers.

6. Les prisons light

Une fois que le problème de la délinquance en culottes courtes est « réglé », il faut s'intéresser aux prisons plus classiques. Comme indiqué plus haut, tous est géré par le CDCR. Et malgré la pression fédérale de l'Union avant l'indépendance, les coupes dans les budgets et l'alourdissement des peines, les programmes de réhabilitation existent encore. Ils concernent surtout les individus condamnés pour de petits crimes (vol,

escoquerie, ivresse sur la voie publique, délit routier, etc.). Un condamné n'a pas forcément à aller en prison. Ou pas tout le temps.

Les prisonniers à domicile et les zones interdites.

La technologie des bracelets permet d'éviter l'enfermement de certains condamnés ou leur interdit de s'approcher de certaines zones après leur sortie de prison sur parole. Un bracelet est constitué d'une courroie de plastique souple et légèrement lâche qu'on place autour de la cheville. Un appareillage placé sous le plastique (afin d'être étanche) permet de localiser le porteur. Ce dernier peut avoir une liberté restreinte à un certain périmètre (sa maison, généralement) ou peut au contraire aller n'importe où sauf dans certaines zones. L'exemple typique est celui des condamnés pour délit de nature sexuelle sur mineurs, lesquels n'ont pas le droit d'approcher des écoles, des parcs, etc. Entrer dans une zone interdite déclenche l'alarme du bracelet et prévient le commissariat le plus proche. Les fonctionnaires reçoivent aussitôt une image du porteur, sa description physique et son casier. Se déplacer dans une grande ville devient un casse-tête et il n'est pas rare que certains optent pour la prison (moins long mais plus pratique). Bien entendu, le bracelet permet la localisation exacte du porteur. Certains sont équipés d'une sonnette. Il faut recharger l'appareil toutes les semaines sur une borne spéciale qu'on ne trouve que chez les juges chargés des condamnés en liberté surveillée.

Actuellement, 3 500 condamnés portent cet appareil. Il est assez fin pour passer inaperçu sous un pantalon ample. Certaines victimes sont prévenues lorsqu'un porteur qui leur a causé du tort s'approche d'elles. Du fait de la destruction de certaines prisons, les juges optent de plus en plus pour ce système.

Pour retirer le bracelet sans pour autant déclencher l'alarme il faut réussir un jet d'Éducation/Informatique (3).

Les prisons-dortoirs (niveau de sécurité 1 et 2)

Les individus condamnés pour des peines légères ou suivant un programme de réhabilitation peuvent se déplacer librement de 06:00 am à 06:00 pm. Le soir, après le travail, ils doivent se présenter à un centre carcéral qui vérifie leur identité et les enferme pour la nuit. Ils suivent généralement sur place des formations variées, des stages pour devenir de bons citoyens, etc. Les dortoirs sont des chambres de quatre personnes (toujours complètes, surtout depuis le tremblement de terre). Les portes sont fermées pendant la nuit et les douches sont communes. En journée, ce sont des prisonniers qui sont employés par le CDCR pour nettoyer et préparer la nourriture. Attention : il ne s'agit pas d'une sorte d'hôtel et comme dans tous les centres carcéraux, la violence, la drogue et les gangs sont présents. L'horreur de la situation, c'est que certains prisonniers savent qu'ils vont devoir chaque soir se retrouver dans la même pièce que leur tortionnaire et que s'ils ne se présentent pas, ils verront leur peine aggravée. En gros, chaque soir, ils se présentent de leur plein gré à l'abattoir. Le taux de suicide est le même que dans une prison classique.

« LIBÉRATIONS » LITTLE ONE

Lors du tremblement de terre, 2 500 prisonniers environ sont morts. Le chiffre exact restera toujours incertain, car nombre de décès sont sûrement dus à des règlements de comptes opportunistes. Par manque de moyen et de temps, les autopsies n'ont jamais été entreprises et les corps ont été le plus souvent incinérés.

600 prisonniers ont profité de l'occasion pour s'évader (surtout ceux de Mule Creek et de Corcoran). 80% d'entre ont été rattrapés ou abattus. Dans les 20% restant, on pense que 24 sont vraiment dangereux. Le reste sera appréhendé tôt ou tard.

En ce qui concerne les libérations plus légales, vu le problème de sécurité que posaient les prisons branlantes, plus de 6 000 détenus ont été libérés sur parole sans contrôle ou simplement graciés sur ordre présidentiel. La seule condition était qu'on cas de récidive, les peines restant à faire seraient automatiquement doublées (en plus de la nouvelle peine). Un an après les libérations, 30% des détenus sont à nouveau derrière les barreaux.

7. Les prisons classiques

Avant le tremblement de terre, on comptait une quarantaine de prisons sur le sol californien, deux à Hawaï, six dans le Nevada et autant en Alaska. L'Alaska est pourtant un cas à part puisqu'en fait, l'Union y a construit une quinzaine de bagnes en tout. Cependant, un peu plus de la moitié a été fermée après le passage de l'état sous le giron californien.

Les prisons sont classées par niveau de sécurité. Plus le niveau est élevé, plus les détenus sont surveillés. Le dernier niveau (CONDI) est celui des couloirs de la mort. Dans la réalité, seules deux prisons en Californie sont dotées d'un tel couloir. Pour les hommes, il s'agit de la prison de Saint Quentin et pour les femmes de celle de Chowchilla. Dans l'univers de *COPS*, considérez que vous pouvez les placer où vous voulez. En effet, si à chaque fois que vos PJ veulent rencontrer un PNJ condamné à mort ils doivent monter jusqu'à Saint Quentin, ils vont passer plus de temps dans les avions que sur le terrain. De plus, après le Little One, les transferts de prisonniers ont un peu chamboulé l'organisation carcérale. Par conséquent, des hommes et des femmes en sursis peuvent très bien avoir été déplacés.

Les prisons fermées classiques couvrent les niveaux 3 (cellules, périmètre fermé, personnel armé), 4 (la même chose en plus sécurisé et avec plus de personnel), SHU (Security Housing Unit, aussi appelé Supermax, voir l'encadré) et le fameux CONDI, le couloir de la mort.





SUPERMAN

Je connais un gars dont le surnom est Max et il est super. Mais il n'a rien à voir avec la notion de Superman. En fait, le concept est australien. Les prisons dotées d'un tel niveau de sécurité connaissent une augmentation avec la radicalisation de l'Union. Les prisonniers placés dans de tels quartiers sont complètement coupés du monde : interdiction de contact, déprivation sensorielle, 30 minutes hors de la cellule par jour des menottes, pas de lecture, aucun échange verbal avec les gardiens (qui font passer les plats par un trou)... Les terroristes, les chefs de gangs, les criminels ayant échappé à la peine de mort, les tueurs en série, tous ces braves gens peuvent se retrouver sous le régime Superman. Certains taulards dont la tête est mise à prix y voient un moyen de se mettre au vert.

Très rapidement, ils perdent la boule, deviennent parano, dépérissent et meurent seuls, fous à lier. C'est dans la prison de Pelican Bay qu'on compte le plus de « Superman » (nom donné aux prisonniers).

Pour un PJ en pleine enquête, il est particulièrement difficile de passer les barrières administratives et judiciaires pour rencontrer un Superman. Il faut faire jouer des relations, avoir une raison en béton (une vie à sauver) ou un juge dans sa poche. Briser ce tabou (aucun gouvernement ne se vante de pratiquer de telles méthodes) est assez mal vu.

À son arrivée, le prisonnier se voit dépouillé de tous ses biens. Il peut garder une photo, éventuellement un livre, mais tout sera scrupuleusement inspecté. Rien, absolument rien d'autre n'est autorisé. En Californie, généralement, les uniformes des prisonniers sont bleus pétants. Mais d'une prison à l'autre, la couleur peut varier. En fonction de la gravité du crime commis, le prisonnier est conduit dans un quartier de niveau 3, 4, Supermax ou dans le couloir de la mort. Dans tous les cas sauf le Supermax, ce qui frappe, c'est la surpopulation (même dans le couloir de la mort). Pour 10 places, il y a en moyenne 13 prisonniers avant le Little One et 15 à 17 après. Par contre, le nombre de gardiens (un pour quarante prisonniers) n'a pas augmenté et ces derniers doivent donc se montrer plus radicaux pour conserver le peu d'autorité qu'ils ont. Depuis le tremblement de terre, le nombre d'incidents impliquant la mort d'un détenu a augmenté de 30%.

De l'extérieur, une prison californienne typique ressemble à un bloc de béton percé de quelques meurtrières. Comme dans tout le pays, c'est l'air conditionné qui domine. Les fenêtres ne s'ouvrent donc pas et sont barrées de grosses persiennes encastées dans les murs. Outre le grésillement des néons, les prisonniers vivent donc avec le bruit constant

de la soufflerie. En fonction du degré de sécurité, le complexe sera entouré de deux à quatre enceintes différentes, dont une centrale complètement séparée des autres (la SHU). Ces enceintes sont soit des murs, soit des grillages (le plus souvent). À chaque angle se trouve soit un bouquet de caméras, soit un mirador. Dans tous les cas, toutes les zones sont balayées par des projecteurs orange agressifs. Il arrive qu'un grillage isolé des autres soit électrifié.

L'intérieur même de la prison est presque aussi avenant que l'extérieur. Des murs (sales), du grillage (rouillé), des prisonniers (oisifs) et des matons (sales, rouillés et oisifs). Les rats et surtout les insectes (des blattes de toutes les couleurs et de toutes les tailles) grouillent de partout.

Les détenus suivent un emploi du temps précis et chronométré.

Lever à 06:00 am, douches et cantine jusqu'à 07:00 am. De 07:00 am à 11:00 am, entretien des cellules, linge, cantine, etc. Les femmes ayant des enfants sont dispensées de ce travail. De 11:00 am à 01:00 pm, déjeuner par roulement d'équipes (les réfectoires ne sont jamais assez grands pour tout le monde). De 01:00 à 05:00 pm, travail ou étude par roulement d'équipes. Les prisons sont censées ne rien coûter au contribuable. Elles fournissent donc une main-d'œuvre peu onéreuse chargée de tâches répétitives. Les prisonniers des quartiers de niveau 4 et plus ne travaillent pas, mais peuvent suivre des cours. De 05:00 à 06:00 pm, quartier libre. Ensuite, de 07:00 à 09:00 pm, dîner par roulement d'équipes. Le temps hors de la cantine est libre. Certaines équipes sont également chargées d'entretenir les locaux le soir (travail considéré comme une corvée). De 09:00 à 11:00 les prisonniers restent dans les cellules jusqu'à l'extinction des feux.

Cet emploi du temps change en fonction des offices religieux, des temps de visite, et pour les femmes, des problèmes de maternité.

Tout détenu ne respectant pas les règles d'une prison se voit mis à l'isolement. S'il y a crime important, un juge des prisons (en fait, c'est un juge comme les autres mais ayant l'expérience du milieu carcéral) alourdit la sentence, révisé le dossier à la hausse ou renvoie le prisonnier devant la justice (pour les meurtres, par exemple). Les punitions légères comme les interdictions de visite sont laissées à la discrétion du directeur.

8. Sortir

Les évasions seront traitées dans le dossier : No Way of Life et on ne parlera ici que des sorties légales. Lorsqu'un détenu est finalement innocenté, il touche un dédommagement proportionnel au temps passé derrière les barreaux uniquement (pas grand-chose, de l'ordre de 2 000 dollars par mois). S'il a subi des préjudices, il peut ensuite poursuivre l'État (ce qu'il fait généralement) pour obtenir un vrai dédommagement. Et là, en fonction de l'habileté de ses avocats, il peut toucher le gros lot (plusieurs millions de dollars). Dans la majorité des cas, les innocentés gagnent.

Lorsqu'un prisonnier accepte de suivre des formations, des stages pour devenir un citoyen modèle, etc., il peut voir sa peine réduite et être libéré sur parole. Dans ce cas, sa ou ses victimes doivent être prévenues par l'administration.



NO HOPER POINT : CALCATRAZ DE LOS ANGELES (PREMIÈRE PARTIE)

L'île de Santa Barbara (rien à voir avec la ville) se situe à 70 km de San Pedro et mesure globalement 26 km carrés. Ancienne réserve naturelle, puis base militaire sous l'Union, elle a été ravagée en 2008 par le tremblement de terre, au point de n'être plus qu'un chaos au milieu des flots. Aucun survivant parmi les 200 plantons qui observaient la flotte et les piafs.

L'idée d'en faire une île prison est venue du fait de son éloignement des côtes, de la force des courants qui l'entourent et de la faune agressive qui chasse dans le secteur. De plus, le bout de caillou est balayé par des vents assez violents pour rendre une arrivée par les airs périlleuse. Il y a bien un héliport et il est utilisé, mais il faut vraiment que les conditions soient optimales pour éviter la catastrophe. Autant dire qu'on peut oublier les évasions par les airs.

Le matériel et la main-d'œuvre (des prisonniers volontaires) furent donc débarqués par les eaux. Leur première tâche fut la construction d'un ponton au sud. Il est encore utilisé de nos jours. Ensuite ils améliorèrent leurs baraques, aplanirent la zone pour les hélicoptères et se lancèrent enfin dans le projet principal : No Hoper Point.

Si le bâtiment principal se trouve au sud de l'île, deux routes furent construites pour aller vers le nord et l'ouest. En effet, l'idée de départ était de bâtir non pas un pénitencier, mais trois. Au cœur de l'île, devait s'élever un petit village pour le personnel, doté lui aussi d'un héliport. Cette multiplication des bâtiments aurait permis de désengorger les prisons autour de LA. Mais le coût du premier complexe fut tel que Washington DC coupa aussitôt les budgets. Les routes existent, mais ne mènent à rien (ou presque, voir la seconde partie de la description dans le dossier No Way of life).

Lorsque la prison fut inaugurée en 2011, le monde découvrit les images d'un gros cube couronné d'une coupole de béton. Le tout étant gris, dénué de fenêtres, surmonté d'une parabole satellite et d'un chemin de ronde, et fermé par une énorme porte décorée dans le plus pur style rococo (une facétie d'un des prisonniers architectes). NHP était destiné à accueillir les criminels les plus endurcis, faisant passer les Supermax pour des camps de vacances. Le directeur proposa même d'y inclure un couloir de la mort, ironisant sur les possibilités réduites de manifestations contre la peine capitale au milieu des requins. Prévu pour 5 000 détenus (une des plus grosses prisons de Californie) au bout d'une année, la prison comptait plus de 6 500 invités. Mis à part la taille, quel est-ce qui différencie NHP

des autres prisons ? Principalement son niveau de sécurité. Ici, seuls les condamnés à de très lourdes peines sont incarcérés. Il est dit qu'on sort rarement vivant de NHP. Le niveau minimal de sécurité est l'équivalent du niveau 4 d'une prison classique (surveillance renforcée, plus de gardiens armés, libertés réduites), 70% de la population sont ce régime. 25% sont sous le régime Supermax, c'est-à-dire en isolation presque totale et les 5% restants (300 à 400 en fonction des suicides) sont à l'étage supérieur, c'est-à-dire dans ce qu'on appelle la coupole. Ce quartier de très haute sécurité est totalement isolé du reste du bâtiment, ainsi que de l'extérieur. Les prisonniers sont eux aussi complètement isolés les uns des autres et n'ont pas le droit de sortir de leur cellule. Jamais. Même en frappant contre les murs ou en hurlant, il est impossible de communiquer avec l'extérieur. Pas de fenêtre, un néon qui grésille au-dessus de la tête sans s'arrêter, aucun contact avec les gardiens (une main gantée qui apporte le plateau), endormi avec des gaz lorsqu'il faut nettoyer la cellule, etc. Le manque de repère est tel que les prisonniers sont persuadés que la coupole tourne sur elle-même. Ceux qui y sont restés plus de deux mois (peine maximale avant de redescendre en Supermax), sont pris de sérieux vertiges et de bouffées étouffantes, violent leur rythme de sommeil se dérègle et finissent le plus souvent parano. Être condamné à la coupole est sans doute la pire expérience que peut connaître un prisonnier. Rn oui ! Un détail sans importance... les cellules mesurent 2,50 mètres de profondeur, pour 1,5 mètre de large, mais 4 de haut. Un couloir, quoi. Ou plutôt une tombe, comme fappellent les détenus.

Mais ce n'est pas la seule particularité de NHP. Les prisonniers, lorsqu'ils ne plient pas des prospectus, rassemblent pas des jouets en chiffon ou ne nettoient pas les lieux communs, sont obligés de suivre des programmes éducatifs qui tournent en boucle. Même s'ils ne sont pas censés sortir un jour, ils doivent regarder au moins deux heures cette propagande sur les valeurs de la nation, le respect des autres, etc. Ceux qui s'y refusent se retrouvent rapidement en Supermax ou plus. Détail intéressant, depuis qu'un cabinet lié aux Réalistes a été chargé de la production des documentaires, la violence a régressé et les programmes sont suivis avec moins de résistance.

De façon aléatoire et par groupe de 100, les détenus peuvent sortir une heure par jour dans une sorte d'immense volière qui constitue la seule partie extérieure de la prison. Cette cage de la taille de deux stades de foot est entourée d'une structure métallique recouverte d'un grillage. Matériel de sport, jardinet, bancs en béton : tout est détérioré et n'a jamais été remplacé faute de budget.



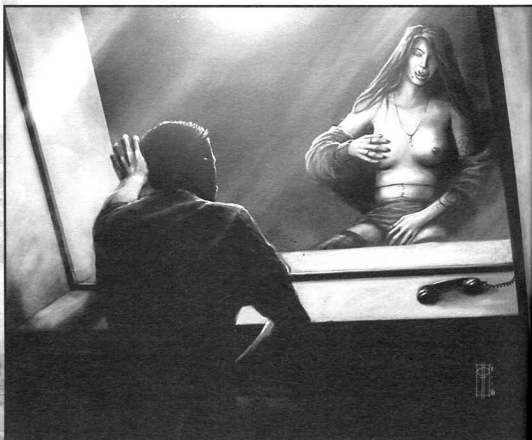
LES DOSSIERS
DU SAD

Et c'est le problème principal de NHP l'argent. Après son lancement et les beaux discours, le pénitencier a été oublié. Alors qu'il devait devenir un modèle de sécurité et d'ordre, il s'est immédiatement transformé en terrain de jeu pour les gangs et plus particulièrement les Crips, les Bloods et les Islamistes. Autant dire que les gangs mineurs (nazis, latinos, asiatiques, mafieux, russes et motards) doivent batailler dur pour survivre. Certains saillent, d'autres tiennent juste le siège de leur quartier, mais aucun n'a jamais eu le pouvoir de remettre en cause la suprématie du trio Crips-Bloods-Islamistes. Après le tremblement de terre, les Islamistes ont subi des pertes importantes à cause des représailles, mais ils ont immédiatement répliqué, encore plus durement (800 règlements de comptes mortels). Le seul gang qui garde une certaine neutralité est celui des prostitués. Ces hommes agissent comme des femmes (en fait des shemales bourrés d'hormones) et vendent leurs services à tout le monde sous l'œil goguenard des gardiens.

Le directeur Terry Harmond, proche des mouvements d'extrême droite, laisse le plus souvent « ces négros et ces ruskoffs sentre-bouffer ». Sa phrase favorite

reste : « Ils peuvent s'enculer tant qu'ils veulent, ils risquent pas de se reproduire... ». Comme personne n'est prêt à prendre sa place, il a les mains libres et ferme les yeux sur certaines pratiques. Lorsqu'un membre de son personnel pose trop de questions, il est muté. Du coup la majorité des gardiens suivent les ordres du directeur. Les nouveaux arrivants (fonctionnaires et prisonniers) se demandent toujours ce qu'il prépare dans cette prison. Ils ont rapidement la réponse : rien. Il n'est pas assez intelligent pour ça. Il aime pas le nouveau gouvernement et a fait installer de mauvaise grâce les nouvelles télévisions soi-disant spéciales (« d la confiture aux cochons. »). Contrairement à tous ceux qui travaillent pour lui, il rentre très rarement sur LA et passe ses heures de repos à visiter la coupole et à écouter les hurlements des prisonniers. De temps en temps, « pour l'hygiène », il loue les services d'un prostitué.

À ce jour, seules trois évasions ont été tentées. Les trois se sont soldées par la mort des prisonniers et un seul d'entre eux n'a jamais été retrouvé (James Nichols, présumé mangé par les requins). Ce détenu est devenu une sorte de légende, car certains prisonniers affirment qu'il a été vu à LA dans





différents quartiers. D'autres prétendent qu'il rôde toujours autour de la prison sous forme de fantôme, pour se venger du directeur.

Actuellement, l'établissement compte 7 000 prisonniers pour 350 fonctionnaires, ce qui en fait — et de loin — la plus grande prison de Californie. Deux navettes par semaine acheminent les biens, condamnés et personnes lorsque le temps le permet. Le personnel religieux, médical, psychiatrique, administratif etc. est réduit au minimum vital. La gestion de NHP est sous-traitée depuis la terre ferme.

Techniquement, NHP est une sorte d'ovni dans l'univers des COPS. Les policiers s'y rendent très rarement, les

visites sont interdites et les détenus sont considérés comme perdus pour la société. S'arranger pour envoyer quelqu'un là-bas, c'est s'assurer de ne jamais le revoir. Arme politique (certains prisonniers de la coupole sont des activistes de divers groupuscules), arme judiciaire (NHP est surtout utilisé pour la racaille ayant échappé à la peine de mort), ce centre a la chance ou la malchance d'être entre les mains d'un crétin (ou de quelqu'un donnant cette image). Maintenant, rien ne dit que Chemven ne va pas s'intéresser à ce petit bout de caillou perdu et oublié. D'ailleurs, l'arrivée de certains écrans et de nouveaux programmes donne des signes dans ce sens...

Le condamné est techniquement toujours sous le régime carcéral et doit se présenter devant un juge toutes les semaines. À la moindre faute, il retourne au trou. Il est à noter que les gangs détestent que l'un des leurs rentre dans le droit chemin et les quitte. Généralement, il ne survit pas longtemps après sa sortie, étant considéré comme un traître.

On retombe alors dans le principe de la peine en liberté surveillée (avec appareillage à la cheville) évoqué plus haut. Enfin, lorsque le prisonnier a fait sa peine, il ressort. Dans

ce cas aussi, ses victimes sont prévenues. Généralement, il doit suivre un programme lui permettant de retrouver une place dans la société. Dans les faits, surtout après le Little One, il retourne dans la jungle urbaine et reprend sa vie comme avant. Dans 70% des cas, un détenu venant de purger une longue peine retourne en prison dans l'année qui suit ou est tué.

NO WAY OF LIFE

VIE ET AVENTURES EN PRISON

« Bon, alors on est rentré. On a l'info. On sort comment, maintenant ?

— T'inquiète pas. Il suffit juste d'appeler le chef et c'est bon.

— Mouaich. Mais bon, comment tu vas l'appeler depuis le trou, alors que les Portoricains contrôlent les accès au téléphone, qu'on va se faire planter dès notre sortie et que l'autre grand aryen continue à me faire passer des messages d'amour ? J'espère que t'as un plan B.

— Heu... »

Deux Cops infiltrés juste avant que ça chauffe

1. Ça rentre, ça sort

La prison est un lieu de vie et de déplacements malgré les apparences. La circulation quotidienne dans un centre carcéral, même si elle est réglementée, reste très importante : visites, avocats, transferts, médecins, journalistes, etc. Il y a des règles à respecter, et ce, par tout le monde. Voici les principales, et la façon dont elles sont détournées.

L'argent

Le nerf de la guerre. Les prisonniers ont accès à quatre

types d'échange. Le véritable argent, un palliatif à l'argent, un système de banque et enfin le troc. Le véritable argent n'est pas si rare dans les prisons. Le seul problème consiste à le cacher. Les billets sont roulés et dissimulés dans le moindre recoin (ou dans l'anus, une planque classique). Cet argent a une valeur moindre qu'à l'extérieur, ou plus précisément, comme tout est cher en prison, il en faut plus qu'à l'extérieur. Les prisonniers peuvent opter pour

Le dossier Surveiller et Punir était une boîte à outils donnant les informations de base sur l'univers carcéral et ses règles. No Way of Life, c'est un peu le mode d'emploi du bousin, un dossier qui vous permettra de créer vos propres prisons avec vos propres PNJ. Sur bien des points, d'ailleurs, certaines informations sont complémentaires d'un dossier à l'autre.

Une prison, on tourne autour, on y entre et on essaie d'en sortir. Ce sont tous ces aspects que nous allons développer ici.



remplacer l'argent par un objet. En général des cigarettes, mais ce n'est pas le cas dans tous les établissements. On considère cet objet comme une monnaie à part entière. Le système de banque est plus élaboré et s'impose presque partout. Il consiste à prêter de l'argent virtuel dans la prison. Cet argent a une valeur à l'extérieur. Lorsqu'il sort ou lorsqu'il le désire, le prisonnier peut échanger cet argent virtuel contre du vrai. Selon les cas, il devra payer ou touchera de l'argent. Ce système invisible permet de se passer de monnaie. Généralement il est géré par un prisonnier surnommé « la banque ». Plus la banque est compétente, plus les possibilités sont grandes (investir à l'extérieur, par exemple). Bien entendu les taux de la banque sont exorbitants. Enfin, le dernier système, très courant lui aussi, est le troc. Tous les prisonniers le pratiquent. Très rapidement, ils connaissent la valeur des objets et services. Cette valeur varie en fonction de deux choses : la rareté de l'objet et la zone de la prison où il se trouve. Par exemple, un téléphone portable vaut beaucoup moins dans une section moins surveillée que dans une section Supermax. C'est au MJ d'estimer cette valeur selon ces deux facteurs.

En termes monétaires, considérez qu'un objet valant dix dollars à l'extérieur en vaut le triple dans une zone moyennement surveillée, et verra son prix multiplié par dix ou plus dans un quartier très surveillé.

Les armes

Bien entendu, les armes sont strictement interdites. Tout visiteur armé doit laisser son matériel dans une consigne à l'entrée. Seuls les fonctionnaires du CDCR et les Marshals peuvent posséder des armes. Et encore, elles doivent être répertoriées et connues des dirigeants de la prison (en gros, le bureau du directeur). Les gardiens ne sont pas responsables de leurs armes. Ils les rendent à chaque fois qu'ils finissent leur service. Lors de l'entrée dans la prison, tout le monde sans exception passe par le détecteur. Les sacs sont fouillés, puis scannés. Ça, c'est le règlement. Dans les faits, lors des heures de pointe, des périodes de visites (généralement les jours fériés), et compte tenu du manque d'effectifs, la fouille est plus ou moins sérieuse. Au laxisme des fonctionnaires, il faut ajouter l'existence d'armes composites qui passent en morceaux et qui sont remontées à l'intérieur. À noter que concernant les armes, il est particulièrement dur de corrompre un gardien. Non qu'il soit particulièrement honnête, mais les peines, s'il est pris, sont alourdies par le fait qu'il était assermenté. De plus, si l'arme est utilisée pour un meurtre, il sera considéré comme complice. Inutile de dire que les juges ne font preuve d'aucune pitié pour les gardiens qui trahissent leur serment. L'autre possibilité pour se procurer une arme consiste à la commander à un artisan (voir l'encadré).

LES ARTISANS

Dans les prisons, rien ne se perd et tout se transforme. Les artisans sont ceux qui savent produire un objet de valeur à partir de pas grand-chose: une arme, de la drogue, de l'alcool, des photos porno, un accès Internet, etc. Montrer qu'on est capable de fabriquer quelque chose d'utile, c'est s'assurer au moins la sécurité, ou mieux la richesse. En prison comme ailleurs, les oisifs ne sont pas appréciés. Voici la liste des objets le plus souvent produits.

- **Les armes blanches.** L'importe quel bout de métal peut être aiguisé. Mais adapter un manche, camoufler la lame ou même adapter un cran d'arrêt demande un certain savoir-faire. Le couteau est l'arme favorite des prisonniers, surtout pour régler discrètement ses comptes (de 100 \$ à 500 \$).
- **Les poisons.** Faire manger du verre pilé aux petits camarades, c'est bien, mais ça se voit à l'autopsie et c'est pas très rapide. Certains artisans vous procurent pour un prix très raisonnable des poisons quasiment instantanés, incolores et inodores (de 200 \$ à 1000 \$ pour les poisons les plus élaborés).
- **Les drogues.** Il est rare que la drogue soit directement produite dans la prison. Le manque de matériel est trop handicapant par rapport à la difficulté d'en importer. Par contre, lorsque la drogue arrive dans la prison sous des formes diverses et non consommables, il faut savoir la transformer, la couper, la doser, etc. La matière première est trop précieuse pour la laisser à des débutants (prix variables, mais généralement triplés par rapport au prix de la rue).
- **Les drogues et les poisons.** Sous cette catégorie, on rangera tous les produits incapacitants, mais qui ne sont pas destinés à tuer la cible, par exemple, la drogue du viol. Un prisonnier qui en avale et qui ensuite se fait enfler sans résistance par tous ses camarades va avoir du mal à retrouver un statut social décent avant un temps certain. On fera aussi entrer dans cette catégorie les germes

artificiels qui rendent les prisonniers malades à en crever. À noter que pas mal de détenus gênants ont disparu suite à des « mauvaises gripes » et que la pratique est moins rare qu'on pourrait le penser. Dans ce cas, on fera importer le produit (500 \$ à beaucoup).

- **Téléphones.** Il est assez compliqué de passer des éléments électroniques. Par contre, un certain nombre de détenus ont des connaissances techniques assez poussées. En récupérant des éléments à droite et à gauche, ils peuvent fabriquer de petits téléphones, et le cas échéant, les camoufler dans des objets usuels. Bien entendu, lors d'une fouille, les détecteurs n'ont aucun mal à les retrouver. L'intérêt de ces objets c'est qu'il y a peu de chance que les conversations soient écoutées. De plus, certains d'entre eux n'ont pas vocation à communiquer avec l'extérieur, mais seulement entre détenus (de simples talkies-walkies). Inutile de dire que les prix d'achat ou d'utilisation sont prohibitifs (800 \$ à beaucoup).
- **Accès Internet.** Plus rares, ils ont été pourtant découverts lors de fouilles surprises. Les prisonniers utilisent Internet pour parler, communiquer et avoir accès à la pornographie (prix variable en fonction de l'activité).
- **Les objets de loisir.** Autrement dit tout ce qui touche au porno, aux jeux d'argent, etc. Techniquement, les prisonniers ont accès à des magazines, des cartes et des dés, du moment que ces éléments ne suscitent pas de troubles. Cependant, certaines demandes « hors normes » sont interdites. Il faut donc tout de même les faire passer. Soit les objets sont produits (par exemple en prenant des photos des plus jeunes prisonniers), soit ils sont importés. Un jeu très en vogue dans le sud de la Californie consiste à parler sur des combats de scorpions. Les bêtes sont interdites dans les prisons, et pourtant, les gardiens en retrouvent de plus en plus. Pour le moment, personne ne sait comment ils entrent. Ces objets ne sont pas essentiels, mais valent en général deux à trois fois plus cher qu'à l'extérieur.

LES DOSSIERS
DU SAD

La drogue

Importée sous diverses formes, elle est le plus souvent traitée et coupée à l'intérieur même de la prison (voir encadré). Les drogues douces n'intéressent pas les gardiens (sauf lorsqu'il s'agit de faire tourner). Par contre, l'administration est beaucoup plus vigilante lorsqu'il s'agit de drogues dures. La cocaïne est rare, car très chère. Les acides, eux, sont plus courants et bien plus simples à dissimuler. Les importateurs utilisent des timbres, des magazines, les livres, mais plus simplement tout objet capable d'absorber le produit. La drogue et son trafic sont les deux plus importantes causes de criminalité dans les prisons (juste avant les armes). Pourtant,

il n'est pas rare que les gardiens choisissent d'ignorer que des détenus se droguent. En effet, dans une prison classique, il n'est pas si simple de gérer l'effet de manque. D'ailleurs, des toxicomanes placés en Supermax meurent de ne pouvoir avoir leur dose. Leur corps ne peut tout simplement pas supporter le choc.

Tout le reste

Techniquement, tout ce qui est interdit et confisqué par les gardiens est détruit, peu importe la valeur. À chaque fouille, ils repartent avec

des caddies complets qu'ils passent à l'incinérateur après les avoir listés et les avoir mentionnés dans les dossiers des prisonniers fautifs. D'ailleurs, certains détenus se font payer par les autres pour être « porteurs ». Ils sont le plus souvent punis parce qu'ils refusent de dire à qui appartient vraiment l'objet, plus que pour l'objet lui-même.

2. Ça re-rentre, ça ressort...

Après avoir passé en revue les objets les plus courants, voici les personnes les plus courantes dans les prisons ou autour. La liste n'est pas complète et ne comprend pas le personnel (traité plus bas).

Avant d'énumérer les énumérations, il faut rappeler les quelques règles permettant d'entrer dans une prison. Outre les objets interdits, les visiteurs doivent éviter les vêtements pouvant être confondus avec les uniformes des détenus, les postiches, les chapeaux trop couvrants, tout ce qui peut cacher le visage (même pour des raisons religieuses), les tenues laissant voir la poitrine ou le sexe et tout objet de nature revendicative (du slogan politique aux marques d'appartenance à un gang en passant par les images pornographiques).

Les visites classiques (familles, amis) se font le matin et l'après-midi, avec des périodes extensives lors des jours fériés. Il faut des autorisations spéciales et particulières pour voir un détenu hors des heures de visite (même pour un enquêteur).

Il existe quatre types de rencontre dans les prisons. Dans tous les cas, le prisonnier peut les refuser. Il n'est jamais tenu d'accepter une visite. Le tête-à-tête permet à un policier de parler au calme, dans une salle à part, au détenu. C'est l'entretien classique qu'on voit dans les séries et les films, et pourtant les responsables des prisons n'approuvent pas trop la chose. En effet, durant toute la rencontre, un gardien doit attendre à la porte (et pendant qu'il poiroite, il ne fait rien d'autre). Le tête-à-tête est donc réservé aux cas d'urgence. La rencontre au parloir (séparation par une vitre et usage du téléphone) est la plus pratique et la plus courante encore maintenant. Certains établissements ont tenté l'usage de la vidéoconférence, mais le matériel a été détérioré en quelques jours. Les prisonniers n'aiment pas ce système, car ils ont peur (à juste titre parfois) d'être écoutés. Le langage des signes est donc utilisé en même temps. Le troisième type de rencontre est réservé aux détenus considérés comme étant peu dangereux. Il s'agit d'une rencontre dans une grande salle, de part et d'autre d'une table. Le contact est autorisé tant qu'il n'est pas tendancieux (les prisonniers et les visiteurs peuvent être fouillés). Ce type de visite permet aux familles de se rencontrer, au père de jouer avec ses gosses, etc. Enfin, cas relativement rare, certains prisonniers peuvent rester seuls avec leur femme (pièce d'identité obligatoire) dans une salle. Ce type de visite est fortement contesté par les familles des victimes (surtout lorsqu'il s'agit de viol). De fait, après le tremblement de terre, les prisonniers autorisés à ce type de visite ont souvent été graciés ou libérés.

Cas à part, les mères peuvent recevoir leurs enfants plus souvent et plus longtemps que les prisonniers moyens. Des

crèches prévues à cet effet sont spécialement aménagées. La visite des enfants n'est généralement pas conditionnée par le comportement de la mère (sauf si elle commet des crimes importants).

Famille et amis

Visiteurs classiques, ils doivent se soumettre aux règles mentionnées plus haut.

Avocats

Hors des périodes de procès, les avocats sont soumis aux mêmes horaires que la famille ou les amis. Ils peuvent obtenir des dérogations (toujours acceptées) pour allonger le temps de visite. Tout comme les policiers, les avocats peuvent voir leur client dans une salle isolée, mais une fois de plus, la procédure n'est pas appréciée. Un avocat qui est pris en train de commettre une infraction au règlement peut voir sa condamnation assortie d'une interdiction de visite de prisonniers pour une durée précise.

Les psychologues

Ces derniers appartiennent très rarement au personnel de la prison. Considérés comme des docteurs, ils rencontrent leurs patients une ou deux fois par semaine pendant 30 minutes au plus (ils ont beaucoup de demandes). Leur rôle est particulièrement important pour les détenus. Non qu'ils apportent vraiment un soutien, mais ils sont écoutés par les jurys chargés de décider si un détenu peut sortir avant la fin de sa peine. Dans la pratique, lesdits psychologues sont surchargés de travail, mal payés et mal considérés. Dès qu'un criminel récidive, c'est vers eux que les médias se tournent. Du coup, ils ont tendance à se montrer quelque peu démissionnaires.

Les enseignants

Les prisons (et pas seulement celles réservées aux jeunes) sont les plus grandes écoles de Californie. Les détenus ne sont pas obligés de participer aux cours et les gangs déconseillent ou interdisent à leurs membres de s'y rendre. Toutes les matières sont enseignées en prison, sans exception, de la cuisine à la philosophie orientale en passant par le yoga et le droit africain. Obtenir des diplômes permet de gagner des points (voir l'encadré).

Les visiteurs de prison

Tout comme il existe des visiteurs d'hôpitaux, il existe des visiteurs de prison. Pour la plupart, tout commence par un échange épistolaire et se poursuit par une relation en chair et en os. Ces visiteurs sont des citoyens lambda (souvent d'anciens prisonniers ou des proches de prisonniers) qui viennent apporter un peu d'air frais aux détenus. Appartenant à des organisations religieuses ou caritatives, ces visiteurs ont pour vocation de changer les idées et de donner des nouvelles de l'extérieur. Ils servent de lien avec la société. Bien entendu, ce système est perverti de différentes façons. Les sectes, par exemple, cherchent à recruter via les prisons, de même que les cabinets d'avocats ou les sociétés de crédit. Bref, rien de très nouveau.

Les fans et les profiteurs

À classer dans la même catégorie, ces « spécialistes » cherchent à nouer des contacts avec les prisonniers. Ils



BONS POINTS, MAUVAIS POINTS

Durant leur peine, les prisonniers doivent gagner un certain nombre de « points de bonne conduite » s'ils veulent avoir une chance de sortir plus tôt. S'ils ne respectent pas le règlement, ils perdent des points, mais ne peuvent tomber dans le négatif. Obtenir des diplômes, bien se conduire, participer à des programmes de réinsertion, être productif, etc., sont des moyens de gagner des points. Par contre, dénoncer un petit camarade, faire justice, etc., ne permet pas d'en gagner.

Théoriquement, les autres prisonniers ne connaissent pas votre nombre de points. De fait, les gangs considèrent qu'en gagnant, c'est retourner sa veste. Mais d'une façon ou d'une autre (par les avocats, le plus souvent), les informations transpirent.

sont de deux types, mais la logique reste la même. Les premiers sont des admirateurs des criminels. Des femmes qui cherchent l'aventure auprès des « mauvais garçons » (le syndrome des *Demonic Males*), aux fans des tueurs en séries qui achètent les vieux slips de leurs idoles sur le net, il existe toute une population hypnotisée par le crime et la notion de « mal ». Les profiteurs (non accrédités) sont soit des journalistes qui cherchent une histoire croustillante, soit des quidams qui se prennent vraiment pour des chasseurs de tueurs en séries. Et justement, ces derniers ne sont pas avares en détails concernant leur vie, car ils cherchent le plus souvent à la vendre au cinéma. Autant pour revivre eux-mêmes leur crime en le racontant que pour se faire de l'argent, ils acceptent donc d'entretenir des échanges réguliers avec l'extérieur (la demande est telle qu'ils peuvent même sélectionner leurs fans). Il existe un véritable business autour des grands criminels et malgré les efforts du CDCR pour l'enrayer, il est particulièrement difficile à restreindre. Le goût du sang est toujours plus fort.

Les industriels

Les prisons se doivent d'être productives et sous l'Union, elles se devaient même d'être bénéficiaires (ce qui motiva les coupures de budget et explique leur pauvreté actuelle). Des industriels passent donc des accords avec la CDCR, bénéficiant non seulement d'une main-d'œuvre peu onéreuse, mais également d'une réduction sensible des taxes. Si les patrons mettent rarement les pieds dans les prisons (sauf pour rencontrer le directeur), ils y envoient par contre des contremaîtres, des transporteurs et des ingénieurs en contact direct avec les détenus. Généralement, ces derniers ne connaissent pas les vrais noms de ces civils. Mais comme tout finit par se savoir, il arrive que ces visiteurs quotidiens se retrouvent impliqués (volontairement ou non) dans les petites histoires des condamnés. Trafics, évasions, chantage,

ils connaissent un fort turn-over, ce qui évite d'un côté les problèmes, mais implique aussi plus de risques d'engager un mouton noir. Généralement, la CDCR s'assure que ces civils aient un casier vierge (ou presque).

Les organisateurs de spectacles

Cette dernière catégorie de visiteurs se retrouve aussi dans les hôpitaux et les maisons de retraite. Les spectacles donnés dans les prisons sont très divers, mais doivent être approuvés par le directeur : magie, chanson, conférence, catch, danse, etc. Les prestataires savent qu'ils risquent d'être confrontés à un public difficile. De nombreux artistes proches de la rue (chanteurs de hip-hop, de rap, etc.) font une partie de leur promotion dans les prisons. De même, il est de bon ton pour certains acteurs dits « rebelles » de venir saluer les « frangins ». Notons que comme pour la majorité des visiteurs de prisons, les associations qui organisent des spectacles sont caritatives ou religieuses.

Les prostituées.

Oui. C'est possible. Certains détenus paient les services d'une prostituée pour qu'elle lui offre un peep-show de l'autre côté de la vitre du parloir (pendant que les gardiens regardent ailleurs ou regardent tout court). Il n'y a pas de rapport sexuel, mais l'heureux élu peut s'user les yeux et autre chose pendant le spectacle. La pratique est bien entendue complètement interdite.

3. Voir les titres de chapitres précédents

Le personnel pénitentiaire n'est pas aussi motivé qu'on pourrait le penser après le visionnage des publicités pour le recrutement des matons. Pourtant, s'il y a bien une chose de vraie dans ces spots toujours plus kitsch, c'est qu'il existe une infinité de professions différentes dans le milieu carcéral. Voici donc après les visiteurs de l'extérieur, les visiteurs de l'intérieur que peuvent croiser les PJ.

Les gardiens

Si la technologie a progressé depuis le début du siècle, faute de moyens, les conditions de travail des matons dans les prisons californiennes n'ont pas évolué. On est loin, très loin, du tout électronique vanté par les premiers Supamax et 95% des gardiens sont toujours des bobets sous-payés, en sous-effectifs, sous-équipés et sous-motivés. Les deux tiers des matons sont d'anciens militaires. Les autres viennent de la police et dans de très rares cas, ont une véritable vocation (1%, pas plus). Il faut vraiment le vouloir pour passer des jours et des nuits au milieu de la racaille, dans des locaux puants dont la climatisation tombe le plus souvent en panne, pour un salaire de misère. Inutile de dire que les taux de suicide, d'alcoolisme et de toxicomanie sont effrayants chez les gardiens. Et quant aux promotions, inutile de dire qu'elles sont quasi inexistantes. Le plus souvent, on les reçoit d'ailleurs à titre posthume (pour que la veuve touche une pension plus importante). Les gardiens ne sont ni respectés par les autres fonctionnaires (comme la police),

ni par les Marshals qui les regardent de haut, ni par les visiteurs et encore moins par les détenus. Bien entendu, il existe toujours des cas particuliers, mais le MJ doit s'attacher à faire ressortir ce côté gris et désabusé des gardiens.

La direction

En général, le directeur de la prison est aidé par des responsables de quartier (ou sous-directeurs). Ces derniers sont placés sous ses ordres directs et le rencontrent tous les deux jours si possible pour lui faire des rapports sur l'évolution de leur quartier. Si le directeur descend rarement parmi les détenus (il doit faire office d'autorité suprême), les sous-directeurs ont le plus souvent leur bureau dans le quartier qui leur est attribué. Fonctionnaires du CDCR, ils ont un grade et peuvent s'ils le désirent porter l'uniforme. C'est souvent le directeur qui choisit le type de relations qu'il veut que son personnel entretienne avec les détenus. Ils ont techniquement tous les droits au jour le jour et donnent leurs ordres à tous les fonctionnaires, sauf aux docteurs (voir plus bas). Contrairement aux gardiens, les dirigeants des prisons sont plus motivés. En effet, ils gagnent plus d'argent que dans les autres administrations et progressent plus vite dans la hiérarchie. À noter que si les décisions finales sont du ressort du directeur, les sous-directeurs travaillent souvent de façon collégiale.

Les administratifs

Ce petit groupe travaille aussi avec le directeur et n'a presque aucun rapport avec les prisonniers. Il s'agit des comptables et surtout des chargés des relations publiques. Ces derniers sont l'image de la prison et s'occupent de communiquer avec les journalistes ou les internautes via un site web édulcoré. À les écouter, tout va toujours pour le mieux et les incidents sont toujours mineurs. Parfois, les plus grosses prisons sous-traitent cette partie du travail. Lorsque des policiers viennent visiter un détenu, c'est face à eux qu'ils se retrouvent le plus souvent.

Les religieux

Les prisons sont censées fournir un support religieux aux détenus. On trouve donc le plus souvent un aumônier par établissement, et plus rarement un imam. Les autres religions ne sont pas représentées ou peu. Les imams ne sont pas nombreux, car les musulmans se rallient généralement à des religieux plus radicaux, incarcérés comme eux. Les sectes, malgré leurs efforts, sont très peu représentées. Il ne faut pas sous-estimer le rôle des religieux dans les prisons. Les hispaniques les respectent (surtout s'ils le sont aussi) et les protègent. De plus, ils servent souvent d'intermédiaires entre l'administration et les prisonniers pour régler des problèmes de façon informelle (utilisant le plus souvent l'excuse de la confession). S'ils se montrent neutres et respectent les prisonniers, les aumôniers sont les rares travailleurs à être vraiment considérés en retour.

Les techniciens

Dépendant du service comptable, les techniciens dirigent généralement des groupes de prisonniers pour réparer, faire la cuisine, nettoyer, etc. Il faut noter que malgré leur rôle primordial, les coupures dans les budgets les font disparaître. De plus, ceux qui sont décédés lors du tremblement de terre n'ont pas été remplacés.

Les docteurs

Si administrativement, l'infirmerie est un lieu neutre (seuls les docteurs ont l'autorité ici), les détenus ne respectent pas ce *no man's land*. Ici, les sous-directeurs n'ont aucun pouvoir (et le directeur très peu). Les médecins et les infirmiers sont le plus souvent d'ancien militaires et ont l'habitude de soigner des blessures. Être à l'infirmerie n'est pas si reposant que ça, car souvent, les patients sont menottés à leur lit et à la merci d'autres détenus (qui viennent faire le ménage, par exemple). Tous les médicaments sont contrôlés, surveillés, régulièrement comptés et donnés un par un. Avec l'armurerie, l'armoire à médicaments est sans doute l'endroit le plus sécurisé de toute la prison. La mentalité sur place est plus proche de celle des matons que de celle des dirigeants. Les infirmiers et les docteurs sont rarement doux avec les patients et habitués à interagir avec ceux qui simulent.



ANUS NOBILIS

Le rectum et l'estomac des prisonniers sont les deux planques principales. Tout comme les passeurs de drogue, certains détenus ont des objets et les conservent dans leur corps. Ils peuvent aussi choisir le chemin inverse et se les insérer. L'idée peut amuser, mais elle devient beaucoup moins drôle lorsqu'on sait que les porteurs en question n'ont pas le choix. Soit ils obtiennent, soit ils se font ouvrir la gorge. Bien entendu les accidents sont nombreux, car les sachets saignent, et les rectums ne supportent pas ce traitement (par plus que les organes internes). Amis MJ laissez à vos joueurs le plaisir de découvrir les « mules » (et si vous vous y prenez bien pour leur couper l'appétit, vous aurez plus de pizza pendant la partie).

Les travailleurs sociaux

Généralement, les prisonniers ne sont pas des citoyens modèles qui roulent sur l'or. Dans chaque prison, un travailleur social pour 300 détenus (selon la loi) s'occupe de leurs problèmes dans et hors de la prison. Par exemple, c'est lui qui va être chargé des pensions qu'ils doivent payer à leur famille, de leur éventuel plan de retraite, etc. Ils se chargent aussi de trouver des bourses, d'orienter les condamnés vers des études adaptées, etc. Bien entendu, sous l'Union comme sous la Californie indépendante, ce sont dans ces postes qu'on a tranché le plus. L'Union n'a jamais cru à la réhabilitation et donc à l'utilité d'aider les détenus. Malgré ses beaux discours, la Californie non plus. Ces fonctionnaires sont donc surchargés de travail face à des détenus peu coopératifs et à des problèmes sociaux le plus souvent dramatiques. Démotivés, parfois désespérés, ils doivent souvent se battre contre le système, contre les gangs, contre les avocats, etc. Si un policier sait se

montrer compréhensif ou aide un travailleur social, il peut l'en faire un précieux allié.

4. Tous en prison !

Le problème principal de l'univers carcéral, c'est l'absence de mixité. Il ne se pose pas si vous avez décidé de jouer dans un univers hospitalier où la mixité est la règle, mais dans une prison, c'est hors de question.

Le plus gros obstacle si vous avez des personnages féminins et masculins à gérer, c'est le cas de l'arrestation ou de la condamnation. Ils seront obligatoirement séparés et placés dans des établissements différents. Pire, le CDCR a bien pris soin d'éloigner le plus possible les prisons pour femmes et les prisons pour hommes. Par conséquent, dans ce cas-là, oui, vous avez un problème. De plus, il est complètement impossible pour une femme de se faire passer pour un homme. En effet, la première chose que fait un détenu en entrant, c'est de passer un examen médical très complet pour avoir un dossier à l'infirmerie. Ensuite se pose le problème des douches, etc.

La solution de facilité consiste à décider que les hommes sont des prisonniers et que les femmes enquêtent à l'extérieur ou infiltrent les équipes de fonctionnaires. Même dans les prisons pour hommes, il y a des gardiennes. En effet, seules des femmes peuvent fouiller d'autres femmes (ce qui arrive lors des visites des familles ou des avocates). Il en va de même dans les prisons pour femmes.

Les fonctionnaires en civil peuvent aussi aider à des enquêtes mixtes. Par contre, il faut bien comprendre que les gardiens ou les fonctionnaires du sexe opposé doivent batailler pour se faire respecter.

5. Les jolies colonies de vacances...

Autres éléments à prendre en compte lors d'un scénario en prison : la localisation et l'activité.

Avec l'entrée de l'Alaska dans la jeune république, certains bagnes ont été fermés, d'autres abandonnés (avec les prisonniers dedans) et certains conservés. Le gouvernement, en accord avec sa politique des Nouveaux Bagnes, a décidé de reprendre le programme de déplacement des prisonniers, officiellement pour des raisons de surpopulation (surtout après le Little One). Le transfert se fait par avion carcéral uniquement (un cadre idéal de scénario, surtout en cas d'atterrissage d'urgence), puis par bus. Point commun de toutes ces prisons : elles sont isolées et à plusieurs heures des premières habitations. En fonction de leur emplacement, elles sont spécialisées dans l'extraction du pétrole ou des minerais, ou dans la coupe du bois. Les forages sont nombreux en Alaska, mais la main-d'œuvre est chère et les accidents de personnes coûteux en frais d'assurance. Les détenus sont donc parfaits pour la tâche. De plus, vu les conditions, ils peuvent se porter volontaires en échange d'une réduction de peine. De tous les





NO HOPER POINT (DERRIÈRE LE RIDEAU)

Terry Harmond est un gros raciste d'extrême droite, ça c'est vrai. Maintenant, s'il joue les crétins, il est très loin d'en être un. Non seulement, depuis l'indépendance, il s'est servi de l'île comme d'un camp d'entraînement pour les agents de la CIA, mais en plus il utilisait certaines cellules de la coupole pour faire parler les malheureux qui tombaient entre ses griffes. En fait, dès le premier jour de l'indépendance, Terry Harmond a contacté de vieux amis de l'Union et a proposé ses services à la CIA. L'île était un point de chute idéal. La route menant au nord débouche sur un chaos de falaises et de rochers très pratiques pour dissimuler un petit quai et un complexe enfoui sous terre. Cette base secrète digne d'un James Bond était tenue par un groupe d'une dizaine de militaires toujours sur le qui-vive. Ils utilisaient l'île pour transmettre discrètement du matériel et des armes à leurs agents au sol. Le trafic est important dans la région, assez pour qu'un bateau de plus ou de moins se perde au milieu des vagues de plaisance. La prison n'avait aucun lien direct avec le bunker. Cependant, Harmond détournait les moyens de surveillance radar et satellite pour s'assurer de la tranquillité de ses complices (qu'il ne connaissait d'ailleurs pas).

Sa fonction principale consistait à incarcérer des agents californiens (ou autre), à les faire parler, et à les faire disparaître. Pour ce faire, il usait des services de cinq gardiens complices (dont trois étaient en fait des agents de la CIA). Ils se chargeaient du sale travail et lui des séances d'interrogatoire. La coupole était idéale puisqu'elle était totalement insonorisée. Ensuite, il faisait passer les informations à un complice dans le CDCR.

Cette situation s'appliquait jusqu'au tremblement de terre. Après ce dernier elle change du tout au tout. En premier lieu, le bunker s'est littéralement fermé sur les agents. Enterrés vivants, ils sont morts sans pouvoir appeler à l'aide. Les ruines contiennent encore de nombreuses informations que l'Union comme la Californie voudraient bien. L'île n'est donc

plus utilisée comme base arrière de la CIA et pour le moment, aucune équipe ne s'est rendue sur place pour savoir ce qu'il s'y est passé.

Terry Harmond, lui, a été percé à jour par les Réalistes et convoqué par des assistants de Chemven. Placé devant le fait accompli, il a été sommé de choisir entre un suicide et un retournement de veste. Comme il est encore en vie et que ses interlocuteurs étaient très convaincants (presque comme s'ils l'hypnotisaient, dira-t-il à ses anciens complices avant de les faire enfermer dans les cellules), c'est qu'il a retourné sa veste. Il a livré tous les noms qu'il connaissait, provoquant une vague d'occidents un peu partout, et a enfumé l'autre partie de ses contacts. Rapidement percé à jour par la CIA, sa tête est mise à prix, ce qui explique pourquoi il préfère ne pas trop se rendre en ville. Au moins, sur son île, il est tranquille.

Actuellement donc, ce sont les services secrets californiens qui utilisent No Hoper Point comme prison privée (loin des caméras). Les opérations qu'il s'y déroulent sont strictement supervisées par des Réalistes et parfois même par Chemven en personne. Bien entendu, ces transferts ne passent pas inaperçus dans un univers où tout le monde observe tout le monde. Mais les prisonniers de NHP ne communiquant pas avec l'extérieur, ils ne peuvent rien dire de ce qu'ils voient. Et lorsqu'ils essayent, ils disparaissent. De toute façon, les Réalistes portent une attention particulière à cette prison du fait de son isolement. Chemven pense sérieusement à utiliser sa population pour expérimenter plus radicalement des méthodes de conditionnement. En effet, suite à son échec martien, le gourou explore toutes les voies possibles permettant d'améliorer l'humain pour qu'il soit accepté par les entités extra-terrestres. Et s'il y arrive avec la lie de l'humanité, il doit bien pouvoir y arriver avec le citoyen moyen. Par conséquent, si le temps le lui permet, le président va lancer le projet « Seconde Chance » visant à améliorer l'humain à tous les niveaux pour le rendre enfin digne d'intérêt. Et c'est vous, MJ, qui déciderez de l'évolution de cette fameuse seconde chance. No Hoper Point peut devenir un enjeu dans le domaine de l'espionnage, du crime ou dans la grande bataille mémétique.

bagnes sur place, ce sont les plus isolés, mais aussi les plus peuplés et les mieux protégés (surtout des mafieux russes). La punition en Alaska consiste à se retrouver à couper des arbres ou à casser des cailloux. Dans le premier cas, les prisonniers se déplacent par groupes et rejoignent des clairières où ils restent une semaine. Les conditions de vie sont terribles et quand le froid ne les tue pas, ce sont les ours. Le taux de mortalité est tel que seuls les condamnés les plus durs sont affectés à la coupe du bois. Les mines, elles, sont uniquement à ciel ouvert (rien d'enfoui sous terre). Ce sont donc des carrières titanesques, patrouillées par des

camions dont les roues font deux à trois fois la taille d'un homme. Les explosifs sont uniquement manipulés par des ingénieurs qualifiés et toujours conservés loin des détenus (ils ne sont jamais présents lors des explosions). Le travail est plus mécanisé mais les accidents sont aussi mortels. De plus, les éboulements provoquent des avalanches de boue et de pierre qui peuvent tout balayer sur leur passage. L'Alaska est riche d'or et d'argent. Le minerai est traité dans de grandes usines polluantes et particulièrement bien gardées. Il est ensuite transporté par les airs ou par la terre. Encore une fois, le convoi est sous haute surveillance, non pas à cause

des détenus, mais à cause des Russes qui rôdent un peu partout à la recherche d'une proie facile. Des attaques ont déjà eu lieu et les services de police en attendent d'autres.

Depuis la reprise en main des prisons par la Californie, une dizaine de tentatives d'évasion ont eu lieu en Alaska. Neuf d'entre elles se sont terminées tragiquement dans la glace ou les marécages. La dernière (l'extraction d'un mercenaire de Baba Yaga) a été un succès, surtout du fait de la population locale trop apeurée pour aider les Marshals.

Dans le désert, les prisonniers travaillent surtout dans les mines ou sur les chantiers routiers. La CDCR est très sollicitée quand il s'agit de fournir de la main-d'œuvre afin d'entretenir les routes. Il ne faut pas oublier que les routes nord-américaines connaissent de tels changements de températures qu'elles se fissurent presque immédiatement. Les nids de poules sont très communs en centre-ville et les bas-côtés sont une horreur. Le plus souvent, les municipalités se contentent de boucher les trous ici et là avec du béton (alors que les routes sont goudronnées !), ce qui ne fait qu'empirer. Donc, quand il n'y a plus le choix, il faut refaire le tapis au propre. Sous le soleil californien ou celui du Nevada, c'est pire que l'enfer. Les prisonniers sont donc des travailleurs de choix. Chaque matin, ils partent par bus entiers et, enchaînés comme l'étaient les bagnards autrefois, ils cassent des cailloux ou versent du goudron sous l'œil impavide des gardiens. Après le tremblement de terre, la pratique s'est non seulement généralisée, mais en plus, les détenus ont été utilisés pour retirer les cadavres (un travail que personne ne voulait faire après deux semaines). Les cadences de travail sont telles que les accidents ne sont pas rares et souvent mortels. De plus, le déblayage des ruines se fait dans des conditions de sécurité minimales. Un an après le séisme, il existe un grand nombre de zones dangereuses où seuls les détenus sont envoyés. Dans le désert comme le long des routes, les tentatives d'évasion sont plus nombreuses et souvent réussies. Les gardiens préfèrent continuer à surveiller les prisonniers présents, s'amusant éventuellement à tirer sur le fuyard à distance, et laissant le travail aux Marshals ou aux chasseurs de primes.

- Le tunnel. Lorsque les prisons modernes sont construites, outre la chape de béton, les architectes ont prévu un maillage épais et impossible à passer. Par conséquent, creuser dans le sol (sans se faire prendre) est inutile. À la rigueur, il est plus utile de creuser dans un mur pour déboucher dans une section réservée.

- Les airs. La méthode qui consiste à détourner un hélicoptère et exfiltrer un prisonnier est un grand classique. Le seul problème, outre les câbles, c'est que les cours où les détenus prennent l'air sont très souvent des cages fermées (appelées les volières). Par conséquent, à moins d'attacher le maillage sans se faire canarder, il n'y a aucun moyen de jouer les filles de l'air.

- Les véhicules qui sortent et entrent dans la prison, voilà un moyen plus classique. Les bus, les camions, la voiture de la Poste, tous ces véhicules sont contrôlés, mais aléatoirement. Bien entendu, il faut pouvoir les atteindre et s'y cacher. Les prisonniers sont souvent sollicités pour les nettoyer ou les entretenir en échange de faveurs. Certains jouent les agneaux et profitent de l'occasion pour tenter leur chance.

- Le remplacement. Déjà vu : il arrive qu'un visiteur prenne la place d'un prisonnier. C'est pour cette raison que les tenues des visiteurs ne doivent pas pouvoir être confondues avec celles des prisonniers.

- Se faire passer pour mort. Bon ça, ça ne fonctionne que dans les films puisque presque tous les prisonniers qui décèdent se font autopsier pour des raisons d'assurance. Quand le scalpel approche, il vaut mieux arrêter de jouer la comédie.

- Profiter d'un transfert. Les conditions de déplacement sont précisées dans le dossier *Surveiller et Punir*. Les transferts sont vraiment les meilleurs moments pour se faire la belle à condition d'avoir des exfiltrateurs. Les gardiens ne feront pas de zèle, les autres prisonniers, en fonction, pourront faire une bonne diversion et si ça se passe en ville, il n'est pas trop compliqué de disparaître.

- La mutinerie. Ce n'est pas tout à fait une évasion, mais la mutinerie peut provoquer un chaos suffisant pour tenter une sortie (au début tout du moins). S'il y a des otages, aucun gouvernement (aucun) ne va négocier leur libération. Et la mutinerie se terminera toujours dans un bain de sang. Seuls les détenus assez intelligents pour rester les mains sur la tête, au sol, lors de l'assaut, auront peut-être une chance de s'en tirer sans trop de bobo. Les autres seront abattus sans sommation. L'intérêt d'organiser une mutinerie réside dans l'opportunité de régler des comptes en interne. Dans ces cas, les gangs se rassemblent et vont cogner avec tout ce qu'ils peuvent les camarades d'en face. Au milieu des incendies, des corps gémissants et des gaz lacrymogènes, il sera bien difficile de savoir qui a ouvert le crâne de qui à coup de tube d'acier. De plus, pour celui qui l'organise, c'est aussi la possibilité de mettre en place une diversion assez longue pour couvrir une évasion. Le plus simple consiste à payer des complices qui s'arrangent pour créer le chaos pendant que vous utilisez un véhicule pour vous faire la belle.

6. La belle

Nous avons donc vu comment entrer et comment s'occuper en prison. Voyons comment s'en échapper. Il faut être tout à fait honnête : les évasions sont rares et encore plus rarement réussies. Un prisonnier qui arrive à se faire la belle est une légende. Pourquoi ? Contrairement aux prisons européennes classiques, les prisons californiennes ont été bâties loin des villes. Même si on en fait sauter le mur, ensuite, il est impossible d'aller se perdre dans les ruelles. Pelican Bay State Prison est un exemple typique. Entre le périmètre extérieur et les bâtiments les plus excentrés, il faut parcourir au minimum cent mètres. Et ensuite ? Des bois inextricables. Il faut donc oublier l'évacuation par les airs à cause des câbles et de la DCA, par les routes qui sont automatiquement fermées ou par les bois impraticables avec un véhicule. Le tout en combinaison orange, blanche ou bleue (comme c'est le cas). Bref, celui ou celle qui cherche à se faire la belle doit vraiment s'organiser.

7. Les Marshals et les chasseurs de primes

Pour le moment, nous n'avons évoqué que l'univers carcéral du point de vue du prisonnier ou de celui qui a quelque chose à y faire. Mais il est tout à fait possible d'imaginer un scénario à base de chasse à l'homme. Par exemple, il n'est pas improbable que les cops sur le retour se reconvertisent en chasseurs de primes ou entrent chez les Marshals.

Marshals

Cette agence créée en 1789 a, au fil de son histoire, été chargée de tous les jobs. Menacée par l'Indépendance, elle disparaît quelques mois pour être reformée faute d'autres solutions. Les anciens Marshals (connus pour être les policiers les plus forts en gueule), acceptent de reprendre du service à la condition que les mois perdus soient payés. Le gouvernement refuse d'abord et se rend compte qu'il est confronté à un esprit de corps impossible à briser. Les négociations durent encore deux mois et finalement, les Marshals obtiennent tout y compris les deux mois supplémentaires. Ils reprennent certaines de leurs activités, mais abandonnent le CWPP. Ils sont chargés (entre autres), de la protection des juges, procureurs, jurés et avocats, de rattraper les fugitifs, de remplacer le SWAT s'ils n'ont pas le choix, de transporter les prisonniers par tous les moyens (le JPATS), de garder les prisonniers fédéraux (souvent de les protéger) et de saisir tous les biens illégaux des criminels. Les Marshals sont vus comme des cow-boys modernes. Contrairement aux policiers classiques, la population les respecte beaucoup. De plus, les cas de Marshals corrompus sont extrêmement rares, ce qui renforce la confiance que leur portent les civils. Jouer des Marshals (pour un temps)

permet de créer des scénarios assez dynamiques, puisqu'une grosse part du travail consiste à cavalier après des évadés (voir le film *Le Fugitif* et sa suite, *US Marshal*). De plus, traquer un criminel peut mener à d'autres aventures, faire voyager et enquêter sur des trames secondaires.

Les chasseurs de primes

Popularisés grâce à des reality-shows, ces mercenaires traquent les fugitifs pour la prime. Leurs méthodes sont violentes, les accidents sont nombreux, mais les chiffres sont en leur faveur. Sous l'ancien régime, ils étaient nombreux et la Californie n'a rien fait pour réduire leurs effectifs. Certains sont des chasseurs solitaires, mais la majorité appartient à des agences privées (type détective privé) et s'avère terriblement organisée. Comme les primes sont intéressantes, ils peuvent se payer du matériel de pointe, souvent de meilleure qualité que celui des fonctionnaires. Véritables cow-boys, ils roulent des mécaniques et cherchent à impressionner dans leurs gros 4x4. L'idée derrière tout ça, c'est de réduire la résistance des contrevenants en leur faisant peur. Le port des armes est le même que pour les détectives privés (lié à une licence renouvelable tous les ans).

8. Boîte à coucou

Vous voilà armés de pas mal d'éléments. Mais pour en faire quoi ?

Voici quelques pistes très générales que vous pourrez exploiter à votre guise. Il en existe d'autres, tout comme il existe bien d'autres aspects des prisons que nous n'avons pas développés. À votre tour de mettre les mains dans le cambouis.

La double enquête

Il peut être intéressant de créer une trame qui se déroule sur deux terrains séparés par un mur. Pendant que certains PJ cherchent dans les rues, d'autres cherchent en prison. Les actes des uns ont des répercussions sur la vie des autres. Infiltration parmi les détenus ou parmi le personnel, l'enquête peut par exemple consister en une course contre la montre pour empêcher un crime, retrouver un objet ou une personne, etc. Toute la difficulté consiste à communiquer les informations d'un groupe à l'autre et à évacuer les infiltrés au bon moment.

La corruption

On l'a vu, la vie de maton n'est pas rose. La corruption est partout dans ce milieu et les PJ peuvent enquêter sur des morts suspectes dans les prisons.

La chasse à l'homme.

Un homme arrive à s'évader et va tuer quelqu'un avant de disparaître. Il s'avère qu'en tuant cette personne, notre évadé a empêché un crime. Il est toujours en fuite, avec les Marshals aux trousses, et se dirige vers une autre cible. Faut-il l'arrêter ? L'aider ?

L'extorsion

Un agent infiltré enquête dans une prison. Il s'avère que le directeur est un filou et qu'il a découvert le collégue des

TU SORS...

Les chaînes de télé-réalité n'ayant aucune sorte de limite ont lancé en 2024 un programme appelé « Jail Show ». Après tout, les émissions comme *Big Brother* consistent à enfermer des crapauds dans un bocal et à les regarder se déchirer. Pourquoi ne pas le faire en prison et montrer la vie des taulards au jour le jour (amours, haines, scènes de douche, vie quotidienne), avec en prime la sortie de l'un d'entre eux ? Si les deux premières saisons ont eu un succès certain, la troisième s'est terminée dans un bain de sang sous l'œil des caméras pendant un direct. L'expérience n'a pas été renouvelée, aucun présentateur ne désirant avoir les yeux arrachés et fourrés quelque part devant des millions de téléspectateurs à table. Comme quoi, l'exploitation du voyeurisme ne paie pas.

Il faut faire sortir ce dernier avant qu'un malheureux accident ne se produise lors d'une mutinerie.

Les armes sont retrouvées dans la rue

Elles sont de fabrication artisanale et à la surprise générale, certains de leurs éléments sont issus d'une prison. Quelqu'un fabriquerait des armes en prison ?

Le gamin s'échappe d'un centre de redressement

Il est retrouvé mort quelques jours plus tard. Il essayait d'échapper à un gang. L'enquête montre que d'autres gosses sont dans la même situation, mais que l'administration ne sait rien ou ne veut rien savoir. Ne rien faire c'est laisser les gamins entrer dans les gangs. Agir, c'est les mettre en danger, eux et leurs familles.



PÉDOPHILES ET ESPÉRANCE DE VIE

Il est souvent dit que les pédophiles n'ont pas une très longue espérance de vie en prison. C'est faux. Non seulement parce qu'ils sont le plus souvent regroupés, mais en plus parce que tout prisonnier utile est protégé. Si monsieur H aime les petits garçons, mais qu'il sait couper la dope comme personne, il ne risque pas grand-chose. De plus, les prisonniers ont l'occasion de voir et d'entendre tellement de choses qu'ils ne sont pas particulièrement choqués par la pédophilie. Ils vont considérer le détenu comme un tordu et éventuellement lui montrer ce que c'est que de se faire violer, mais ensuite, ils vont l'oublier et le laisser dans son coin s'il n'a pas d'intérêt. Phénomène de groupe dénoncé par les familles de victimes, les rassemblements de pédophiles dans les prisons ont tendance à renforcer leurs fantasmes et à les faire banaliser leurs actes. Il n'est pas rare de voir circuler images et films dans ces petites cliques. Et lorsque l'un d'eux ressort, il est encore plus susceptible de recommencer.

CRIMES

La notion de gang est liée à un exercice territorial de l'activité criminelle. La notion de mafia est liée à un système d'infiltration criminelle de la société civile.

Dans les années 2030, certains gangs sont devenus aussi puissants que les mafias, et on peut parler dans les deux cas d'organisations criminelles. De même, les gangs ont une longévité qui dépasse celle de leurs membres dirigeants, ce qui fait que comme pour les mafias, on peut commencer à évoquer l'idée d'une tradition du crime.

La formation d'un gang est directement liée à son environnement urbain, en général un quartier, une rue dans le ou laquelle s'exerce un regroupement de personnes en fonction de leur origine ethnique ou de leur mode de vie, en rupture avec le schéma social dominant. Dans le cas d'une mafia, ce sont des facteurs familiaux, régionaux, religieux et historiques qui sont à l'oeuvre.

Dans l'univers de COPS, un groupe terroriste peut devenir une mafia, une mafia peut résulter d'une réunion de gangs, et un gang qui se fait discret peut représenter la jeunesse d'une nouvelle mafia.

Si le terme de gang renvoie à une notion de modernité, tandis que celui de mafia a une connotation historique ce n'est ni leur puissance, ni leur rayon d'action, ni leur passé qui distingue une organisation criminelle de l'autre. La nuance réside dans la manière dont elles exercent leur activité. Un gang va exprimer son rejet de la société par son mode d'existence, tandis qu'une mafia va chercher à la contrôler de l'intérieur.

En marge de la société, le truand peut exercer n'importe quel type d'activité criminelle, de l'escroquerie au trafic d'art en passant par l'assassinat. Il s'exprime dans les vides laissés par les organisations criminelles ou dans sa capacité à travailler pour leur compte sans être absorbé par celles-ci.

Une organisation criminelle repose sur sa tradition et le sentiment d'appartenance qu'elle suscite parmi ses membres. Elle peut ainsi regrouper un très grand nombre d'individus liés par une discipline interne assimilée à un code d'honneur ou à une utopie politique. Ce qui importe, c'est le dogme et pas l'individu, au contraire d'une bande de truands dont la cohésion est fondée sur le rapport affectif, le carnet d'adresses ou l'autorité d'un chef.

Le truand doit donc faire face à deux séries de difficultés : une organisation criminelle aura toujours l'avantage du nombre et ses actes deviendront rapidement notoires, tant il est plus simple de témoigner contre un individu seul que contre un groupe organisé. Le truand est un individu qui s'enrichit en s'affranchissant des lois. Il préexiste à toute forme d'organisation criminelle et s'il n'en rejoint aucune, c'est qu'il n'en a pas encore rencontré ou qu'il n'a ni le profil ni le tempérament requis.

Dans la Californie des années 2030, la prolifération et l'expansion des organisations criminelles sont telles que le truand finit par apparaître

comme un free-lance. Au contraire de l'organisation criminelle qui va avoir une activité constante, le truand va faire des « coups », agissant selon les opportunités offertes par le marché.

0. L'enfance de l'art

Ce qui distingue le truand du citoyen lambda, ce n'est pas tant sa moralité que sa capacité à vivre en dehors des lois tout en dormant tranquille. Ainsi, du « bon » côté de la barrière, jeter une famille à la rue est une activité ordinaire d'assureur, de banquier ou encore d'agent immobilier. Du mauvais côté, c'est une escroquerie caractérisée.

Tout comme le banquier, le fabricant d'armes ou n'importe quel individu, le truand possède sa propre logique morale. Il va tuer et torturer, de sang-froid si c'est la manière la plus efficace de faire son job. Il vit simplement selon des normes sociales différentes, minoritaires, mais il aspire finalement aux mêmes choses que le plus grand nombre : l'argent et le pouvoir.

Bien évidemment, de par son activité, le truand peut céder plus facilement à la pulsion de meurtre ; tout dépend de quoi est fait son ordinaire. Il n'y a pas de code d'honneur, pas de femme, pas d'enfants. Juste la volonté

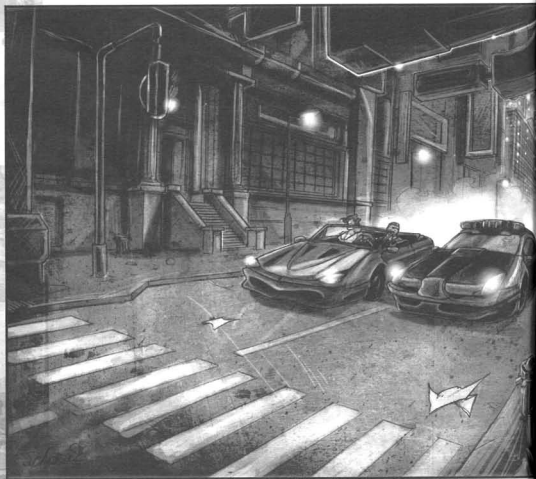
de ne pas retourner en prison – du moins de ne pas y retourner trop longtemps.

Au delà de cette nuance de taille que constitue l'emploi de la violence (mais qui n'est pas commune à tous les truands), ce qui caractérise le truand, c'est donc sa capacité à s'affranchir des lois avec une grande facilité. C'est un don qu'il a certainement cultivé dès l'enfance, par le sentiment d'être « au dessus du lot », relayé par de réelles facultés qui le confortent dans son choix, tel que le charisme, l'aplomb ou l'inconscience qu'on peut tout aussi bien retrouver chez le futur politicien, acteur, flic...

Ce qui détermine ensuite la direction qu'il prend, c'est l'ambition et le milieu de vie.

L'ambition, parce que si l'individu ne trouve pas un moyen de la satisfaire par un parcours ordinaire, il cherchera une compensation dans le crime. Le milieu de vie parce qu'il détermine l'apprentissage de normes sociales spécifiques, différentes du reste de la société.

Pour grossir le trait, l'environnement peut être le ghetto ou au contraire une jeunesse dorée à Beverly Hills, une fracture familiale relayée par de nombreux déménagements, etc. De nombreuses causes sont possibles, mais toute généralisation serait absurde. En tout cas, le milieu de vie a favorisé à un moment ou à un autre le passage à l'acte, créant un précédent qui par sa répétition ultérieure devient un quotidien.



Par la suite, la prison est souvent présentée comme un amplificateur, mais elle peut aussi agir en sens inverse. Non pas qu'on veuille défendre ici ses vertus curatives, bien au contraire, mais il est hors de question de prétendre que tout délinquant est voué à une carrière criminelle, ou au contraire que tout truand a épousé cette carrière d'une manière totalement volontaire. Il peut être plus difficile de faire le choix de s'arrêter quand on a les deux pieds dans l'engrenage.

On résume : il existe donc des individus qui sortent de prison avec leur diplôme de truand déterminé et professionnel, et d'autres qui sont des truands sans jamais passer par la filière d'étude. Les premiers seront certainement plus à l'aise dans les métiers du flingue et les seconds dans les métiers de l'argent. Et puis, il y a des ex-flics qui ont tellement joué à la marge que le retour en arrière n'est plus envisageable.

Oui, ce n'est pas un scoop : avec cette rubrique on veut vous proposer de faire endosser à vos PJ des costumes de criminels. Mais revenons d'abord sur leurs futurs partenaires, les truands dans leur généralité.

1. Les PNJ truands

Dans l'univers de COPS, les truands forment une famille criminelle à part, car ils restent des entités isolées (même en bande) comparés à la masse des organisations criminelles, gangs et mafias. Leurs activités s'exercent dans les secteurs délaissés ou pas encore conquis par ces organisations, et il faut aux truands de solides relations pour durer dans le métier.

Il est aussi préférable, lorsqu'on crée un PNJ truand, de déterminer dans son historique la raison pour laquelle il est « indépendant » par rapport aux organisations criminelles. Par exemple, une pickpocket russe sans papiers exerçant sur les trottoirs de Civic Center n'a aucune chance de travailler pour son compte : soit elle appartient à la mafia russe, soit à un concurrent qui a pris la place. D'un autre côté, une ex-escort-girl qui fait les poches des clients des bars de célibataires aux quatre coins de la Californie est suffisamment nomade pour échapper au contrôle d'une organisation.



1.1. Historique

Ici, il s'agit de déterminer pourquoi l'individu est entré en tant qu'indépendant dans le monde du crime.

- **Minorité** : un non Japonais à Little Tokyo, un WASP à South Central, un immigré chez les White Trash... L'individu a grandi dans un milieu fortement criminogène sans appartenir à la culture communautaire dominante dans son quartier de vie. Pour

cette raison, il n'a jamais été admis dans les rangs de l'organisation criminelle locale, mais a subi son influence, soit en étant en rupture avec celle-ci soit en singeant ses méthodes.

Il peut avoir réussi à lier des contacts, ou au contraire être ennemi de cette organisation.

- **En prison**, dans le premier cas, il a pu bénéficier du soutien de cette organisation [Organisation du quartier d'origine 0]
- Dans le second, il s'est mis au service d'une organisation ennemie, pour survivre [Organisation du quartier d'origine -3, Organisation d'adoption -2]
- Dans les deux cas, c'est à « l'école » qu'il a rencontré ceux qui lui ont appris les ficelles de son métier.

[Activité criminelle spécifique (exemple : « Braqueur ») 0]

- **Marginal** : déraciné, vagabond, livré à lui-même, l'individu a vécu une jeunesse nomade entre petite délinquance et centres pour jeunes premiers. Il a passé plus de temps derrière les barreaux qu'en liberté et connaît la chanson par cœur.

[Milieu carcéral 0, Activité criminelle spécifique 0]

- **Inadapté** : junkie de la première heure, victime d'une névrose persistante non prise en charge (mythomane, masochiste, obsédé sexuel, etc.) ou simple excentrique, cet individu est un incompris chronique du système et il en a tiré un style de vie particulier depuis longtemps. Le milieu criminel n'a pas de respect pour lui, ce qui le rend vulnérable. C'est pourquoi il est souvent instrumentalisé par ses pairs.

[Milieu carcéral -2, 2x Activité criminelle spécifique -2]

- **Orphelin** : cet individu a perdu son organisation d'origine. Elle peut avoir été démantelée par les autorités, détruite ou absorbée par une autre organisation. Il est trop « typé » pour être coopté par une autre organisation.

[Milieu d'origine (exemple : triades, yakusa, gangs afro, etc.) 0, Activité criminelle spécifique 0]

- **Sacrifié** : cet exécutant de la basse besogne a été lâché par sa hiérarchie ou ses anciens patrons. Il est trop impliqué psychologiquement pour pouvoir se réintégrer à la société civile. C'est le cas typique des anciens flics, tueurs corporatistes ou militaires.

[Profession d'origine 0, Activité criminelle spécifique 0]

- **Débauché** : il s'agit d'un monsieur Tout-le-Monde qui cachait bien son jeu. Il a réellement besoin d'argent rapidement ou a l'ambition de partir en retraite anticipée. Il peut être banquier, fonctionnaire des douanes, flic... Les informations qu'il possède sur son job sont susceptibles d'intéresser beaucoup de criminels. Le débauché qui décide lui-même de son passage à l'acte peut avoir médité son coming-out très longtemps à l'avance, s'avérer bien organisé et manipuler son petit monde. Au contraire, celui qui, traversant une mauvaise passe,



se laisse embarquer dans une affaire criminelle, sera un pion lâché en première ligne.

[Profession d'origine 0]



1.2. Activités

L'histoire et les connaissances du truand déterminent son savoir-faire criminel et les opportunités de job qui s'offrent à lui. On considère donc ici que le niveau d'informations disponibles présenté dans le paragraphe précédent reflète aussi le niveau global de compétence du truand dans son activité criminelle spécifique.

On n'est pas braqueur parce qu'on décide de pointer une arme semi-automatique sous le nez d'un employé de banque, mais parce qu'on connaît parfaitement les dispositifs de sécurité, le montant se trouvant dans le coffre et les filières permettant d'écouler le produit du braquage.

On va estimer que tous ces éléments constituent un niveau de « culture générale » sur la question donnée par le niveau d'informations disponibles. Il est donc inutile d'ajouter dans la fiche du PNJ truand une compétence Connaissance [braquage], Connaissance [recel] ou Connaissance [banque]. Au contraire, pour ouvrir un coffre, toutes les compétences nécessaires en électronique et en mécanique, ainsi que les spécialités qui en découlent sont requises. De même, un receleur ne fera pas dans le trafic d'art s'il n'a pas la compétence Connaissance [Art] qui lui permet de chiffrer la valeur du bien.

Par la seule observation d'une société de convoyeurs de fonds, un braqueur pourra établir la valeur des bons de tourisme détenus dans les caisses de sa clientèle. Par contre, il devra chercher les renseignements et les compétences à la source s'il veut savoir combien tel entrepreneur garde dans son coffre personnel ou comment infiltrer une forteresse high-tech.

Enfin, l'activité criminelle menée par un truand est toujours en interdépendance avec d'autres milieux.

Le niveau d'informations disponibles doit être décliné au cas par cas. Ainsi, un braqueur de type « marginal » sévissant dans la région de San Francisco disposera par exemple des informations suivantes : [Milieu carcéral 0, Braquage 0, San Francisco -1, Receleurs locaux -2, Triades -3]

Ici, le braqueur connaît San Francisco comme sa poche, il sait chez quel indépendant de confiance fourguer sa camelote et connaît suffisamment les activités exercées par les triades pour éviter d'empiéter sur leurs plates-bandes.

Pour trouver un armement militaire spécifique ou s'attaquer à un sanctuaire high-tech, il aura besoin de travailler avec les partenaires qui disposent des informations adéquates. Il trouve les truands dont il a besoin avec son niveau [Braquage 0] ou [Milieu carcéral 0].

Il pourrait aussi obtenir ces ressources auprès des triades, mais risque alors tôt ou tard de se faire instrumentaliser par celles-ci.

Un PNJ dispose normalement d'un maximum de 5 domaines de connaissance (*Pilote*, p150).

Voici à présent une liste non exhaustive des activités criminelles exercées par les truands.

● **Braqueur** : la catégorie la plus polyvalente puisqu'on peut braquer à peu près tout et n'importe quoi. Le braqueur est craint parce qu'il est capable de tuer de sang-froid pour faire son job. Mais dans ce cas, il ne le fait que par nécessité et va calculer le facteur risque avant de passer à l'acte. Un meurtre augmente en effet le nombre de services de police à ses trousses. Il tuera sans hésiter pour éviter une lourde peine et préfère la cavale à la prison. À l'inverse, il se joue très bien des lois et se laissera arrêter pour des délits mineurs s'il est persuadé que les enquêteurs n'ont pas de charge importante contre lui. De ce fait, il n'avouera jamais rien ; ce n'est pas un code d'honneur, mais une manière de maximiser ses chances de survie.

● **Tueurs à gages** : en marge de la « famille » des truands, ce sont souvent des individus solitaires ou travaillant en duo. Leurs méthodes varient à l'infini, de la plus subtile à la plus brutale, mais rares sont ceux qui ont pour seule activité de vous débarrasser d'un proche trop encombrant. Dans leur majorité, il s'agit plutôt d'hommes de main sans employeur fixe et qui vont utiliser les méthodes les plus expéditives. Leur activité principale consiste à intimider la galerie, recouvrer des dettes, servir de garde du corps ou encore remettre à sa place un petit délinquant sans envergure.

Leurs clients sont des citoyens ayant sporadiquement recours à leurs services, et de même, leurs cibles appartiennent plutôt à la société civile qu'à des organisations criminelles. Mais les tueurs à gages peuvent monter sur des contrats à risque, du moment qu'ils sont sûrs de n'indisposer aucune organisation, par exemple pour liquider un repenti.

Les fous furieux qui vont s'attaquer à une organisation pour le compte d'une autre sont rares, à moins qu'ils aient décidé de terminer leur carrière en beauté.

● **Grand Theft Auto et carjacking** : le vol de voiture est une manière pour le petit délinquant de commencer une véritable carrière de truand, mais il se convertira rapidement au braquage ou autre activité d'indépendant. Le trafic de voiture est aux mains des organisations et la concurrence sanglante est la règle. Ainsi, les voleurs de voitures professionnels appartiennent à des gangs. En effet, personne ne peut empêcher un indépendant de voler une voiture ; par contre, il risque d'avoir des problèmes de survie lorsqu'il voudra la fourguer sur le marché parallèle. Un gang trafiquant achètera volontiers (mais à un prix dérisoire) une voiture volée qu'il n'a pas commandée. Par contre, il n'admettra pas qu'un voleur professionnel indépendant tente de faire jouer la libre concurrence.

● **Cambrioleur** : au contraire du marché de la voiture volée, il y a toujours de la place pour tout le monde dans ce secteur. Néanmoins, il existe des gangs de cambrioleurs sur le territoire desquels il est déconseillé d'empiéter. Le vol organisé d'un quelconque stock est une activité de braqueur, parce qu'il faut toujours ajouter des convoyeurs ou des agents de sécurité à l'équation.

● **Garagiste** : tout comme un gang spécialiste du trafic de voitures, un garagiste indépendant peut maquiller une voiture ou s'en débarrasser. Par contre, il ne désossera ou ne revendra que les modèles bas de gamme qui n'intéressent pas les trafiquants. Le garagiste s'occupe plutôt de fournir ou de modifier les voitures que de les revendre.

● **« Banquier »** : pour blanchir l'argent sale, les méthodes de montage financier sont légion. Le « banquier » se lance dans la truanderie en raison de ses compétences professionnelles en la matière. Il ne connaît rien aux « codes » criminels et n'est pas considéré comme un truand par ses pairs tant qu'il n'est pas passé par la case « centrale ». Le monde financier est suffisamment vaste pour que le « banquier » puisse exercer sans se faire remarquer par les organisations criminelles. Néanmoins, des membres de celles-ci qui désirent faire fructifier leurs comptes personnels ont fréquemment recours à ses services en leur nom propre. Cela permet aux « banquiers » d'exercer en tant qu'indépendants tout en entretenant des liens avec les organisations.

● **Escroc** : pour lui, il n'y a pas de différence entre les petits et les gros coups, mais une continuité. Il passe ainsi facilement pour un truand de faible envergure, alors qu'il peut s'agir d'un véritable génie de la communication. Les escrocs se réunissent souvent en bande, dans laquelle chacun exerce sa spécialité : pickpocket, monte-en-l'air, vamp, ouvrier de coffres... C'est une tradition du crime à l'ancienne, qui en fait une caste à part. Les victimes des escrocs ne savent pas qui les a volés et n'aiment pas l'avouer. Ainsi, les organisations criminelles sont les cibles d'escroqueries bien plus souvent qu'il n'y paraît.

● **Receleur** : dans les années 2030, les receleurs indépendants sont rares. La plupart ont de fortes accointances avec les gangs. Ce sont même souvent des figures respectées de leur organisation. Ils se chargent des stocks et sont de véritables rois de la fourgue, des hommes d'affaires du marché souterrain. Cette emprise permet aux organisations de prélever leur part sur le marché de la petite délinquance et de savoir qui fait quoi. Les receleurs indépendants en exercice sont des spécialistes dans leur domaine de compétence (marché de l'art, joaillerie, hacking, finances, high-tech...). Leur savoir-faire et leur capacité à trouver des acheteurs seraient entravés par leur affiliation à une organisation spécifique.

● **Intermédiaire** : il peut facilement être garagiste, « banquier » ou receleur, voire se substituer à cette dernière catégorie. Il réunit les talents, monte les coups et trouve les débouchés adéquats au produit du vol, officiant comme véritable cerveau de bandes qui se forment au gré des opportunités, ou au contraire comme simple « boîte aux lettres » (ex. batman).

● **Caïd** : si la notion de pègre locale tend à disparaître sur le territoire californien au profit d'une influence

criminelle divisée entre mafias et gangs, les bandes de truands respectant l'autorité d'un grand chef existent sur le territoire de l'Union. Il peut aussi s'agir d'une réunion de gangs qui s'entreveront, une fois que le caïd aura passé l'arme à gauche. On a compris qu'à LA, les caïds à l'ancienne se sont fait liquider par plus gros requin. Vu le bouleversement actuel induit par le Little One et les événements politiques qui en découlent, il n'est pas dit que les caïds ne puissent pas réapparaître.

Le caïd est celui qui règne sur le business souterrain : racket, prostitution illégale, jeux et paris clandestins, trafic de drogue, trafic d'armes, corruption... voilà ce qui fonde le pouvoir si chèrement gardé par les gangs et mafias.

Lukas Takeshi est le parfait exemple de caïd potentiel. William Chadwell Stenford est plutôt un intermédiaire indépendant cinq étoiles.



1.3. Statut actuel

Le statut renseigne sur la manière dont le truand exerce son activité. Il est défini par son rayon d'action (Nomade/Résident) et par sa notoriété (Incarcéré/En cavale/En conditionnelle/En liberté/Inconnu).

● **Nomade/Résident** : le nomade est celui qui est obligé de se déplacer constamment pour exercer son activité, pour faire « des coups », mais aussi pour ne pas se faire repérer par les autorités et les organisations criminelles. Au contraire, le résident est obligé d'avoir une assise locale pour exercer (receleur, garagiste, banquier...).

● **Incarcéré** : au contraire du membre d'une organisation qui peut régner sur le trafic ou donner des ordres depuis sa cellule, l'indépendant incarcéré est mis sur la touche. Il peut néanmoins continuer à servir de cerveau pour monter des coups, faire circuler les renseignements, en obtenir en fréquentant d'autres détenus et mettre en relation différents truands, notamment ceux qui sont en train de préparer des coups à l'extérieur et ceux qui vont bientôt sortir de prison.

Par la réunion de talents rares au mètre carré, l'incarcération est une mine de renseignements.

● **En conditionnelle** : la liberté conditionnelle oblige le truand à se tenir à carreau. Il doit rendre des comptes à l'administration, exercer un job civil et n'est pas protégé par le 5e amendement, ce qui permet aux autorités de perquisitionner chez lui sans mandat. L'indépendant en conditionnelle subit l'emprise du système judiciaire – quoique certains arrivent à s'en affranchir parfaitement. Il va donc plutôt donner des « coups de main » ou faire circuler les informations que réellement participer aux « coups ». À mi-chemin entre le crime et la société civile, ce sont souvent ces individus que les flics vont tenter de mettre sous pression.

● **En liberté** : le truand a purgé sa peine, il est parfaitement connu par les autorités



policières qui ne se font aucune illusion sur ses chances de réinsertion. Il risque d'être soupçonné et interrogé dès qu'un crime de sa spécialité est commis, mais pourra toujours prétendre qu'il dormait à l'heure des faits. Il n'a pas à prouver son innocence tant qu'aucune preuve ne pèse contre lui. Il va donc s'employer à ne jamais en laisser aucune et utiliser les grands moyens.

Il peut avoir été libéré sous caution pour des délits de moindre envergure et être en attente de son procès, il connaît les tarifs. L'important pour lui est de réaliser des gros coups et d'être prêt à disparaître du pays dans l'instant où il a laissé une empreinte ADN dans son sillage.

- **En cavale :** celui-là ne devrait déjà plus être dans le coin. Il est recherché activement et compte ses proches de confiance sur les doigts d'une main. S'il est resté, c'est qu'il a des affaires à régler ou qu'il n'a pas les moyens de fuir. C'est l'escalade dans le passage à l'acte.

2. Du COPS au crime

Pourquoi proposer aux PJ de devenir des truands ? En fait, ça ne doit pas vraiment être un choix de leur part, plutôt la seule option qu'il leur reste s'ils n'ont pas eu de chance ou s'ils ont dérapé depuis la première saison.

Cette rubrique est proposée pour ceux des PJ qui se retrouvent donc avec un profil Sacrifié/Nomade/En cavale. Ils n'ont plus qu'à passer à l'acte dans une activité toute désignée de braqueurs-intermédiaires.

Ne me demandez pas comment ils en sont arrivés là. C'est eux qui se sont mis dans cette situation.

A. Ils sont recherchés par les autorités ou sur le point de l'être.

Les ex-cops ont accumulé les ennemis et les charges s'amoncellent contre eux. À un moment ou à un autre, un fonctionnaire de police ou un substitut du proc^{va} va être obligé de s'occuper de leur cas. Il fait juste son job. Par contre, il existe certainement une ou plusieurs entités qui vont en profiter pour faciliter le travail des autorités, histoire de se débarrasser une bonne fois des gêneurs, ou simplement de se venger.

B. Ils n'ont pas d'argent ou pas assez pour financer leur cavale.

Dans la situation inverse, ce sont déjà des truands... Comment auraient-ils réussi à capitaliser pour leur retraite avec leur salaire de flics ? Ils peuvent toujours fuir en Europe ou en Afrique avec leurs maigres moyens. Sans argent et sans contact, tôt ou tard, ils finiront par être identifiés par les autorités locales. Même s'il n'existe pas d'accord d'extradition entre la Californie et leur pays d'accueil, ils ne seront jamais en paix. Pire, les organisations criminelles qu'ils ont combattues à LA ont des ramifications dans le monde entier. La Cosa Nostra californienne est à leurs trousses ? Elle finira par payer les triades de Frisco pour négocier la tête des ex-cops auprès de la pègre de Chine.

Il n'y a aucun lieu sûr dans le monde pour eux. Les ex-cops ont besoin de beaucoup d'argent pour disparaître définitivement de la circulation. Et la meilleure manière d'en trouver, c'est d'utiliser leurs connaissances de LA et du monde du crime.

C. Ils ont encore quelque chose à prouver au système.

Les cops ne peuvent plus l'ignorer. Ils ont tous les talents requis pour s'opposer à la grave menace qui plane sur la Californie. Qu'ils appellent ça comme ils veulent : ils sont trop impliqués pour faire marche arrière. Et puis il y a cette histoire de mémétique. Même la pire des crapules ne peut y être indifférente. C'est une quête d'identité : plus ils en savent sur leurs ennemis, plus ils comprennent qui ils sont.

2.1. Point d'entrée

Les nouveaux maîtres de la Californie se sont affranchis des règles. Les ex-cops peuvent se trouver une planque et y sécher tranquillement. Mais s'ils veulent agir, ils devraient rapidement se rendre compte qu'ils risquent de déclencher une course-poursuite sanglante toutes les trois rues.

Les privées, les flics et les militaires connaissent leur identité. En cas de contrôle de routine, ils seront immédiatement reconnus. Les fédéraux les recherchent activement et mettent leurs contacts sous pression. Ceux-ci ne vont pas forcément trahir les PJ, mais ils ne pourront plus leur apporter leur aide.

Les ex-cops ne pourront obtenir aucune ressource ni aucun renseignement de la part des organisations criminelles ou des indépendants : là encore, ils sont du gibier. Tôt ou tard, le monde du crime les vendra contre un arrangement judiciaire, un échange de service, ou pour que les flics ne fument pas leur nez dans le trafic.

De plus, les PJ ont toujours une faible chance d'être identifiés par des caméras de surveillance des lieux publics. Et s'ils se rendent coupables d'un meurtre devant témoins, ils deviendront des ennemis publics. Leur signalement sera largement diffusé et ils ne pourront plus faire un pas dans la rue sans qu'on les regarde de travers.

À la longue, le taux de survie en milieu ouvert avoisine les 0 %.

2.2. Underground

Pour survivre, les ex-cops doivent changer d'identité et de visage. La seule organisation criminelle qui peut leur fournir un service sécurisé est Eight Ball Union.

Cette mafia américaine fournit des prestations haut de gamme en la matière, ce qui comprend l'assurance de ne pas se faire balancer. Elle a en partie bâti sa réputation sur ce point et casserait son propre business en se contredisant.

LES DOSSIERS DU SAD

CHAPITRE
TROIS

Pour comprendre cette logique, il faut avoir à l'esprit qu'Eight Ball a survécu à la répression des maîtres de Washington en construisant un réseau invisible fondé sur le silence. Si ses clients se font coincer, alors le membre de l'organisation qui a traité avec eux est potentiellement en danger et pourrait lui-même menacer le reste de la structure.

Les PJ, par les dossiers qu'ils ont joués et les informations qu'ils ont pu obtenir, connaissent peut-être déjà cette mafia. Ils comprennent alors d'autant plus facilement son mode de fonctionnement.

Dès qu'un truand à fort potentiel est en cavale, mais si possible avant qu'il ait toute la Californie aux trousses, Eight Ball Union tente d'entrer en contact avec lui afin de lui proposer ses services. À l'inverse, si les PJ cherchent des faux papiers, Eight Ball Union les repêrera sans difficulté et viendra à eux. Elle est présente dans tous les pays anglophones ainsi qu'en Amérique centrale et en Amérique du Sud.

Eight Ball propose un pack unique à 100 000 \$ par tête qui comprend tout, du faux visage au faux passé fiscal en passant par le permis de conduire, le port d'arme et le compte en banque. La seule chose qu'elle ne peut modifier, c'est l'empreinte ADN. En supplément, elle peut aussi proposer des fausses identités assorties du

filtre rétinien et digital pour 5000 \$/ID. Celles-ci sont utiles pour monter sur des « coups » mais ne résisteront pas à une enquête fédérale approfondie. Et naturellement, elle fournit ses services à crédit, avec 10 % d'intérêts par mois. On comprend pourquoi elle sélectionne méticuleusement sa clientèle et ne propose pas ses services à n'importe qui.

Il ne reste plus aux PJ qu'à rembourser ce qu'ils doivent. Bien sûr, ils peuvent s'enfuir à l'autre bout du monde si ça leur chante. L'organisation continue à compter les intérêts chaque mois, et d'ici dix à vingt ans, elle finira par trouver le levier affectif qui obligera le mauvais payeur à travailler pour elle tant qu'il n'a pas remboursé l'intégralité de sa dette. Tous les « frais de recouvrement » sont à sa charge. De même, toute notion de vendetta est étrangère à l'organisation. Chacun de ses membres tué oblige l'assassin à hauteur d'un million de dollars (toujours avec le même taux d'intérêt), chaque tentative de chantage à cinq cent mille.

Le Core

Il peut fournir les mêmes services, mais cela signifie que les ex-cops perdent toute indépendance. Il peut aussi les mettre en contact avec l'organisation. Il a tout intérêt à voir les PJ infiltrer la sphère criminelle et recueillir des



LES DOSSIERS
DU SAD

CHAPITRE TROIS

informations sur Eight Ball Union, laquelle reste, même pour lui, relativement insaisissable.

Lukas Takeshi

L'intérêt pour les PJ d'avoir recouru à Eight Ball Union est de se soustraire à l'influence de Takeshi. Contrairement à cet individu qui pourrait apparaître comme leur seul soutien, l'organisation ne cherche pas à les instrumentaliser : elle veut juste voir la couleur de ses dollars.

3. Activités

En étudiant un peu la question, les truands devraient s'apercevoir qu'ils ont mille et un moyen de gagner de l'argent sur LA, en raison de leur connaissance pratique des rouages criminels et des procédures policières. De plus, ils peuvent avoir facilement accès aux fichiers du Central (hacking, intrusion, corruption) ce qui leur garantit un carnet d'adresses bien rempli chez les indépendants.

Par contre, il ne faut jamais perdre de vue qu'ils sont à présent des étrangers dans leur ville. Ils vont devoir forcer un peu la main de leurs nouveaux « amis », par un savant mélange d'intimidation maîtrisée et d'alignement du cash.

Les truands connaissent leurs interlocuteurs alors que ceux-ci ne les connaissent pas. Ceci, additionné à leur résistance psychologique et morale quasi surnaturelle, fait d'eux des prédateurs lâchés sur les sphères interlopes.

3.1. Les sectes

Rien n'est plus facile à braquer que l'argent sale des gourous. Avant de mettre leur argent sur un compte offshore, il leur faut réunir la masse monétaire soutirée aux fidèles et veiller à la faire transiter jusqu'en lieu sûr. Un gourou qui agit sur les masses ouvrières va facilement réunir cent mille dollars en bons de tourisme chaque mois. Mais il lui faut encore amener la valise chez le blanchisseur, et il y a peu de chance qu'il aille porter plainte auprès du LAPD s'il se fait braquer en chemin.

Celui qui agit dans les milieux aisés se fait rétribuer par transaction électronique (avant de passer aux biens mobiliers et immobiliers). Pour échapper au fisc, il va opérer des montages financiers à partir d'un serveur. Il suffit donc de braquer et de hacker celui-ci.

3.2. Les caisses noires

Depuis le Little One, le LAPD est aux mains de crapules sans états d'âme. Ils ont des réseaux d'agents en uniforme qui rackettent les petits délinquants et les prostituées légales. Il est évidemment risqué de les braquer durant leur « tournée », mais c'est toujours faisable. En prime, un agent du LAPD retrouvé menotté dans son coffre de voiture avec un sac de sport rempli de pièces de un dollar va susciter l'intérêt du SAD.

3.3. Les gangs nomades

Plus certains gangs grossissent, plus les autres sont au bord de la disparition. Le Little One n'a fait qu'accroître

ce phénomène avec la perte de territoires et d'activités qui en découle. Certains gangs vont donc s'endetter auprès d'une autre organisation pour relancer leur trafic. Il suffit d'agir juste avant qu'ils ne remboursent leur dette, ce qui précipitera leur chute à coup sûr.

3.4. Les milices

Non seulement elles taxent les habitants d'un quartier pour s'acheter un équipement d'autodéfense dernier cri, mais en plus les cadres se sucent largement au passage, s'imaginant prélever une juste rétribution en contrepartie de leurs hautes faits d'armes. Cette manne est particulièrement abondante à Orange County, qu'elle serve à alimenter des comptes personnels ou des idéologies politiques extrémistes.

3.5. Les assurances-vie

Tout ce que les entrepreneurs ne déclarent pas au fisc et qui est conservé dans leurs locaux ou va alimenter des systèmes de blanchiment plus vaste, dans tous les cas au sein de sociétés dont le gardiennage est assuré par des privées.

3.6. Les grands mondains

Il est difficile de se faire introduire dans ces sphères, si ce n'est en se faisant engager comme membres du petit personnel ou en arrivant à se construire une fausse réputation. Personne n'ira vérifier si vous êtes réellement ou pas le fils de l'avant-dernier président russe, du moment que vous en avez l'air...

Entre objets d'art, bijoux et bons au porteur, les villas de Beverly Hills et de New Avalon regorgent de merveilles...

3.7. Les commandes pour l'étranger

On peut les diviser entre haut de gamme – art, joaillerie... – et bas de gamme – stock de métaux, de moteurs de hors-bord, de vins de Californie...

Par le biais d'un receleur ou d'un intermédiaire de LA, les truands peuvent être mis en contact avec une entité d'un pays tiers. L'intérêt des vols de stocks consiste à aller alimenter le marché noir sud-américain, tandis qu'en matière de haut de gamme, la commande peut venir du monde entier. Dans les deux cas, les truands sont aux frontières du business des organisations criminelles. Ils courent donc toujours le risque d'en méconter une.

3.8. Les courtoisies entre corps

La course à la high-tech s'apparente à une guerre souterraine entre sociétés multinationales. Ici, il s'agit de braquer les formules secrètes ou de saboter des installations d'une corps pour le compte d'une autre.

À terme, un truand particulièrement doué arrivera à travailler aussi bien pour une multinationale que pour sa rivale. Les corps n'ont en effet pas le même état d'esprit que les organisations criminelles. Le pouvoir des premières est fondé sur l'argent alors que celui des seconds est fondé sur la peur.

Une corpo rachète les exécutants pour éliminer le commanditaire.

3.3. Les trésors de guerre

Il n'y a pas que dans le milieu du crime qu'on voit transiter des fonds occultes. Les « arrangements » sont fréquents dans les sphères politiques et industrielles. C'est pourquoi, dans un certain nombre d'activités exposées (site de chimie lourde, politicien en campagne...), on constitue des caisses noires en prévision de ce type de dépenses, susceptibles par exemple d'acheter la paix sociale dans un quartier ou de corrompre un groupe de pression récalcitrant.

Les transactions électroniques sont faites à partir d'un ordinateur personnel et vont alimenter des comptes offshore. Ces mouvements d'argent ont lieu en général au moment où les deux parties se rencontrent pour finaliser leur accord.

4. Pérenniser le business

Le crime n'est pas une fin en soi pour les PJ, mais un moyen de mener à bien les affaires qui les lient à LA (voir 5. Intrigues pour truands). Il reste que les truands vont gravir les échelons un à un, gagner de plus en plus d'argent et monter des coups de plus en plus gros. En effet, plus les truands vont enrichir leurs « partenaires » (banquiers, receleurs, garagistes...) plus ceux-ci vont leur proposer des affaires importantes ou leur présenter les personnes qualifiées. Ce faisant, les truands vont aussi devoir investir de plus en plus d'argent dans leur standing. En effet, si on peut braquer un gourou avec une arme de poing achetée au coin de la rue, on ne s'acquitte pas d'une mission corporatiste sans s'être auparavant équipé en Colt M17.

De même, on n'arrive pas en bus pour traiter avec un trafiquant d'armes. Costard Gucci Protex et V666 sont de rigueur.

4.1. Ressources

Le revenu net mensuel d'un truand dépend du type d'activité qu'il exerce. Par exemple, braquer un sac de bons de tourisme à hauteur de cinq mille dollars, c'est autant d'argent qui tombe dans la poche du truand, tandis que s'il fourgue des bijoux chez un receleur, il n'en tirera guère plus de 10 à 20 % de leur valeur réelle.

Sur ce revenu net par mois, il faut encore enlever une fraction de 10 % qui sert à arroser la galerie. Une sorte d'impôt du crime qui permet d'entretenir un réseau de relations (indépendamment des alliés et informateurs inscrits sur la fiche du PJ) et d'obtenir les informations adéquates à la mise en place d'activités criminelles. Il s'agit là du niveau de ressources que le truand est capable de solliciter au pied levé : qui peut vendre une cargaison d'armes rapidement, fournir un hélicoptère, reprogrammer un robot de combat ou encore écouler tel type de marchandise volée.

Ce niveau de ressource est le même que celui indiqué pour les gangs (*Amis de Los Angeles*, p75).

Naturellement, une fois l'information obtenue, il faut encore entrer en contact avec le prestataire concerné et payer le prix adéquat, indépendamment du coût par mois du niveau de ressources.

Revenu	Coût / mois	Niveau de Ressources	Nbre de dés
< 10 000 \$	-	0	0
> 10 000 \$	1000 \$	1	1
> 50 000 \$	5000 \$	2	2
> 100 000 \$	10 000 \$	3	3
> 250 000 \$	25 000 \$	4	4
> 500 000 \$	50 000 \$	5	5

En clair, la capacité d'un truand à obtenir des renseignements de qualité dépend de son standing.

Par contre, indépendamment de l'argent, les informations disponibles du truand en fonction de son activité indiquent son niveau de connaissance globale du monde du crime sous forme de compétence.

Niveau d'activité criminelle	Informations disponibles	Connaissance équivalente
Expert dans son domaine	+1	5+
Activité ordinaire du truand	0	6+
Activités en aval	-1	7+
Activités en amont	-2	8+
Chaîne du crime	-3	9+

La chaîne du crime englobe toute la sphère criminelle. Les activités en amont sont celles qui permettent au truand d'exercer son activité, et les activités en aval sont celles que l'activité ordinaire du truand permet de faire fonctionner. L'activité en amont d'un trafiquant de drogue est la production de drogue, tandis que les activités en aval sont le deal et le blanchiment d'argent.

Le niveau de connaissance « expert dans son domaine » est réservé aux truands qui sont les meilleurs dans leur domaine et se substitue alors à la ligne « activité ordinaire. »

Il ne reste plus qu'à déterminer le niveau de difficulté du jet (Niveau Ressources / Connaissance équivalente)

Difficulté	Qualité du renseignement
1	Notoire. Les bars de LA spécialisés dans la pédophilie.
2	Qualifié. Les systèmes de sécurité standard, les procédures d'intervention du SWAT.
3	Conjoncturel. Quel trafiquant d'armes décident actuellement des missiles sol-sol.
4	Expert. Les plans de conception du système de sécurité dernier cri.
5	Génie du crime. L'identité du braqueur de la réserve d'or fédérale de l'Union.

Pour reprendre l'exemple du braqueur de San Francisco [Milieu carcéral 0, Braqueur 0, San Francisco -1, Receleurs locaux -2, Triades -3] (voir 1.2 Activités), il n'a pas besoin d'argent ni de jet de dés pour entrer en contact avec les triades ou les receleurs locaux car il les connaît déjà et

traite avec eux. Par contre, il devra utiliser son niveau de ressources [(Ressources / Connaissance équivalente) Diff] s'il cherche à entrer en contact avec les recycleurs de LA [(Ressources / Activité en aval) 2], s'il veut obtenir les plans des systèmes de sécurité du siège de Sentry [(Ressources / Activité ordinaire) 4], entrer en contact avec les yakusa de San Francisco sans demander l'aide des triades [(Ressources / Chaîne du crime) 2] ou encore savoir à qui appartient cette cargaison de dope qu'il a braquée par erreur [(Ressources / Chaîne du crime) 3].

Naturellement, les ressources renseignent sur la sphère d'action des truands mais ne sont jamais un acquis.

Si l'identité du commanditaire de tel assassinat est au cœur d'un scénario, un jet en ressources ne sera pas possible (on peut par exemple considérer qu'il faudrait un délai de six mois pour que l'exploitation du réseau de relations fasse mouche).

Au contraire, le jet de ressources peut se substituer à un épisode fastidieux qu'il n'est pas utile de jouer. Par exemple, un truand va passer trois jours à temps plein, dans le jeu, à chercher une voiture blindée pour un casse et une minute de temps réel à effectuer son jet de ressources.

4.2. L'expansion

À terme, une fois que les truands seront installés dans leur activité, les informations et les partenaires arriveront d'eux-mêmes. Les PJ vont commencer à avoir une vue d'ensemble des activités criminelles sur LA. Ils seront bientôt les premiers à savoir lorsqu'un gros coup se prépare et pourront jouer les intermédiaires. Ils se retrouvent donc à un carrefour de possibles.

Changement d'identité, niveau de ressources, équipements haut de gamme et soirées à 5000 \$: plus les truands montent, plus ils ont besoin d'argent pour maintenir leur standing. Ils peuvent s'en tenir à une activité de braqueurs-intermédiaires, mais ils seront obligés de monter sur tous les gros coups pour rester dans la « course » ou investir l'argent gagné dans d'autres activités, et c'est là où ils vont commencer à concurrencer les organisations criminelles.

De par leur nature et leur expérience, on considère ici que les ex-cops ont les moyens de mener une carrière fulgurante dans le monde du crime, mais qu'ils ne pourront pas s'empêcher d'aller fourrer leur nez dans les affaires des autres. D'eux-mêmes, ils seront tentés de collaborer discrètement avec les fédéraux pour faire arrêter les fous furieux qui transforment chaque braquage en massacre ou les tueurs en série qui traitent avec les indépendants. Ils ne sont ni flics ni truands, ils planent au dessus de la meute et peuvent enfin tirer les ficelles.

Depuis le Little One, les organisations sont en pleine restructuration, le trafic change de mains... C'est le moment idéal pour monter les criminels les uns contre les autres et utiliser Lukas Takeshi comme bouc émissaire potentiel. C'est en tout cas une ambition que les PJ peuvent nourrir : infiltrer la sphère criminelle angelino jusqu'à ce qu'ils en deviennent les maîtres.

5. Intrigues pour truands

On pourrait découper une mini campagne pour truands, comme suit :

- Intro
- Les événements qui expliquent pourquoi les ex-cops se retrouvent en cavale.

A. La montée en puissance

1. Les ex-cops changent d'identité et ont besoin d'argent. D'une manière ou d'une autre, ils doivent retrouver une cohésion d'équipe et rester soudés, ou ils risquent à terme de s'entretuer. Mise en scène de leur premier passage à l'acte.

2. Les truands doivent trouver les partenaires de confiance susceptibles de leur fournir l'équipement dont ils ont besoin, leur donner certains renseignements et écouler le produit des vols. Mise en scène du deuxième passage à l'acte.

3. Les truands commencent à mener leur activité comme une routine. Séries de « coups » qu'il n'est pas utile de jouer et qui se passent comme s'ils allaient au bureau taper des rapports. Évaluation des méthodes qu'ils ont mises au point. Mise en scène d'un coup qui montre les failles et les limites de la stratégie utilisée, ou éventuellement faire intervenir le facteur malchance (le patrouilleur du LAPD qui se pointe au mauvais endroit, au mauvais moment...).

En parallèle, un de leur partenaire est dans le collimateur du LAPD ou les trouve trop ambitieux et veut se débarrasser d'eux.

Si les truands surmontent toutes ces difficultés, ils rembourseront leurs dettes et commencent à dégager des bénéfices substantiels.

B. Le crime dans la peau

1. Les PJ commencent à avoir un vrai standing de truands, les affaires rapportent de plus en plus. Mise en scène de coups en prégénérique, avant d'enchaîner sur des scénarios qui ont trait à la globalité de l'univers de COPS.

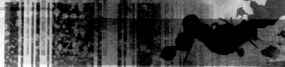
2. Résurgences des problématiques personnelles de chaque PJ (affectif, famille, ambitions personnelles, conflits entre eux...). De nouvelles difficultés susceptibles de souder l'équipe surgissent : une équipe de fédéraux les met sous surveillance, un ennemi les retrouve, un de leur partenaire se fait coincer par la mafia russe... Autant de facteurs qui risquent d'exposer les truands et d'attirer sur eux l'attention des organisations criminelles. En parallèle, les truands ont l'opportunité de monter sur un gros coup qui, par définition, a toutes les chances de très mal se terminer.

3. Les truands peuvent accroître leurs activités et commencer à concurrencer les organisations criminelles. L'une d'entre elles pourrait chercher à les faire bosser pour elle et les instrumentaliser.

• Conclusion : les truands deviennent des caïds et ont acquis suffisamment d'influence pour peser sur la politique de LA.

5.1. Les truands et la storyline

Non pas qu'on ne s'intéresse qu'à ceux qui suivent la storyline, mais vu ce que les PJ y subissent, c'est en la jouant qu'ils risquent de se retrouver hors-la-loi. Finalement, c'est



aussi une manière de pouvoir survivre dans la merveilleuse société californienne façon Hiram Chemven et de montrer, en parallèle au quotidien des truands, ce qui se passe à la fois au niveau de LA et du pays.

Jouer uniquement « truand » pourrait être rébarbatif : ici, on propose plutôt de lier les deux... Les PJ continuent à interagir avec les personnages de COPS et s'opposent toujours aux mêmes antagonistes. Néanmoins, ce qui a changé dans la relation, c'est que leurs adversaires sont passés dans la lumière et eux dans l'ombre, ce qui leur donne un avantage.

La fin de la storyline est libre : à vous d'en construire les développements en rebondissant sur les choix effectués par les PJ. Elle peut arriver très rapidement, en utilisant les conclusions ouvertes des scénarios de ce supplément, ou au contraire, susciter de multiples variations. Vous pourrez alors mettre en scène le quotidien des truands, dans lequel ils inventent les moyens de leur survie.

5.2. Bâtir des scénarios pour truands

Les PJ doivent être libre de choisir comment ils mènent leur activité à partir d'une situation de jeu à laquelle ils sont confrontés. Mais tandis qu'ils préparent leur coup, les discussions entre joueurs peuvent absorber le rythme de la partie, ce qui n'est pas souhaitable.

Il vous faut donc, à chaque séance de jeu, avoir une petite intrigue en réserve à proposer aux PJ en parallèle à leur activité, et qui peut éventuellement avoir un lien avec celle-ci.

Exemple : les truands viennent de changer d'identité. Ils cherchent un moyen de gagner de l'argent. L'ex de l'un d'entre eux est kidnappé par un gang qui profite de la situation pour se venger d'un dossier antérieur. Les fédéraux sur l'affaire (L'OCOB est compétent en matière de kidnapping) veulent utiliser ce prétexte pour démanteler le gang, tandis que les truands pourraient tenter, au passage, de braquer l'argent du trafic mené par le gang.

De plus, ce genre de situation crée une ouverture, un compte « intrigues parallèles » en quelque sorte. Les fédéraux pourraient se retrouver sur la trace des truands ou au contraire lier contact avec eux. Dans les deux cas, cette affaire est susceptible d'attirer l'attention de PNI haut placés.

Par ailleurs, s'il faut éviter de trop orienter les actions des PJ et préférer les voir se vautrer lamentablement plutôt que de les mater, il n'est pas interdit de leur donner des conseils. Si les joueurs ne sont pas censés être des encyclopédies du LA de 2035, leurs personnages, eux, en savent long sur le crime.

Typiquement, le détail des activités potentielles (voir 3. Activités) peut leur être proposé dès lors qu'ils passent un minimum de temps à méditer sur leur condition, plutôt que de les laisser en discuter pendant trois séances de jeu.

À terme, l'intérêt de jouer des truands ne réside pas tant dans l'activité qu'ils exercent que dans les conséquences qu'elle implique et dans les nouvelles interactions qu'elle offre aux truands vis-à-vis de l'univers de COPS.

BLOOD WORK

Jerry Costello (*Les affranchis*, p. 99), le nouveau chef du LAPD, fait du chiffre sur la petite délinquance et traite avec les Old Ones. Il règne sur un corps de police particulièrement corrompu qui lui a permis d'imposer son autorité, son style. Aucun flic ne peut l'ignorer mais les partisans de Jerry représentent un flic sur deux – surtout les agents en uniforme, la base qui permet à l'édifice de fonctionner.

Cependant, Jerry n'est pas juste une petite frappe qui aurait réussi. C'est un leader cynique, un génie du crime. S'il travaille avec la CIA pour le retour de la Californie dans le giron de l'Union, c'est uniquement dans son intérêt personnel, pas par patriotisme. Que la mère patrie ait pu avoir des responsabilités dans les événements du 23 juin 2034 l'indiffère complètement.

Jerry favorise les milices paramilitaires pro-unionistes, il en est même devenu un des grands coordinateurs de l'ombre pour le comté de LA.

Depuis qu'il a été nommé chef du LAPD, le système de racket des prostituées légales qu'il a mis en place dans tout le comté permet de financer ses chiens de guerre, d'arrosé ses pots et de toucher sa com', parce que les convictions n'empêchent en rien de s'enrichir.

Ses liens avec la CIA remontent au début des années 2020, et lui ont permis d'éviter bien des embûches sur sa route. À terme, la CIA compte sur lui pour favoriser l'expansion des organisations criminelles dans le sud de la Californie, LA étant un point de passage obligé. Jerry n'a rien contre ce plan, à part qu'il a l'intention, en plus, de devenir le caïd de LA, le boss du syndicat du crime auquel toutes les organisations qui veulent y sévir devront prêter allégeance.

Les Old Ones sous-estiment son ambition, tout comme Jerry sous-estime la capacité d'action et de persuasion de la CIA.

On peut dire que ces trois entités Old Ones/Costello/CIA travaillent pour le moment dans la même direction. Les Old Ones règnent sur la moitié de LA et de ses organisations criminelles et Costello sert leurs intérêts, ce qui lui permet d'étudier le fonctionnement de l'organisation de l'intérieur.

Or, en face, les yakusa règnent sur l'autre moitié de la ville, et ils bossent avec les Réalistes.

Si vous ne l'avez pas dézingué dans votre chronique, il faut aussi

compter avec Mastakillah (*Little One*, p. 145), côté réaliste, qui a réuni sous son autorité tous les Crips et se trouve sur le point de devenir le baron du nouveau South Central.

Evidemment, ces deux blocs ne sont pas soudés entre eux. L'empreinte des yakusa déplaît aux Réalistes, mais ils ont besoin d'eux pour contrôler la ville.

Les deux factions (Old Ones/Costello/CIA vs yakusa/Réalistes/Crips) ont tendance à écraser tous ceux qui ne leur prêtent pas allégeance, et au milieu, on trouve les agents de liaison et leurs UMA qui ignorent que s'ils font trop bien leur boulot, ils vont se faire poisser par une saleté de vérité que personne n'a envie de connaître.

Agent de liaison n'est pas une fonction officielle. Un jour, on met le pied dans l'engrenage parce que c'est la seule manière de faire correctement son job de flic, et la hiérarchie donne des moyens tant qu'il y a des résultats. C'est du savoir-faire artisanal, à l'ancienne. Le contraire d'une police moderne et transparente dans ses moyens d'action...

Les agents de liaison ne sont qu'une poignée au sein du LAPD, et on va ici en considérer deux qui sont sur le point d'être écrasés par la logique de blocs : le capitaine du commissariat de Little Tokyo, John Yoshida (*15 Minutes*, p. 69) et un lieutenant de l'ORGDIV, Emilio Garcia-Rodel.

Le premier est un Japonais, minutieux, sobre et jovial, le second un latino brutal qui cultive le look gangsta et

aime faire son show. En apparence, il n'y a pas beaucoup de points communs entre les deux hommes, si ce n'est qu'ils sont flics, agents de liaison et ont tous deux la quarantaine.

Yoshida a toujours bossé à Little Tokyo, Garcia-Rodel est passé par la Nadiv et le Crash avant de rejoindre le département du crime organisé.

Ces derniers temps, Yoshida a reçu beaucoup de moyens de la part de Jerry Costello, mais le bureau du proc (Réaliste) lui met des bâtons dans les roues et plusieurs de ses « teen agents » se sont fait dessouder alors qu'aucun membre du LAPD (hormis Yoshida) ne connaissait leur appartenance à la hiérarchie policière.

Garcia-Rodel, lui, au contraire, s'est fait casser par la hiérarchie mais bénéficie du soutien actif du bureau du proc. Ses « homemade », infiltrés de longue date, se sont retrouvés du jour au lendemain en cavale ou à la retraite anticipée.

Le premier cherche à faire tomber les yakusa, le second les Old Ones.

Ils se sont donné rendez-vous dans un parking souterrain de Van Nuys et ont échangé les rôles. Yoshida se charge de faire infiltrer le système Costello, et Garcia-Rodel le bureau du proc. Il n'y a plus de système, plus de loi, plus de crime. Ils ont une dette d'honneur envers tous les flics qu'ils ont laissés sur le carreau.



Yoshida se fait passer pour un homme de main yakusa quand il va rendre une visite de courtoisie à un Old Ones, Garcia Rodel pour un tueur à gages débarqué de Sicile quand il va à la collecte des renseignements chez les yakusa. Ensuite, ils échangent les renseignements.

Ils veulent avoir une vision globale de la situation. Les triades font double jeu Old Ones/yakusa ? Ils vont sortir de son placard un spécialiste des questions chinoises pour faire infiltrer l'organisation.

C'est Costello qui serait content s'il apprenait que les budgets qu'il attribue à Yoshida servent aussi à enquêter sur ses partenaires italiens...

1. COOPTATION

1.1. La culture commune

Un membre de gang ou de mafia partage avec son organisation une culture commune : de rue, d'ethnie, de pays, de religion...

Avant tout, le flic infiltré, qu'il soit « teen agent » ou « homemade », doit être issu de la même culture que l'organisation cible ou être capable de l'imiter en raison d'une base solide déjà acquise.

C'est le cas, par exemple, du Mexicain qui a grandi dans un quartier italien de San Francisco et qui avait l'habitude de passer pour un membre de la communauté lorsqu'il était jeune.

On n'a pas l'ambition de devenir UMA, c'est la vocation qui vient à l'UMA sous les traits d'un agent de liaison qui a repéré que le dossier de son futur poulain correspondait au profil recherché. On ne forme pas un Californien pure souche au russe, c'est de l'argent de perdu et un flic de plus au cimetière.

1.2. La culture et l'historique personnels

Une fois la condition culturelle remplie, il reste à fabriquer l'alter ego criminel de l'agent. En général, l'historique est intimement lié à la condition culturelle. Un Péruvien d'origine sait imiter l'accent d'une région de Colombie dont est issue sa grand-mère. Comme elle continue à fréquenter sa communauté exilée à LA, il connaît aussi par cœur toutes les histoires régionales et la manière d'être, le parcours des clandestins à travers le continent, depuis le départ du pays jusqu'à la déssilusion une fois arrivés en Californie.

Il va puiser dans toutes ces ressources pour mettre sur pied un profil psychologique crédible.

Notre flic « péruvien » se choisit un bled natal colombien qui a été rasé par



BOUILLON DE CULTURE

Avant de s'infiltrer sur le terrain, l'UMA doit s'imprégner de la culture du milieu cible, qu'il s'agisse d'un référent linguistique ([Connaissance : Russe/Éducation] pour la mafia russe, [Connaissance : Espagnol/Éducation] pour la mafia colombienne, ou d'un mode de vie ([Connaissance : South Central/Éducation] pour un gang de South Central). Les différents bonus liés aux stages effectués peuvent s'appliquer. Par exemple, le flic qui a réalisé un stage de protection des personnes et des biens (niveau 1) à South Central dispose d'un dé bleu sur son jet de connaissance culturelle. Seulement le problème, dans ce cas, c'est qu'il est déjà connu dans ce quartier en tant que flic. À moins d'avoir changé de visage, sa candidature en tant qu'UMA sera écartée.

Jet de Connaissance culturelle/Éducation :

Réussite 0 : l'UMA peut rentrer chez lui. Aucun agent de liaison ne l'enverra sur le terrain.

Réussite 1 : l'UMA passera pour le débile de service auprès de ses futures partenaires. +2 au seuil de difficulté au jet de Déguisement/Perception lors de la phase d'infiltration.

Réussite 2 : l'UMA passera pour l'ignare type de son organisation, le suiveur. +1 au seuil de difficulté au jet de Déguisement/Perception lors de la phase d'infiltration.

Réussite 3 : l'UMA passera pour le criminel type.

Réussite 4 : l'UMA donnera l'impression d'être un « frère de sang ». S'il réussit son jet de Déguisement/Perception lors de la phase d'infiltration, il bénéficiera par la suite d'un bonus de +1 au seuil d'éloquence lors d'éventuels jets d'interaction sociale avec les membres de l'organisation cible.

Réussite 5 : l'UMA donnera l'impression d'être un « enfant du pays ». S'il réussit son jet de Déguisement/Perception lors de la phase d'infiltration, il bénéficiera par la suite d'un bonus de +2 au seuil d'éloquence lors d'éventuels jets d'interaction sociale avec les membres de l'organisation cible.

les paramilitaires il y a 15 ans. Ensuite, il a rejoint les centres urbains et a bossé avec une bande qui s'est fait liquider de longue date. Il est parti vers le nord, a officié dans les labos de production de came, puis a passé la frontière et a commencé un long périple de petite frappe jusqu'à son arrivée en Californie avec un faux passeport. Son historique est mêlé de personnes fictives et de figures



PROFIL ET HISTOIRE CRIMINEL

L'UMA se construit une couverture crédible avec l'aide de son agent de liaison. Il utilise sa connaissance théorique d'une organisation criminelle (mafia russe, yakuza, Cosa Nostra, gangs...) pour en faire un modèle vivant, par sa qualité d'observation des vraies crapules du milieu cible.

Jet de Connaissance du milieu criminel/ Perception

Réussite 0 : l'UMA n'arrive pas à rentrer dans la logique d'un criminel. Au mieux, il pourrait passer pour l'épicié du coin.

Réussite 1 : l'UMA passera pour un rookie du crime. +2 au seuil de difficulté au jet de Déguise-ment/ Perception lors de la phase d'infiltration.

Réussite 2 : l'UMA sera suspecté d'être un petit truand sans envergure. +1 au seuil de difficulté au jet de Déguise-ment/ Perception lors de la phase d'infiltration.

Réussite 3 : l'UMA passera pour le criminel type.

Réussite 4 : l'UMA donne l'impression d'être un criminel expert. S'il réussit son jet de Déguise-ment/ Perception lors de la phase d'infiltration, il bénéficiera par la suite d'un bonus de +1 au seuil d'intimidation lors d'éventuels jets d'interaction sociale avec les membres de l'organisation cible.

Réussite 5 : l'UMA donnera l'impression d'être un caïd en puissance. S'il réussit son jet de Déguise-ment/ Perception lors de la phase d'infiltration, il bénéficiera par la suite d'un bonus de +2 au seuil d'intimidation lors d'éventuels jets d'interaction sociale avec les membres de l'organisation cible.

notoires réelles, mortes ou en prison, dont il peut parler sous plusieurs angles de vue différents qui correspondent à autant de témoignages véridiques qu'il a remaniés à sa sauce. Personne ne va appeler le caïd au pénitencier en Colombie pour savoir s'il se souvient d'un « Miguel » qui bossait dans un de ses nombreux labos il y a dix ans.

Mais bien sûr, l'UMA est en train de devenir le « doppelgänger » d'un gangster en activité. S'il se fait sa place dans l'organisation, il finira par tomber sur un gus originaire de son soi-disant bled natal...

C'est la faille dans son historique, mais il y en a forcément une.

Pour arriver à s'infiltrer, l'UMA se fait donc passer pour un « cousin lointain ». Seuls les « teen agents » peuvent se faire passer par des « cousins proches », tout simplement parce que les agents de liaison les récupèrent et les endoctrinent, juste au moment de leur carrière de petit délinquant où ils allaient basculer vers le crime organisé.



1.3. Le contexte des années 2030

Qu'on se rassure, avec sa tête de cousin lointain, notre UMA ne paraîtra pas, de base, plus suspect qu'un autre.

C'est la conjoncture californienne des années 2030 qui veut ça. Les organisations criminelles ont grossi trop vite et perdent beaucoup de petits soldats dans leurs guerres contre les flics et les autres camps. On a toujours besoin de sang frais qu'on va aller chercher en périphérie – les cousins lointains... Les jeunes qui font partie de la « famille » proche, que l'organisation connaît depuis toujours, ne commencent pas comme simple soldat, ou plutôt, ils avaient ce statut dans leur enfance...

Pour autant, l'UMA n'infiltré pas directement le noyau dur des organisations. On n'entre pas comme ça chez les Old Ones ou Baba Yaga, on tente d'entrer dans la mafia russe ou la mafia italienne.

La nuance est de taille.



1.4. Un « homemade » infiltré dans la mafia russe

Un « homemade » de trente/quarante ans, ancien du service de l'immigration sur la frontière nord et spécialiste de la culture russe, va se faire tomber dessus par un agent de liaison le jour où sa hiérarchie a décidé de le muter à LA.

Il va s'inventer une carrière d'homme de main à New York pour le compte de la pègre locale, ni russe, ni italienne. Il va ajouter à son compte quelques années en cellule avec un truand russe isolé, mort depuis. À son arrivée à LA, il ira voir une connaissance de ce truand réputé appartenir à la mafia russe.

Il ne demandera pas à rentrer dans l'organisation mais proposera ses services. D'ailleurs, il ne les proposera même pas directement. Il s'arrangera pour travailler comme videur dans un bar où sa cible a ses habitudes et fera en sorte d'attirer son attention en terrorisant la galerie et en manipulant son petit monde. Il commencera à lui rendre des « coups de main » et attendra quelques mois, à la faveur d'un job un peu plus sérieux que les extras qu'il fait d'habitude pour placer son histoire de connaissance de truand russe de la prison du comté de NY, en feignant de ne pas savoir que son contact le connaissait. Ainsi, c'est l'autre qui se rend compte qu'il a en face de lui un « cousin lointain ». L'UMA ne prétend rien, n'exige rien, il ne fait que suggérer et son contact se persuade lui-même de la supercherie. Et ainsi, il va se faire coopter par une branche de la mafia russe s'en avoir rien demandé. De cette manière, il ne paraîtra pas suspect. Au contraire, l'UMA qui arrive bardé de tatouages et revendique son appartenance à une branche locale demande à être reconnu : il va donc être mis à l'épreuve et son histoire ne tiendra pas vingt-quatre heures, à moins d'avoir de solides appuis en amont.

L'infiltré manie ici l'art de l'escroquerie. Et pour manipuler un criminel chevronné, il faut se lever de bonne heure.

Au passage, on notera dans cet exemple de « homemade » qui se fait passer pour un truand d'origine russe la difficulté de recrutement pour les agents de liaison. En plus des critères spécifiques que l'agent de liaison va rechercher parfois durant des années (ici : flic expérimenté, non originaire de

LA PHASE D'INFILTRATION, LE MOMENT DE VÉRITÉ

L'UMA commence à s'infiltrer sur le terrain, c'est le moment d'évaluer s'il est réellement capable de passer pour un vrai criminel par un jet de Déguisement/Perception (1).

Au seuil de difficulté, il faut ajouter les malus potentiels des deux jets précédents.

Ainsi, un UMA qui n'a obtenu qu'une seule réussite à chacun de ses jets de connaissance culturelle et connaissance du milieu criminel devra non seulement réussir un jet de Déguisement/Perception (5), mais de plus, en cas de succès, il passera pour un débile et un rookie à qui on ne confiera aucune mission de confiance. Il aura donc d'autant plus de difficulté à évoluer dans la hiérarchie criminelle.

Au delà, le jet de Déguisement permet d'évaluer la qualité de l'accueil réservé à l'UMA au sein de l'organisation, d'une marge de réussite de - 5 (l'UMA avait un seuil de difficulté de 5 à son jet de Déguisement et n'a obtenu aucun succès) à une marge de réussite de 4 (l'UMA avait un seuil de difficulté de 1 et a obtenu 5 réussites ou plus).

Jet de Déguisement/Perception (1) + malus éventuels des jets de la phase théorique

Marge de réussite -5 : l'UMA est emmené dans un OG de l'organisation cible. Il est torturé pendant plusieurs jours avant d'être assassiné.

Marge de réussite -4 : l'UMA est exécuté sur place.

Marge de réussite -3 : les criminels laissent partir l'UMA et le mettent sous surveillance pour savoir à quelle organisation il appartient.

Marge de réussite -2 : on signifie à l'UMA que la prochaine fois qu'il sera vu dans le secteur sera aussi la dernière.

Marge de réussite -1 : on refuse de confier des tâches à l'UMA pour le moment.

Marge de réussite 0 : l'UMA commence à travailler pour l'organisation, il doit faire ses preuves pour être coopté.

Marge de réussite 1 : on confie à l'UMA des tâches de confiance. En cas de réussite, il sera rapidement coopté.

Marge de réussite 2 : la cooptation n'est qu'une formalité qui sera validée après une mission réussie. On laissera à l'UMA une marge d'erreur et une seconde chance en cas d'échec de la mission.

Marge de réussite 3 : l'UMA donne l'impression d'avoir toujours fait partie du décor. Il est coopté de fait, et on l'envoie servir les lieutenants des « boss » de l'organisation.

Marge de réussite 4 et + : l'UMA travaille pour les lieutenants et personne ne viendra jamais lui poser de question sur son passé.

LA, spécialiste de la culture russe et sur le point d'être muté en ville), il va devoir se faire une opinion du potentiel de son « candidat » en deux minutes...

Le temps qu'il faut à un gangster pour se faire une opinion d'un autre gangster.

L'agent de liaison doit tout de suite sentir si sa recrue éventuelle a le « truc » ou pas, et avoir la sagesse d'écarter un dossier pourtant prometteur. Ensuite, il faut encore arriver à convaincre la recrue d'aller volontairement se fourrer dans un nid de guêpes...



1.5. Les premiers pas avant la cooptation par l'organisation cible

D'abord, l'agent de liaison doit trouver un flic de la même « culture » que l'organisation cible. Ensuite, ce flic doit se créer un historique criminel solide.

À partir de là, on passe à la phase pratique, le flic devient un UMA. Il va fréquenter le milieu de sa cible et s'arranger pour commencer une carrière de petite frappe avec les bandes du coin, affiliées de près ou de loin à l'organisation. C'est le cas, par exemple, lors de missions d'infiltration de gangs multinationaux tels que le Dieciocho ou la nébuleuse Bloods.

S'il doit infiltrer une mafia, il va chercher un job sur ses territoires d'influence, par exemple chez le patron d'une pizzeria fréquentée par un criminel. L'UMA ne va pas aller directement se faire engager dans un bar qui participe au trafic de drogue, mais attendre de se faire recommander. Bien évidemment, il devra s'arranger pour être au bon endroit au bon moment... Il doit se faire remarquer en bien et va créer une supercherie avec la complicité de son agent de liaison et d'autres services de police qui ne sont pas au courant de la finalité de la manœuvre.

La concurrence constante entre organisations criminelles offre d'innombrables opportunités de se faire « bien voir ».

Par exemple, l'agent de liaison sait que les clandestines russes de Skid Row débordent de plus en plus sur un quartier dont les Jamaïcains revendiquent le contrôle.

Il va envoyer son UMA traîner dans le secteur et faire en sorte de se retrouver témoin du racket d'une prostituée russe par un Jamaïcain. L'UMA va saisir le prétexte « culturel » ou le fait d'habiter la même rue que la pute pour prendre sa défense... La machine est lancée.

La meilleure manière de ne pas se faire griller est de graver un échelon après l'autre jusqu'à la cooptation.

Chaque fois, c'est l'interlocuteur qui doit avoir l'impression qu'il présente l'UMA pour accomplir telle ou telle tâche et non pas l'UMA qui vient lui réclamer de participer au trafic de drogue local. En théorie, jusqu'à sa cooptation, l'UMA va accomplir des délits dont il prévient son agent de liaison à l'avance.

En pratique, l'infiltré n'a pas toujours l'occasion de dresser un planning strict de sa journée à venir. L'agent de liaison prend tout sur lui et n'en réfère à personne.

S'il y a un os - l'UMA tue un gangster rival en état de légitime défense - il va devoir faire auditionner son infiltré par le SAD et s'arranger avec le bureau du proc. La décision de continuer l'opération ou de la suspendre lui échappe.



LES DOSSIERS
DU SAD

LE STAGE DE RATTRAPAGE

Comme on la vu, le travail d'infiltration d'un UMA avant sa cooptation se divise en deux phases.

1. Phase préliminaire (théorique)

A. Étude de la « culture » : Connaissance culturelle/Éducation

B. Étude de l'organisation et construction du profil criminel : Connaissance de l'organisation cible/Perception

2. Phase d'infiltration : Déguisement/Perception

À chaque étape (culture/profil/déguisement), l'UMA n'effectue qu'un seul jet.

On considère que le résultat reflète l'impression générale que l'infiltré donne à son organisation cible. De plus, cela permet d'éviter de réaliser trois jets différents à chaque nouveau criminel rencontré, et ça simule le fait que la moindre erreur peut lui être fatale. On considère que chaque étape de la phase théorique dure environ un mois. Si l'UMA passe plus de temps sur chacune de ces phases, il n'obtient pas de bonus. Par contre, il peut dans ce cas améliorer la compétence visée, s'il dispose des points d'expérience adéquats, avant d'effectuer son jet.

Ses jets ne peuvent être effectués à nouveau qu'une fois que l'UMA a réussi à entrer en contact avec l'organisation cible et qu'il n'a pas été exécuté par celle-ci.

Par exemple, un UMA passe pour un débile, mais grâce à ses talents d'expert en déguisement, se voit quand même confier la tâche de garder la porte de service d'un restau appartenant à un criminel de seconde zone, ce qui lui permet d'observer l'organisation cible de l'intérieur, même s'il n'obtiendra aucun renseignement exploitable à ce poste.

Pour chacun des trois jets qu'il veut effectuer à nouveau, l'UMA doit d'abord réussir un jet de Psychologie/Perception (1) et réussir à conserver son poste au moins un mois.

Chaque marge de réussite supplémentaire au jet de psychologie donne à l'UMA un bonus de 1 au seuil de compétence (Connaissance culturelle/Connaissance de l'organisation cible/Déguisement).

Il peut alors effectuer à nouveau chaque jet assorti des bonus éventuels.

On considère ainsi que l'UMA peut affiner sa couverture au contact de l'organisation cible. Les criminels penseront qu'il a des bonnes capacités d'adaptation ou qu'ils ont sous-estimé leur collègue... Le résultat obtenu remplace le précédent résultat.

Si un jet de la phase théorique est refait sans effectuer à nouveau le jet de déguisement de la phase d'infiltration, le nombre de marges de réussite durant celle-ci est modifié en fonction du résultat. En effet, les jets théoriques déterminent le nombre de réussites à obtenir durant la phase d'infiltration et donc l'amplitude de marge de réussite.

Ainsi, l'UMA peut aussi bien faire pire et se griller complètement... c'est du quitte ou double...

Exemple : un filic latino infiltré chez le Dieciacho garde la porte d'entrée d'une crack house. Il a les caractéristiques suivantes : Éducation 3/ Perception 4 ; et les compétences : Connaissance : Boyle Heights : 8+/Connaissance gang : 6+/ Déguisement : 5+/Psychologie : 6+. Lorsqu'il a effectué ses premiers jets, il a obtenu les résultats suivants :

- Connaissance : Boyle Heights : 8+/Éducation 3 = 1 réussite (+2 au seuil de difficulté). Le filic n'a pas le style de rue d'usage dans le secteur et passe pour un péquenot de la périphérie de San Diego.
- Connaissance : gang 6+/Perception 4 = 2 réussites (+1 au seuil de difficulté). Ses partenaires pensent de plus qu'il se vante un peu trop mais qu'il est néanmoins capable de tenir une arme automatique sans se flinguer le pied et sait faire la différence entre un junkie qui vient chercher sa dose et un filic de la Nativ en repérage.

Avec ces résultats médiocres, l'infiltré devait obtenir, lors de ses premiers contacts avec le Dieciacho, un jet Déguisement : 5+/Perception 4 (1+3 au seuil de difficulté). Il y est parvenu de justesse en obtenant 4 réussites... Juste de quoi avoir le droit de garder la porte et de passer pour le bouffon de service. Notre filic estime que ça le gonfle d'essayer de comprendre pourquoi rouler en BMW 735 New Era à Boyle Heights, c'est passer pour un « paysan », et qu'il ne pourra améliorer sa gestuelle de gangster sans risquer d'en faire trop et de griller son déguisement.

Il se concentre par contre sur la crack house et les rapports entre les membres du gang chargés de son fonctionnement.

Il effectue donc un jet Psychologie 6+/Perception 4 (1) et obtient 2 réussites.

De ce fait, il peut réaliser à nouveau un jet pour affiner son profil criminel avec un bonus de 1 à son seuil de compétence, soit Connaissance : gang 5+/ Perception 4 et obtient là encore 4 réussites, ce qui supprime le malus de +1 au seuil de difficulté dont il avait écopé lors de son premier jet.

Ainsi, sans refaire son jet de Déguisement : 5+/ Perception 4, celui-ci est modifié, le seuil de réussite passant de (4) à (3). Comme il avait obtenu 4 réussites à son jet de déguisement, il dégage ainsi une marge de réussite supplémentaire de 1, ce qui lui permet de se voir confier des tâches plus importantes.

En terme de jeu, on considère qu'il s'est rendu utile sans piétiner les plates-bandes de qui ce soit et ses partenaires lui confient la tâche de transporter quotidiennement la recette du trafic de drogue chez le « baron » local. Par contre, il continuera à passer pour un péquenot et on ne lui confiera jamais une tâche de porte-parole ou de négociateur.



LES DOSSIERS
DU SAD

CHAPITRE TROIS

151

Le proc peut aussi bien classer le dossier (flic en état de légitime défense) que renvoyer l'UMA devant le juge pour homicide sans préméditation et port d'arme prohibée s'il cherche à casser l'opération.

Le juge va alors devoir se prononcer sur la légitime défense dans un jugement à huis clos, ce qui va avoir pour effet de suspendre l'opération d'infiltration jusqu'à la fin du procès.

Au contraire, l'agent de liaison peut aussi décider de faire juger son UMA comme un simple gangster, sauf qu'en pratique, pour un acte aussi grave, l'infiltré risque de purger une peine de plusieurs années de prison.

Selon toute probabilité, si l'agent de liaison n'a pas un crédit de confiance auprès du bureau du proc, il va passer derrière l'UMA, piétiner la scène de crime et ce sera un homicide non résolu de plus.

À noter que les homicides à l'arme automatique sont classés en meurtres au premier degré (vingt-cinq ans de réclusion criminelle minimum) et non pas en homicide sans préméditation si l'état de légitime défense n'est pas établi.

1.6. L'impasse légale

Concrètement, avant même d'être coopté, l'UMA a ainsi un pied dans le crime. Il a commis de nombreux actes hors-la-loi qui ne sont couverts par personne, mais qui n'ont pas non plus de grandes chances d'être portés à la connaissance de la justice.

Il a pris l'habitude d'évoluer en marge du système et c'est là sa meilleure garantie de survie une fois qu'il aura gagné sa place dans l'organisation cible. Cela va aussi de pair avec un mode de vie : l'argent, le sexe, la drogue et l'abîme.

La plupart des UMA abandonnent leur mission durant cette première phase, en découvrant la réalité de leur situation.

Il ne faut pas rêver. Le cadre légal de l'immunité – un chef de gang me demande d'amener un sac de came à tel endroit/je dénonce le crime à mon agent de liaison avant de commettre l'acte/puis j'opère la transaction – est trop restrictif pour couvrir l'étendue des situations auxquelles l'UMA sera confronté. Une organisation utilise le petit personnel à sa portée pour lui faire commettre des crimes et des délits à sa place. Mais en général, les actes les plus lourds tels les homicides sont perpétrés par les membres de l'organisation, car on confie la réussite de telles missions à un individu qui n'a plus à prouver sa compétence en la matière.

Si un UMA se trouve mêlé à un meurtre, c'est certainement qu'on cherche à le lier par un pacte de sang avant sa cooptation prochaine.

2. Jouer des missions d'infiltration

Si vous jouez dans le cadre de la storyline et que vous désirez mettre en scène des opérations d'infiltration, il

est conseillé de les placer dans la chronologie, avant de jouer ce dernier volet de la gamme, alors que Yoshida et Garcia Rodel n'ont pas encore décidé de faire front commun.



FACE AU CRIME

À moins d'arriver à échapper à l'exécution de la « basse besogne » par la capacité spéciale « bûni des dieux » (stage d'infiltration Niveau 2), l'UMA doit réaliser un jet de Sang-froid à chaque fois qu'il est témoin d'un homicide ou le commet. Il y a des choses auxquelles on ne s'habitue jamais. La torture perpétrée sur une jeune femme, la came coupée avec de la mort-aux-rats... Autant d'actes criminels particulièrement abjects qu'il est difficile de supporter et qui peuvent aussi exiger des jets de Sang-froid. La cruauté des actes est toujours difficile à admettre, même si on sait que la victime est une crapule de premier choix.

Jet 6+ /Sang-froid (pour les cops : Jet 4+/Sang-froid)

Réussite 0 : l'UMA se fait griller sur le champ. On retrouvera d'ici peu son cadavre atrocement mutilé dans un parking.

Réussite 1 : l'UMA a le sentiment qu'il ne peut plus faire marche arrière. Il bascule dans le crime.

Réussite 2 : l'UMA confie ses actes à son agent de liaison. Neuf fois sur dix, celui-ci le couvre et fera tout ce qui est en son pouvoir pour lui éviter une inculpation. L'UMA supporte très difficilement sa position et son comportement devient de plus en plus suspect aux yeux de l'organisation infiltrée.

Réussite 3 : l'UMA assume son acte et continue son job avec beaucoup de sang-froid, en acceptant l'idée qu'il risque de terminer sa vie dans un pénitencier.

Réussite 4 : l'UMA fait abstraction du crime et gagne un bonus de 1 au seuil de compétence à chaque fois qu'il effectue un jet de Sang-froid dans ce type de situation.

Réussite 5 : l'UMA est comme un poisson dans l'eau. Il se sent justifié à agir en raison de ses objectifs supérieurs. Il fera tout pour faire tomber l'organisation criminelle qu'il a infiltré mais aussi pour effacer tout élément de preuve qui risquerait de le faire inculper devant les tribunaux.

Il accepte totalement la schizophrénie symbolique de son comportement, il est à la fois criminel et justicier et n'a plus besoin d'effectuer de jet de Sang-froid face à un crime. Néanmoins, il risque de « péter un plomb » s'il ne parvient pas à remplir ses objectifs (basculement définitif dans le monde du crime ou aveux complets de ses actes devant la justice).

En effet, avec *Endgame*, les ex-cops risquent de devenir des criminels, tandis que les missions d'infiltration pourraient constituer une transition d'un monde à l'autre ou une alternative.

En terme de personnages, les dispositions d'esprit des membres du COPS leur permettent d'aller plus loin et plus vite que d'autres UMA, sans craquer (comme pour les interrogatoires, ils peuvent bénéficier d'un bonus de deux points sur leur jet de Sang-froid lorsqu'ils s'apprentent à commettre un crime).

En termes de jeu, par contre, si vos PJ sont expérimentés, ils sont trop connus sur LA pour devenir UMA.

De plus, jouer un UMA (mise en scène individuelle pour un joueur) va à l'encontre du concept de JDR sur table (mise en scène collective pour tous les joueurs).

2.1. Quelques ouvertures

Après le *Little One* et la dissolution du COPS, il reste de nombreuses opportunités de jobs au sein de la police pour ceux des PJ qui ne se sont pas trop grillés politiquement et médiatiquement.

Au niveau du LAPD

Les PJ appartiendront à des services différents et travailleront conjointement sur un gros dossier aux multiples ramifications. Par exemple, ils peuvent être éparpillés entre la TERDIV, la NADIV et l'ORGDIV et travailler sur les réseaux Aztec soupçonnés d'avoir joué un rôle dans le *Little One*.

Dans le contexte actuel, les organisations criminelles ont tendance à « s'affilier » aux yakusa ou aux Old Ones qui contrôlent tous les trafics. Ainsi, il existe de nombreuses passerelles possibles permettant à partir d'un dossier de travailler sur plusieurs organisations.

En théorie, le CIG (Criminal Intelligence Group), département de veille criminelle, chapeaute les missions d'infiltration estampillées LAPD. En pratique, il subit les tirs croisés du SAD, de Jerry Costello et de plusieurs membres de gangs infiltrés dans ses rangs. Le commandant Vassili Lakis a donc, de longue date, pris l'habitude de donner son aval à des capitaines et lieutenants d'autres services pour devenir agents de liaison et mener leur propre programme d'infiltration.

Le *Little One* et la nomination de Jerry Costello à la tête du LAPD ont fait de gros trous dans les effectifs. Bien des capitaines de service sont prêts à s'asseoir sur les rancœurs d'avant la catastrophe et à recruter des ex-cops du moment que leurs états de service parlent pour eux.

Un PJ qui a l'habitude de se faire passer pour un trafiquant pourrait se voir proposer un poste d'agent de liaison avec une promotion immédiate de lieutenant au sein de la NADIV. Il travaillerait sur un gros dossier, conjointement avec une équipe de l'ORGDIV fraîchement composée des autres ex-cops.

Naturellement, une telle répartition des tâches ne devrait rien au hasard. Le commandant Lakis ou un des capitaines de ces services aurait fait pression pour obtenir cette configuration dans un contexte de crise (toute une procédure vient d'être annulée en raison de la disparition des preuves principales, un agent a été assassiné, etc.).

À terme, le but de Lakis pourrait être de travailler ou de favoriser l'équipe d'ex-cops pour débusquer les taupes de son service.

Si un de vos joueurs vient justement de perdre son personnage, vous pourriez alors lui proposer d'incarner une fraîche recrue du LAPD qui a toutes les compétences désignées pour devenir l'UMA de ce dossier.

Il est par contre totalement improbable que tous vos PJ deviennent des UMA, excepté dans la configuration suivante : le SAD les recrute pour infiltrer le système Costello en les faisant réintégrer comme simples « metro » (agents en uniforme).

Dans tous les cas, l'ambiance LAPD, pour les missions d'infiltration, c'est un manque de budget et de moyens constants, des supérieurs qui jouent en eaux troubles et des flics qui sont prêts à trahir leur mère pour à peine deux mois de salaire... La chronique paranoïaque d'un système qui laisse tout le monde sur le carreau.

Au niveau fédéral

L'OCOB et la DEA mènent des missions d'infiltration et ont besoin d'agents qui connaissent parfaitement LA. Les fédéraux, c'est un peu « la cavalerie » mais avec tous les mauvais côtés des carriéristes qui vont chapeauter la mission de A et Z et prétendre qu'ils n'étaient au courant de rien en cas de problème.

On peut aussi stéréotyper la logique de la DEA, entre « politiciens » incompetents aux commandes qui ne jurent que par des résultats dont ils ne réalisent pas les implications et vétérans de terrains qui vont aller kidnapper un gangster à Tijuana sur leurs jours de congé si ça peut leur faire gagner six mois de travail.

En tant que fédéraux, les ex-cops peuvent disposer de gros moyens, changer de visage et d'identité et devenir des UMA « homemade », voir des « clones ».

Cette technique consiste à faire remplacer un caïd en activité par un UMA qui a subi des opérations de chirurgie esthétique lourde. Pour ce faire, il faut que le caïd soit recherché activement pour des faits graves et que les fédéraux arrivent à le localiser et à l'arrêter en toute discrétion.

Sans être des pantins à la solde des Réalistes, les agences fédérales subissent la pression constante de l'administration Chemven et travaillent surtout sur les organisations qui traitent avec les Old Ones.

CISA

En ce qui la concerne, l'ambiance est à peu près la même qu'au niveau fédéral, si ce n'est que l'agence est totalement instrumentalisée par le président et que le recours à des méthodes au dessus des lois est fréquent. Les ex-cops peuvent travailler pour l'agence s'ils ont fait le choix de devenir des « fantômes » (*Little One*, p. 54). Ils ont alors toute latitude pour devenir des agents triples, voire quadruples.

L'action de la CIA, des organisations criminelles et des réseaux terroristes a des conséquences graves sur la politique californienne et la CISA a beaucoup de dossiers en cours dans le sud de la Californie. Elle est compétente à l'intérieur comme à l'extérieur du pays, et il est fort probable que les ex-cops puissent se retrouver embarqués dans des missions d'infiltration à l'étranger.

2.2. Un peu de mise en scène

Évidemment, si vous avez autour de la table un UMA, un agent de liaison et le reste de l'équipe en backup d'un

service tiers, le temps réel de jeu est découpé en phases dans lesquelles chacun agit tour à tour. Dans un jeu de rôle d'investigation contemporain, les joueurs vont avoir naturellement tendance à se répartir les tâches à effectuer, en agissant en binômes. Le MJ gère alors le chrono du temps de jeu, évalue la durée des actions entreprises et s'arrange (pas toujours avec succès) pour que tous les PJ se retrouvent sur certaines phases importantes, en terme d'ambiance ou de scénario. C'est ce qui fait le ciment de la table.

En général, si les joueurs commencent à enquêter dans des lieux et sur des aspects différents du dossier (envoyer six flics pour récupérer le témoignage d'une mère de famille est peu crédible), il suffit de les empêcher de communiquer entre binômes lorsque les personnages ne sont pas au téléphone ensemble ou réunis physiquement au même endroit, et de leur rappeler qu'ils doivent feindre ne pas savoir quelles informations les autres équipes viennent d'obtenir. Ils vont alors s'arranger entre eux pour se réunir à des moments clés. En bref, le MJ doit les inviter à participer à la gestion du temps de jeu et tout devient fluide.

Dans le cadre d'une mission d'infiltration, le travail de mise en scène risque d'être plus contraignant.

Déjà, l'UMA risque d'être un peu « la star » de la table. Il serait donc dommage de priver ses petits camarades des grands moments de n'importe quoi où il va improviser ses réponses aux PNJ sans savoir s'il vient par là de signer son arrêt de mort ou de réussir son examen de passage.

De plus, s'isoler constamment avec un seul joueur, ça casse facilement la dynamique de table, ou alors il faut s'isoler régulièrement avec chacun des joueurs et avoir un bon plancher pour ne pas indisposer les voisins du dessous.

Des ellipses de temps de jeu plus longues

Il faut considérer qu'un dossier ne va pas se dérouler sur une semaine de temps de jeu, mais plutôt sur six mois, pour un temps réel autour de la table équivalent.

Ceci induit de demander à chaque « groupe » distinct autour de la table d'indiquer comment il compte gérer son planning et de lui décrire en retour quelles sont les conséquences induites par ses actes.

On va distinguer ici « décrire » (en mode indirect/linéaire) – « tu passes trois mois à garder la porte du 12045 et à tabasser les junkies agressifs, fais-moi un jet d'Intimidation/Sang-froid pour voir si globalement tu t'acquittes de cette tâche correctement » – et « jouer un événement » (en mode direct, ouvert) – « Tu vois le grand barbu tatoué aux yeux vireux s'approcher de toi en hurlant : dégage le passage, connard ! ».

Il faut d'abord demander à tous les groupes ce qu'ils ont l'intention de faire, et ensuite décrire les actions ou le cas échéant, jouer les événements qu'elles induisent. Il faut dresser ainsi un calendrier de table et stopper le déroulement du planning au moment voulu.

S'il doit arriver quelque chose à l'agent de liaison au jour 1, à dix heures, tous les personnages doivent être synchro. Il n'est pas question qu'une équipe en soit déjà

trois mois plus tard, sinon ça cassera l'ambiance (c'est comme si l'issue de l'événement du jour 1 était déjà scellée), ça empêche les passerelles (dans lesquelles les personnages s'échangent leurs infos et viennent à la rescousse) et ça ne permet pas aux joueurs de réorienter leurs actions en fonction des événements nouveaux qui sont portés à la connaissance de leurs personnages.

Il faut donc inscrire toute la table dans une même temporalité. Les flash-back et les flash-forward ne doivent être utilisés que volontairement, et pas en renfort d'un calendrier de table tenu ordinairement de manière chaotique, lequel risque de perdre les joueurs et de casser la tension dramatique.

Chrono en main

Jouer une scène individuelle ne doit pas prendre plus de dix quinze minutes de temps réel à chaque fois. Le MJ anime pour toute une table, pas seulement pour un ou deux joueurs. Si un personnage s'est fourré dans une situation rocambolesque qui va accroître considérablement la durée de la scène, il faut improviser soit une intervention possible des autres joueurs, soit des événements qui se déroulent pour eux en parallèle dans le même temps, soit, au pire, couper la scène trop longue et en imposer l'issue logique au joueur concerné.

Au contraire, il est loisible d'allonger au maximum les scènes où tous les joueurs « se retrouvent »

Ex : une réunion de toute l'équipe, UMA compris, dans un endroit improbable, pour décider de ce qu'il faut faire ; une transaction de drogue durant laquelle les flics sont en planque et où un gang rival fait irruption ; une pose de matériel de surveillance dans un bar tandis que l'UMA fait diversion...

Préparation du scénario

L'improvisation tient toujours une place importante, on ne sait jamais quels ingrédients les joueurs vont rajouter à la sauce, ni quels rebondissements supplémentaires peut apparaître dans l'interaction PJ / MJ.

Il reste que les scènes collectives doivent être prévues à l'avance, ainsi que les différents rebondissements qui peuvent apparaître.

L'idéal serait d'avoir une série de scènes collectives « en kit » utilisables en fonction des actions des PJ, et de même pour les scènes individuelles.

L'intrigue est bâtie sur la question : « Quelles pistes l'équipe peut-elle exploiter pour démanteler l'organisation ? »

Les scènes collectives doivent devenir ces moments clés, tant en termes de ressort scénaristique qu'en termes de tension dramatique.

Tous les joueurs doivent avoir leur place à prendre, leur rôle à jouer, de manière égale, afin que se mêlent les destins individuels et le travail collectif. L'UMA a besoin d'une équipe en backup pour créer les conditions de son infiltration, être au bon endroit au bon moment, mais aussi gérer les innombrables coïncidences malheureuses qui jaillissent quotidiennement dans une mégapole à l'agonie qui fonce à deux cent à l'heure.



LES DOSSIERS
DU SAD

À BOUT DE SOUFFLE

— Doug Collins. 5:27 PM. Je reviens de Palm Springs. J'y cherchais des informations. Des confirmations, plutôt. Pour le Dossier. La clinique psychiatrique de Palm Springs est bien ce que soupçonnait Lavinia. La couverture parfaite pour tous ceux qui deviennent gênants pour le CELL. En revanche, rien de commun avec eux. Au moins, rien que je puisse prouver...

Il interromp l'enregistrement. Passe une main lasse dans ses cheveux broussailleux, frissonne. Le spectacle atroce de l'ancienne cops. The Brain. Réduite à l'état de légume, se bavant dessus sans même s'en rendre compte. Le regard vide. Vitreux. Il a fallu qu'il se retienne pour ne pas mettre un terme à ça. S'approcher d'elle. Passer les mains autour de son cou. Et serrer, pour que la poupée de chiffon informe qu'elle est devenue arrêtée de respirer. Pour que cesse cette mascarade grotesque.

Mais il ne l'a pas fait.

Question de légalité. D'objectif, aussi. Ils sont prioritaires. Le reste, ça passe après. Ça doit passer après.

Il se lève, va jusqu'à la fenêtre de la chambre minable du motel, regarde à travers les persiennes. La chaleur est sèche. Étouffante. Et ça dure depuis des mois.

Besoin de faire une pause. De boire une bière.

Il s'empare d'une canette. S'affale sur le lit au sommier douteux. Prend la télécommande et allume la télé.

« Avec SlimSpeed, retrouvez en une semaine votre poids idéal ! » s'exclame une blonde aux yeux tellement verts qu'ils semblent presque fluorescents. « SlimSpeed, c'est efficace et ... Mmmmh ! ... C'est tellement bon ! Mon préféré, ajoute-t-elle avec un sourire gourmand, c'est le chocolat ! Et le vôtre ? »

Doug boit une longue rasade, soupire, change de chaîne.

« ... SlimSpeed, c'est efficace et ... Mmmmh ! ... C'est tellement bon ! Mon préféré... »

— Mais c'est pas vrai ! grogne-t-il, appuyant rageusement sur la télécommande. Elle va m'emmerder combien de temps, encore ?

« ... Et n'oubliez pas, demain soir, votre rendez-vous mensuel avec Tashandra Sanko dans Meduz-A ! C'était Donette Bell, pour LA News... »

Eve, Doug, déjà, a la main près du téléphone. Se retient au dernier moment d'appeler son ancienne collègue. Et amie. À quoi ça servirait ? Remuer la merde ? Retourner le couteau dans la plaie ? Raviver de vieilles blessures et donner de faux espoirs ?

Inutile.

Elle vit sa vie. Elle a pris son envol. La contacter à nouveau, ce serait dégueulasse.

Ce serait pire que la faire tomber. Ça reviendrait à lui couper les ailes. Et les réduire délibérément en bouillie.

Il éteint la télé. Termine sa bière et écrase la canette dans son poing.

Il reste seul avec sa foutue mémoire. Peut-être que Lavinia est la plus chanceuse de nous deux au final... Il tente de chasser cette pensée nauséabonde, mais elle

s'accroche comme la violence à la misère. Comme à son habitude il traque ces envies de mort en les transformant en envies de meurtre. Il finit ainsi par retrouver cette boule douloureuse nichée au cœur de sa poitrine, cet amas de haine accumulé au fil du temps, cette boîte secrète dans laquelle il conserve la mémoire fétide de sa cité des anges.

Allongé, le regard perdu dans le vide, bien au-delà du plafond décrépit de la chambre minable, il n'entend plus la télé, les cris de la rue ou de l'hôtel, il ouvre sa douleur pour y puiser la force de continuer... au moins un jour de plus. Il y retrouve toutes les scènes de crime « visitées » au cours de sa carrière, il y retrouve tous ces visages si familiers de violeurs, de meurtriers, de cannibales, de pédophiles... Putain de mémoire photographique, un de ses petits secrets, une des bénédictions qui fit de lui l'un des meilleurs enquêteurs du IAPD, une malédiction qui chaque jour salit un peu plus son esprit. Il sourit en essayant de se souvenir du jour où sa mémoire commença à être envahie de plus d'immondices que de belles choses. Combien de cadavres et de destins brisés pour si peu de moments de paix ? Il les revoit tous, les coupables et les victimes, en un long défilé macabre. Pas un qui ait été foutu de lui coller une balle dans la trachée pour enfin éteindre l'écran de ses souvenirs... Putain de loosers.

La pensée de Diam... Désormais, il se voit dans la longue file des coupables... Il a beau se dire que ce qu'il a fait, il l'a fait pour elle... Il a beau se dire qu'elle l'a compris en le laissant faire et en partant... Il a pourtant brusquement envie de pleurer comme un gosse... Il a pourtant envie que des bras aimants le serrent fort... Mais Doug ne se leurre plus, il a rencontré trop de pauvres fois victimes de leurs propres illusions. Il sait qu'avec Diam — pour elle ? — il a franchi la ligne. Son seul espoir de rédemption est que la haine qu'elle pourrait maintenant entretenir à son égard l'aide à se reconstruire...

La pièce est soudainement emplie des rires de cet homme usé. Il rit de lui-même, de ce qu'il est devenu, de ce qu'il a toujours été... Il rit à en pleurer. Il rit car il sait que bientôt il sera muet à jamais... Un pauvre type finira bien par réussir à lui faire définitivement fermer sa grande gueule.

Avec tout le mal qu'il se donne pour se faire des ennemis...

Et puis qui sait, avec un peu de chance, demain il sera encore vivant, et il pourra la voir à la télé.

Un jour de gagné, un jour de plus et ce ne sera déjà pas mal.

Pendant le décollage, Jean est demeuré immobile, impassible, muet. Mains crispées sur son siège, regard fixe.

Il ne lui a jamais dit combien il a horreur de l'avion.

Peu à peu, cependant, le colosse s'est détendu et a même réussi à dormir un peu. Melody, elle, s'est plongée dans un gros roman anglais du XIX^e siècle, écrit par une fine lame du verbe et de la critique sociale : Jane Austen. Elle achève la lecture de la dernière page lorsque l'hôtesse

annonce qu'ils commencent leur descente vers l'aéroport d'Hawaï. Le nez collé au hublot, Melody dévore avec des yeux émerveillés le bleu scintillant de la mer.

Dans son ventre, le bébé s'agite, déstabilisé par le vol, mais certainement ravi de l'humeur joyeuse de sa mère. Melody était un peu inquiète à l'idée de prendre l'avion, mais son médecin l'a rassurée. L'enfant est solidement accroché, il ne risque rien.

À ses côtés, Baron s'est réveillé. Et affronte l'atterrissage avec courage et stoïcisme.

Enfin, ils arrivent sur la piste. L'avion ralentit peu à peu. Finit par s'immobiliser.

- L'avantage de la première classe, murmure Melody avec un geste éloquent en direction de la foule qui s'agite derrière les rideaux, c'est que nous ne risquons pas d'être bousculés.

Pour toute réponse, Jean lui caresse la joue de sa grande et large main.

- Tu sais que ça valait la peine, de subir tout ça ?

- Quoi, tout ça ?

- L'avion, pour commencer. Et puis tes drôles d'idées... Parce que, poursuit-il en l'embrassant sur le bout du nez, c'est la première fois depuis que nous nous sommes rencontrés que je te vois frivole.

- Je suis égoïste, c'est ça ? Grimace Melody.

- Non. Tu penses à toi... et tu ne peux t'imaginer ce que ça me fait plaisir !

Ils descendent de l'avion, étroitement enlacés.

Au loin, le bleu turquoise d'une mer chaude et pure. Derrière l'aéroport, une forêt d'émeraude.

- Et je crois qu'à moi aussi, ça va me faire du bien d'être ici...

Doug regarde autour de lui, fronce le nez de dégoût. C'est un minuscule couloir aux murs jaunes, sales, souillés de stries brunâtres et de mouchetures dont il ne veut même pas connaître l'origine. La fille, épave squelettique à la peau blême marbrée de traces bleuâtres et vertes - comme celle d'un cadavre - le dévisage quelques instants, la bouche ouverte, le regard vide.

- Tu viens voir Sin ? Annonce-t-elle d'une voix sans timbre.

- Ouais.

- Je vais le chercher, alors. Tu n'as qu'à attendre ici, ajoute-t-elle en montrant d'une main cacochyme et tremblante une pièce plongée dans la pénombre.

Putain, c'est quoi cette épave ? Pire qu'un macchab', la pauvre fille. Et camée jusqu'à l'os. À quelle saloperie ? C'est la question. Sin, son mec - ou son mac, Doug préfère ne pas savoir - arrive quelques minutes plus tard, les narines rouges, les pupilles dilatées.

- T'as mon fric ?

- T'as mon dossier ?

- Ouais. Ça n'a pas été super simple et... J'dois t'avouer que j'ai passé à deux doigts de buter un mec, mais finalement, ça l'a fait sans... Tiens, le v'là, ajoute le junkie en lui tendant une épaisse enveloppe de papier marron.

Doug s'en saisit, lui livre en échange une mallette de métal.

D'un commun accord, les deux hommes s'asseyent. Comptent. Vérifient. Relèvent enfin la tête, une leur approbatrice dans les yeux, miroirs pathétiques l'un de l'autre.

Douloureusement conscient de cet état de fait, l'ancien cops se lève sans un mot, passe, tête haute, devant l'effroyable sac d'os aux formes vaguement féminines et quitte l'appartement délétère de ce couple ravagé par la drogue et la vie.

Un crépuscule fuligineux envahit peu à peu la ville, lorsqu'il quitte le squat. Bizarrement, il a presque l'impression de respirer du bon air frais de la cambrousse quand il se retrouve dans la rue. Une sensation qui ne dure que quelques instants, bien sûr, mais qui suffit à lui donner envie de grimper sur la vieille moto qu'il a achetée à un gusse, en sortant de NHP, et de quitter cette ville pourrie, cette existence pourrie, et de tout recommencer.

Il ne peut pas, bien sûr.

Il est vissé à LA comme une moule à son rocher, il respire par et pour ce résidu d'enfer sur terre. Et puis, il y laisserait trop de souvenirs. Son ex-femme et ses deux mômes. Putain ! Il ne sait même pas s'ils ont survécu au Little One. Et ne veut pas y penser. Sa famille, les anciens du COPS. Ses amours. Enfin, le souvenir de ses amours. Et puis toutes les souffrances, toutes les conneries, les bons moments et les coups durs. Les morts aussi. Ceux qui sont inscrits sur le Roll Call de sa mémoire. Desperado. Shark. Ami. Et même ce con d'Homer.

Putain de ville.

Non, il ne partira pas.

Il ira jusqu'au bout. Au bout de son enquête. Au bout de toute cette merde... Et ensuite... Ensuite on verra bien.

Jean ouvre les yeux dans le confortable bungalow qui leur a été alloué à leur arrivée. Une chambre spacieuse, aux murs de bois, au lit tendu d'un voile de tissu irisé. Ça sent bon l'encens et les fruits, mais Melody n'est pas là.

Il se lève, va jusqu'à la fenêtre, tire les rideaux. Le soleil brille d'un éclat doré, encore doux. Il ne doit pas être plus de neuf heures. Un peu inquiet, il enfille rapidement un jean et des baskets, et quitte leur luxueuse cabane, empruntant un petit sentier de sable blanc qui serpente le long de massifs de fleurs exotiques. Il arrive enfin près d'une plage blanche dont une partie a été aménagée - ainsi que leur a expliqué l'accorte infirmière qui les a guidés jusqu'à leur chambre la veille - en piscine ouverte. Pour le bien des dauphins comme des futures mamans.

Soudain, il se détend. Comprend que la jeune femme, impatiente, est allée dès son éveil faire connaissance avec ces incroyables animaux. Des rires, d'étranges mais joyeux claquements - la langue des dauphins - saluent son arrivée. Melody est là en effet, radieuse, entourée de trois formes grises qui nagent à ses côtés.

Sur le bord du bassin, bienveillante mais attentive, une sentinelle dont les courts cheveux châtons se parent çà et là de reflets dorés.

– Je m'appelle Shannon, le salue-t-elle en lui tendant une main athlétique et bronzée. Je suis la vétérinaire responsable de ces trois dauphins. Je serai à vos côtés – discrète, je vous rassure – jusqu'à l'accouchement de votre femme. Mary, votre infirmière, est allée chercher le petit déjeuner et devrait revenir d'ici peu.

– Elle ne risque rien, n'est-ce pas ? Je veux dire, ils ont l'air gentil, mais...

– Les dauphins sont pacifiques. Pacifistes, même, devrais-je dire, sourit la spécialiste. Et le courant est immédiatement passé entre Melody et eux. Je dois même vous dire que je suis surprise de voir à quel point la prise de contact a été aisée et rapide...

– Ma femme est quelqu'un de très doux. Et elle travaille avec des enfants, donc...

– Cela joue peut-être, en effet.

Melody, apercevant enfin Baron, nage lentement vers lui. Un dauphin l'accompagne, presque collé à elle, jusqu'au ponton. Elle lui caresse gentiment la tête, puis

se hisse, aidée par son époux, à l'air libre. Aussitôt, il l'enroule dans une épaisse serviette et lui embrasse tendrement le front.

– Depuis combien de temps êtes-vous mariés ? S'enquiert Mary, un peu plus tard, alors qu'ils dégustent leur breakfast en compagnie de l'infirmière et de Shannon. C'est peut-être une question indiscreète ?

Les deux anciens couples échangent un regard amusé.

– Officiellement, ou pour de vrai ? réplique la blonde détective, mutine.

– Les deux...

– Officiellement, nous nous sommes mariés entre deux témoins lorsqu'elle est tombée enceinte, commence Baron.

– Officieusement, termine Melody en se blottissant dans les bras de l'homme de sa vie, cela fait plus de trois ans. Mais nous n'avons jamais trouvé le temps de l'annoncer à qui que ce soit, ni même de partir en voyage de noces...

Un rayon de soleil joue sur les vaguelettes, nimbant d'un éclat argenté les flots transparents. Un dauphin, joueur, bondit au dessus de l'eau. C'est une belle journée qui s'annonce, à Neverland Beach.



LAPD BLUES

LE GRAND BLOND AVEC UNE
CHAUSSEUSE NOIRE

Danny dévisageait, perplexe les trois personnes qui lui faisaient face dans la petite salle qui leur avait été allouée pour cet entretien. Il y avait Bartholomew Feller, l'avocat commis d'office chargé de son dossier et qui, par miracle, s'avérait être un individu consciencieux et intègre. Il y avait Jennifer Keller, du SAD. Ancienne ennemie des cops – et pourtant, celle qui leur avait sauvé la mise à tous. Ou du moins qui avait essayé. Et avait hérité de Sniper, une relation à plein temps passée du provisoire au permanent, voire à l'officiel. Enfin, il y avait Douglas Swanson, agent spécial. Appartenant selon Jennifer à « la police des polices des polices ». Tranquilles et patients, tous trois attendaient sa réponse.

– Mais enfin, pourquoi voulez-vous que je crache sur Anita ? s'exclama-t-il enfin. Je veux dire, elle m'a rien fait cette fille... OK, elle est passée – sauf votre respect – du mauvais côté de la barrière, elle a fait des trucs vraiment dégueu, à Pit Bull notamment... mais je sais pas, j'aurais l'impression de me salir les mains – non, plus que les mains, l'âme – si je collaborais avec vous sur ce truc. J'aurais l'impression de tomber aussi bas qu'elle.

– Vous êtes cependant conscient, Daniel, que si personne ne met le holà, elle continuera à agir ainsi. Régler des comptes, faire tomber des gens qu'elle estime impropres, sans consulter ses supérieurs... Faire disparaître des dossiers, aussi.

– C'est elle, Danny, qui a égaré ton dossier, précisa Jennifer. L'agent Swanson l'a retrouvé en jolies petites lamelles dans le broyeur du service – et toutes les données informatiques de tes états de service ont été bidouillées. Et ce n'est pas tout...

– Quand le chef du SICS a demandé que Thomas O'Doole, au vu de ses qualités exceptionnelles d'enquêteur et des résultats plus que satisfaisants obtenus sur les dernières affaires dont il avait la charge,

soit promu au grade de lieutenant, Anita Garcia a ressorti de vieux dossiers du SAD. Des choses pas claires... Son suivi psychologique, notamment. Heureusement, ses sous-entendus et autres accusations implicites n'ont pas eu de conséquence.

– En attendant, c'est son job, fit remarquer Webster.

Jennifer et Douglas échangèrent un bref coup d'œil.

– Elle fait beaucoup moins de zèle lorsqu'il ne s'agit pas d'anciens du COPS.

– Tu crois que c'est à ce point-là, Jen ? Qu'elle serait passée... Comment dire...

– Oui.

Danny se leva, lissant machinalement sa chemise bleue de prisonnier, se mordillant pensivement les lèvres.

– Voilà ce que je vous propose, dit-il enfin. J'accepte de témoigner – de vous aider dans vos investigations sur Garcia. En échange, je souhaite une mutation.

Il se rassit, à présent sûr de lui, déterminé.

– Et une formation, aussi, ajouta-t-il. Je ne sais comment vous expliquer ça, mais... Je me sens chez moi, ici.

Il croisa les bras sur sa poitrine, ne sachant comment exprimer ce qu'il éprouvait, mais les visages interrogateurs mais amicaux de ses interlocuteurs lui donnèrent la confiance qui lui manquait pour continuer.

– Je me sens vraiment utile, ici. Aussi utile que lorsque j'étais un cops. J'ai vraiment l'impression de pouvoir faire quelque chose – protéger et servir, faut croire qu'on a ça dans la peau, vous voyez... Pas au sens où je le faisais avant, bien sûr. Mais plutôt en essayant d'aider les gars qui sont ici.

– Et comment souhaitez-vous vous y prendre ? s'enquit Swanson.

– Il y a pas mal de gens, ici, qui ne savent ni lire ni écrire, par exemple. Au lieu d'aller à l'école, ils servaient de passeurs pour des dealers. Il y en a d'autres qui sont simplement... Je ne sais pas... désespérés. Des gars à qui la société n'a jamais laissé aucune chance. Des gars qui sont tellement déconnectés de « notre » réalité qu'ils sont prêts à n'importe quoi pour revenir ici, en prison.

– Il y a des tueurs, aussi, fit remarquer Swanson.
– Chez nous aussi, et sauf votre respect, on appelle ça des politiciens, rétorqua le jeune homme.

Swanson sourit. Il appréciait le franc parlé de celui que, dès son premier jour au COPS, ses collègues avaient surnommé « Bad Luck ». Et il comprenait, mieux qu'il ne le laissait paraître les intentions du prisonnier.

– Panzon, mon compagnon de cellule, fait partie de ces gars-là. Ça fait dix ans qu'il est en taule. Il en est sorti il y a trois ans, mais il n'a pas supporté son retour... Et en matière de réinsertion, comme nuls, on se pose là... C'était un gänger... C'est toujours un gänger, d'ailleurs. Ce n'est pas le problème. Ce que je veux dire par là, c'est que ce ne serait pas un mal si des gens comme lui pouvaient avoir une chance. En fait, depuis que je suis ici, j'ai organisé une sorte de... groupe d'entraide. Il y a quelques types qui m'ont reconnu, quand je suis arrivé. Et mon histoire les a fait marrer. Au lieu de me passer à tabac parce que je suis un flic, du coup, on a sympathisé. Et de fil en aiguille, on a organisé ce truc. Des cours – anglais, mathématiques, espagnol... des ateliers de soutien. D'expression aussi. Et de sport. Ça ne va pas sans heurts, bien sûr, mais ça vaut le coup...

– En gros, si tu t'en vas, tu crains que ça ne retombe comme un soufflé, ton histoire ?

– Un peu, oui...

Jen, Swanson et Bartholomew Feller s'entretenaient. Notèrent, avec amusement, qu'une même lueur de fierté brillait dans leurs yeux. Et une même certitude. Ils l'aideraient à mener son projet à bien.

– Tu es sûr que tu sauras jouer ton rôle, Fanny ?
– Rappelle-moi depuis combien de temps nous travaillons ensemble, Swanson ?

– Heu... Sept ans ?

– Six ans. Cinquante-deux semaines. Et quatre jours. Cela fait donc trois mille cinq cent quarante-cinq jours, soit quatre-vingt-six mille quatre-vingt heures – et je ne t'épargne les minutes que par pure bonté d'âme. Et tu me poses la même question depuis tout ce temps... Ce serait sympa que tu me fasses confiance, ou que tu me dises simplement que tu te fais du souci pour moi. Maintenant, si tu veux bien, laisse-nous seules, Jen et moi.

– Très bien.

Un peu raide, l'agent Swanson s'éclipsa, laissant les deux jeunes femmes seules dans le petit bureau sobre au mobilier anthracite.

– Alors, parle-moi de cette Anita..., demanda Fanny en étalant consciencieusement du fond de teint sur son visage et en s'assurant de s'arrêter à la lisière du menton.

– Heu... Ce n'est pas un peu... caramel ?

– Si, et c'est vulgaire, en plus. Alors ?

– Alors Anita était une fille très bien. Objectivement. Je ne l'aimais pas, elle ne m'aimait pas – il faut dire que je n'ai pas joué toujours un rôle très positif, vis-à-

vis des cops – mais c'était un bon flic. Et sa voix était exceptionnelle. Elle était assez populaire, dans le service, et même au-delà. Sa meilleure amie, c'était Selena Hartwood. Can. Une fille un peu paumée, mais plutôt gentille. Elle sortait avec Arnold Lohman...

– Continue..., murmura l'agent spécial, noyant ses yeux marron – des lentilles de contact en dissimulant parfaitement la véritable couleur – sous une épaisse couche de fard à paillettes parme.

– Mais c'est affreux...

– Je sais. Donc ?

– Il y a eu cet incident... Le tueur qui lui a volé sa voix. Et puis, CaSaPha. Sa voix, de nouveau... Et peu à peu, elle s'est éloignée des autres cops. Ça s'est fait lentement. Imperceptiblement. Jusqu'à la fin, presque...

– Jusqu'à ce que tu découvres ce qui se passait ?

– Oui. Tu sais, je me fous que ça porte préjudice à ma carrière, Fanny. Et si c'était à refaire, je le ferais. Le COPS, c'était vraiment quelque chose de... d'extraordinaire. Une expérience... Je ne sais comment dire... Ils ne méritaient pas ce qu'il leur est arrivé. Ils ne méritaient pas d'être entraînés dans la boue.

– Leurs exploits durant le Little One ne sont pas passés inaperçus, tu sais. Sans cela, Douglas et moi n'aurions jamais eu la possibilité d'ouvrir cette enquête et de t'épauler. Anita, donc ?

– C'est elle qui a contribué à faire emprisonner Pit Bull. Même si, je dois le reconnaître, il n'était pas toujours très net. C'est elle, également, qui a appuyé la candidature de Lohman au CFWs... Tu parles d'une aberration pour un cop. Bref... Quand Sniper... pardon, le détective O'Doole a demandé à intégrer le SICS, elle a manœuvré pour tenter de faire échouer sa demande. Et c'est là, seulement là, que j'ai vraiment commencé à l'interroger. Il y avait autre chose qu'un zèle enthousiaste envers son nouveau service... Et puis, je me suis aperçue qu'elle bloquait les promotions des anciens cops. Qu'elle s'arrangeait pour leur trouver des postes décourageants ou dangereux. Je sais que Vinny n'était pas un saint. Et je suis même prête à reconnaître que ses rapports avec la gent féminine relevaient de la psychiatrie, mais ce n'était pas une raison pour lui donner le choix entre le suicide et le néant. En l'obligeant à devenir un agent sous couverture infiltré dans la mafia, le SAD a signé son arrêt de mort. Et Anita, en soulignant ses antécédents, en précisant ses spécialités, n'est pas étrangère à cela...

– Je vois. Et tu crois qu'elle va tomber dans le panneau, là ? Faire du favoritisme anticops ? l'interrogea Fanny en mettant en place une perruque brune méchée de crème sur sa tête.

– Je crois, oui.

– Alors je te présente Maggie Hollow, qui s'est hissée au rang de sergent à la grâce des bretelles de son soutien-gorge et aspire à présent à intégrer le SAD. Ses atouts ? Une volonté de fer et deux enfants à charge. Ses handicaps ? Sa réputation. Son Q.I. Son orthographe et sa syntaxe déplorable – et j'en passe. Face à elle...

– Sandra Gilligan. Flic de mère en fille. Héroïne du Little One... A accepté de se prêter à cette mascarade pour des raisons que je ne peux te dévoiler, mais

qualifiée pour le job. Un seul défaut : son sale caractère d'Irlandaise...

— Au revoir, Webster ! lança un des gardiens, un homme tout en muscles, au faciès plat et large et au nez de boxeur. Et à bientôt, si j'ai bien compris ?

— Exact, répondit le jeune homme. À bientôt !

Alors, Danny « Bad Luck » Webster cligna des yeux dans le soleil matinal, mit sa veste sur son épaule et se dirigea vers les trois silhouettes qui l'attendaient de l'autre côté des miradors. Jennifer Keller. Bartholomew Feller. Douglas Swanson. Un comité d'accueil des plus solennels — et des plus amicaux, aussi. Jen le serra chaleureusement dans ses bras avant de l'entraîner en direction du débarcadère de No Hoper Point. Son avocat et l'agent spécial Swanson suivaient à quelques pas derrière eux.

— Toujours d'accord pour nous aider à coincer Garcia ?

— Bien sûr. Et ma formation ?

— C'est arrangé.

— Jen, tu es sûre que...

— Absolument. Et je peux même te montrer des documents qui achèveront, j'espère, de dissiper tes scrupules...

— Tu sais, c'est juste que je ne peux m'empêcher de penser qu'avec ce qu'elle a subi...

Jen le prit par le bras, l'entraîna à l'intérieur de la navette grise et noire du LAPD. Leurs compagnons montèrent à leur suite, mais tout à leur discussion enflammée — Jen supposait d'ailleurs que c'était une ruse délibérée de Swanson pour la laisser discuter tranquillement avec l'ancien cops — sur des détails juridiques, ne leur prêtèrent aucune attention.

— Est-ce que tu connais l'histoire de Tashandra ? « Eve » ?

— Pas vraiment. C'est une fille sympa, mais je n'ai jamais vraiment discuté avec elle. Elle est un peu... impressionnante, tu vois, ajouta-t-il en rougissant.

— Je vois ! Tu n'as donc jamais regardé *Meduz-A* ?

— Non. J'en ai entendu parler, mais je n'ai jamais eu l'occasion de regarder — ce n'est pas le genre de truc qui met les gars de bonne humeur, à NHP.

— Sais-tu pourquoi elle anime cette émission ?

— Pour lutter contre la drogue ? interrogea Danny, se demandant où la détective voulait en venir.

— Pas seulement. Tashandra a lancé ce programme pour aider les personnes qui, comme elle, ont été victimes du Venus 8, par exemple. Et exploitées...

— Quoi ?

— Ce que je veux dire par là, Danny, c'est qu'Anita n'a pas été la seule à subir de graves traumatismes. Tashandra — elle l'a longuement expliqué dans un des articles qui ont accompagné le lancement de *Meduz-A* — est une victime du Venus 8 ; elle en a subi les conséquences, toutes les conséquences et continue d'en subir les conséquences. Tu connais les effets de cette drogue, n'est-ce pas ?

— Je... Je crois que c'est un aphrodisiaque ?

— C'est un aphrodisiaque. Un désinhibiteur. Un truc tellement fou que — pardonne la crudité de mes paroles — tu peux te faire prendre par tous les trous par trois mecs en même temps sans que cela te dérange plus que ça, au contraire... Seulement, ça a un prix. Dès la première prise, tu es accro. Et tu ne peux rien ressentir, après cela, sans en prendre une dose. Et ce, même après avoir arrêté depuis des années...

— Tu veux dire que...

— Oui. Le plaisir physique demeurera étranger à Tashandra jusqu'à la fin de ses jours. Comme restera le souvenir de ce qu'elle a dû faire lorsqu'elle était accro... Tu veux un autre exemple ? Thomas — Snipe... Tu crois que ça fait quel effet, dis-moi, de rentrer chez soi, un soir, et de retrouver sa femme étendue sur le sol, morte parce qu'elle s'est fait sauter la cervelle ? Penses-tu une seule seconde que Snipe ou Eve aient rejeté ce qui leur arrivait sur le dos de leurs collègues ? Aient décidé de faire payer au monde entier leur honte, leur malaise ?

— Non...

— Voilà pourquoi si j'étais toi, je n'aurais aucun scrupule à témoigner contre une femme qui a trahi ses idéaux, ses amis et pire, est devenue leur plus implacable ennemie. Et maintenant, si tu veux bien regarder cet enregistrement...

Jen alluma son portable. Y inséra une puce de métal bleuté. Plusieurs personnes apparurent sur l'écran. Dans un bureau à l'ameublement sobre, froid, au mobilier métallique.

Anita Garcia, le cheveu court, la mâchoire carrée. Face à elle, une femme rousse que Danny reconnut comme étant Sandra Gilligan, une ancienne du COPS.

— ... et j'ai ici, malheureusement, la preuve de ce que j'avance. Anita tapota sur une chemise grise. Vos états de service sont certes bons, Miss Gilligan, mais je crains que cela ne suffise pas à blanchir certaines de vos actions.

— Qu'est-ce que j'ai fait, bordel ? S'emporta la jeune femme.

— Déjà, vous me semblez bien emportée... Ce que confirme d'ailleurs votre mise à pied du 4 septembre 2031, pour avoir traité le détective Simpson — je cite — d'« enclulé et de crevure nazie », avant de lui envoyer deux directs, une béquille et de le menacer avec votre arme de service...

— Homer a eu une mise à pied d'un mois pour violence verbale et harcèlement...

— Le 19 juin 2032, poursuivit Anita Garcia, implacable, vous avez usé de violence injustifiée, selon l'avocat du prévenu, à l'encontre d'un suspect...

— Qui ça ?

— Peu importe, répondit l'officier du SAD en haussant les épaules. Ce qui m'importe, en revanche, ce sont les qualités indispensables pour intégrer ce service — et dont vous semblez singulièrement manquer.

— Pardon ?

— Vous êtes impulsive, violente, vous ne supportez pas la critique et...

— Connasse !



Sandra se leva, poings serrés, puis quitta la pièce en claquant la porte.

— Nous avons fait en sorte que l'officier Gilligan puisse se prêter à ce petit jeu sans en subir de conséquence, rassurez-vous, Daniel, précisa Swanson. Nous ne l'avons évidemment pas choisie au hasard — elle est à l'heure actuelle l'une des détectives les plus méritantes — et les plus décorées — de votre ancienne unité.

La scène — mais pas le décor — changea. Anita faisait face à présent à une femme outrageusement maquillée, brune, vêtue d'un chemisier échancré et d'une veste de tailleur fuchsia.

— Alors, sergent Hollow... Qu'est ce qui vous a motivée pour présenter votre candidature ?

— J'ai fait le tour de mon ancien service, je crois, et puis les gens, ils n'étaient pas très gentils.

— Par exemple ?

— Oh, je sais pas, des attitudes, des mots... Je crois qu'ils n'aiment pas trop être dirigés par une femme.

— Et vous pensez qu'au SAD...

— Ben vous êtes une femme, vous, Lieutenant Garcia ! gloussa-t-elle en baissant la tête et en fouillant dans son sac. Je peux vous demander une faveur ?

— Laquelle ?

— Vous voulez bien me signer un autographe, dites ? Je suis fan de ce que vous faites...

Jennifer coupa la bande.

— Alors, Daniel, à votre avis, qui a-t-elle recommandé au service du recrutement ? Sandra Gilligan, intègre, médaillée, héroïne du Little One ou Maggie Hollow, surnommée « Deep Throat » par ses collègues, qui s'est élevée au rang de sergent à la force de ses performances sexuelles ?

— C'est une plaisanterie ?

— Absolument pas, Danny, répondit Jen. Tiens, lis les comptes-rendus qu'elle a effectués...

Danny se saisit du dossier cartonné à la reliure ocre, commença à lire, tournant les pages de plus en plus vite à mesure qu'il progressait dans sa lecture. Ce qu'il avait devant les yeux était à peine croyable, oscillant entre la caricature surréaliste et le grotesque le plus minable.

Enfin, il leva la tête et dévisagea les deux officiers et l'avocat, la gorge nouée.

— Dites-moi que c'est impossible ! lâcha-t-il enfin. Dites-moi qu'en plus de s'être montrée partielle, elle n'a pas fait ça ?

— Proposer une enquête sur la détective Gilligan ? Si. Elle l'a fait. Heureusement, son dossier a été intercepté. Il n'arrivera rien à Sandra, ne t'inquiète pas... Alors, convaincu ?

Bad Luck hocha lentement la tête.

Il acceptait de témoigner. Pour toutes sortes de raisons, dont l'une, « protéger et servir », n'était pas la moindre. Car en agissant ainsi, en truquant de manière aussi grossière les entretiens, en se laissant déborder par un incompréhensible ressentiment à l'égard de l'ancienne unité, en faisant tout pour la desservir, elle nuisait également au LAPD, le privant de ses meilleurs éléments...

Enfin, la navette accosta sur les quais de Los Angeles.

C'est alors qu'il se rappela une certaine discussion, peu avant la dissolution du COPS, avec Pic Bull, Sniper et quelques autres, au sujet de la création du service et d'un complot du gouvernement. Se pouvait-il qu'Anita fasse partie de ce complot ? Pire, qu'elle soit manipulée par des méméticiens ? Se pouvait-il qu'elle ait agi ainsi parce qu'elle n'avait pas le choix ?

Au jour le jour : toujours des questions

C'était une période sympa : je travaillais avec des gens talentueux, je vivais bien, et il y avait toujours des histoires nouvelles à raconter. Attention, ça ne revient pas à dire qu'on se la coulait douce : quand on bosse pour un tabloïd qui tire à un demi-million d'exemplaires toutes les semaines, avec un numéro spécial à peu près tous les mois, il faut trouver matière à écrire. Mais à Los Angeles — même le Los Angeles d'alors, et on parle bien de la première moitié des années trente, quand il y en avait encore pour appeler ça New Angel — il y avait toujours quelque chose à dire, quelque chose à dénicher. Des crimes, des mystères et des nanas.

C'est à cette époque-là que j'ai découvert que l'opium du peuple n'était pas la religion. Non, l'opium du peuple — ou plutôt sa coke, son héros — c'est la presse people. Les grands de ce monde — Peppi Bahnstöcken, qui avait été rédacteur en chef de 29 à 34, prononçait ça « grandsemond », et il en usait comme si c'était un vrai mot désignant tous les

guignols qui jouaient dans notre petit théâtre en papier — les *grandsemond*, donc, étaient le veau d'or du XX^e siècle, les madones de l'ère des médias. Et nous, nous étions leurs grands prêtres.

Je travaillais avec Bob Larker, qui se suicida quand le COPS fut dissous, et Lenny Skulski, un énorme Polak qui savait à peine écrire, mais qui trouvait toujours des sujets sulfureux grâce aux contacts qu'il s'était fait dans la mafia russe. Quand on voyait Lenny commander une douzaine d'œufs chez l'épicier chinois qui se trouvait en face du bâtiment de notre canard, on savait qu'il partait à la pêche aux infos : il gobait ses œufs pour se tapiser l'estomac et tenir la route pendant que les Russkofs s'enfilèrent des litres de vodka. Il connaissait une bonne dizaine de trucs pour éviter de rouler sous la table, et il disait que ça faisait partie de la culture de ses ancêtres. Il nous dénichait toujours des affaires vraiment croustillantes, et il n'avait pas son pareil pour déterrer les scandales les plus juteux. Il avait écrit toute une série sur le fils Sandorn, à l'époque où CaSaPha roulait encore sur l'or, et s'il y avait eu un prix du fouille-merde comparable au Pulitzer, Lenny l'aurait eu.

Bob et moi, on était spécialisés dans les affaires de flics. À tel point qu'on finissait par se prendre pour des vrais durs, à faire des analyses de scène de crime et à émettre

des suppositions sur les « affaires en cours ». Bien sûr, on avait pratiquement toujours tout faux. Mais ça ne nous empêchait pas de jouer les détectives. Je savais que Bob rédigeait en douce un roman policier, et qu'il espérait le voir publier chez un éditeur prestigieux. Je savais aussi qu'en réalité, il n'oserait jamais montrer son travail à qui que ce soit, et qu'il ne s'agissait que d'un rêve qu'il caressait. Mais à la fermeture du COPS, le rêve s'est brisé.

Tout a très vite foutu le camp : à peu près un tiers du torchon était consacré aux histoires de COPS, à tel point qu'on oubliait qu'il y avait d'autres services de police à L.A. Les deux autres tiers n'étaient guère originaux : histoires de cul, photos exclusives de paparazzis et « histoires vraies » amoureusement concoctées par un expert, Vern Preston, qui arrivait à prendre en photo les mêmes membres de sa famille toutes les semaines et à les faire passer pour des personnages différents. Tante Selma était une semaine madame T.R. Higgins, la veuve éplorée du type qui était parti vivre avec les babouins à Hollywood, et la semaine suivante Phénicia Wright, cette célèbre avocate désormais SDF qui avait perdu un procès à cause d'une machination infamale de la « clique à Lane » (Vern détestait « cette pétasse de peau-rouge », et il sortit une bouteille de champ le jour où on apprit tout ce qui lui était arrivé). Du coup, sans les histoires de flics, notre canard (je n'ai pas le droit de citer son nom en raison d'une injonction du tribunal et d'un procès que j'espère bien gagner contre le propriétaire des droits, mais vous l'aurez tout reconnu) était à peu près le même tas de boue que tous les autres. Le tirage chuta à 300 000, puis à 100 000 exemplaires, et je ne vous parle pas des invendus.

Mais un matin de mai 2035, Vern m'apporta un paquet qu'il avait reçu, et qui était adressé à Phénicia Wright (prière de faire suivre).

« C'est un gag », me dit-il. Même parmi les gogos qui lisaient sérieusement notre feuille de chou, personne n'en croyait un traître mot, et surtout, personne ne croyait vraiment à l'existence de Phénicia.

J'étudiai le paquet : il venait de No Hoper Point ! L'affaire devenait fichtrement intéressante. Il contenait une cinquantaine de feuillets écrits petit, sur du mauvais papier, au crayon gras, ce qui les rendait presque illisibles à moins d'y passer du temps. Mais on y trouvait aussi un UVD bourré de données, une petite enveloppe contenant des pellicules photographiques (Note technique : pour ceux qui l'ignorent, la pellicule photographique est le lointain ancêtre de nos cartes mémoire, une petite bande de plastique imprégnée de sels d'argent et réagissant à la lumière. Les déténus les utilisent fréquemment pour réaliser des appareils photo rudimentaires et prendre des clichés en douce à l'intérieur des prisons et les revendre à des types comme moi ou à des amateurs de porno « super bizarre »), un certain nombre de relevés téléphoniques, des factures, des coupures de journaux, et l'équivalent d'un dossier de presse sur le COPS, entièrement classé par ordre chronologique.

Mais ce qui me stupéfia, ce fut la petite note agrafée à la première page manuscrite. Elle disait simplement : « Voulez vous faire tomber les masques, monsieur Hood ? Signé : le Vigile ». Vous savez certainement que ma chronique s'appelait « Under the hood » (sous le masque), petit jeu de mots sur mon nom de famille. Mais ce type, ce Collins, avait su qu'en envoyant son paquet à Vern pour Phénicia, c'est à moi qu'il arriverait. L'exploit était déjà considérable. Et ce n'était rien

à côté de ce que je trouvais en lisant entre les lignes... des lignes que je vous livre aujourd'hui.

— *Extrait de « Un masque peut en cacher un autre », d'Alan Hood*

Daté du 16 avril 2035

« Cher Monsieur Hood,

Vous êtes un fiéffé menteur, comme tous vos collègues, mais derrière toute votre maladresse, votre cynisme et votre style emprunté aux romans de gare les plus grossiers, j'ai saisi un élément de votre personnalité qui me plaît : vous avez l'impression de faire œuvre utile. Car comme disait ce cher Oscar, le cynique connaît le prix de tout et la valeur de rien. Je vous soupçonne d'avoir une idée de la valeur de certaines choses, et de n'être cynique que par obligation. Je vais donc vous donner l'occasion de le prouver.

Vous trouverez ici diverses choses volées, empruntées, téléchargées et piratées (vous saisissez la nuance alors que le commun des mortels n'y verrait qu'un quatuor de synonymes...). Des choses plus personnelles aussi : celles-là, gardez-les pour vous jusqu'à ce que je sois mort. Cependant, si ce paquet vous est parvenu, expédié par un de mes joyeux camarades de détention, c'est probablement le cas, à mon grand désarroi. »

— *Extrait de la dernière lettre de D. Collins, alias le Vigile*

2 février 2035

Cher Doug,

Tu n'imagines pas comme ça me fait plaisir de pouvoir de nouveau te parler. Au moins, tout ceci aura eu des conséquences positives : nous aurons renoué ce contact que nous avions perdu depuis... Dix ans ? Quinze ? Est-ce que ça date de ton entrée au COPS, ou simplement de tes premières années dans la police ? À vrai dire, ça n'a pas beaucoup d'importance.

Déjà tout petit, tu étais une vraie tête de lard... Peter t'appelle toujours « ce connard de Douggie », tu sais comment il est : même avec deux gosses, il n'a pas beaucoup grandi. Quand tes neveux pourront-ils voir leur oncle pour la première fois ? Ils ne savent pas encore qui tu es, mais ils me demandent parfois qui est ce petit garçon renfrogné sur les photos, à côté de leur maman. Comme ils voient mes yeux s'embuer à chaque fois qu'ils posent la question, ils ont décidé de laisser tomber, mais je sais qu'ils ont commencé les investigations dans l'album de famille. Je crois même qu'ils connaissent ton nom.

C'est curieux, quand je pense à toi, je revois papa nous racontant ces histoires de dieux et de héros. C'est à cause de lui que tu as décidé d'en devenir un, je suppose ? Il serait fier de toi, j'en suis certain. Je me souviens de la façon que tu avais de l'écouter, de ton minuscule visage religieusement suspendu à ses paroles, et surtout de tes prises de position... tranchées. Je me souviens particulièrement du jour où il nous raconta l'histoire de Dédale et Icare. Icare fasciné par la lumière du soleil à tel point qu'il s'y brûla les ailes... « Mais quel



con ! » lui as-tu crié immédiatement. Papa ne savait pas que tu connaissais ce mot, et il a éclaté de rire, mais après, il t'a fait promettre de ne pas dire ce genre de choses devant maman. Tu t'en souviens ?

Te souviens-tu de la conversation que tu as eue avec lui par la suite ?

« Papa, pourquoi Icare s'est-il approché du soleil ? Il savait que ses ailes étaient collées avec de la cire et qu'elles fondraient... Son papa devait lui avoir expliqué.

— Oui, Doug. Il le savait. Dédale, son père, l'avait mis en garde. Mais Icare ne pouvait pas aller contre sa nature...

— Même s'il savait qu'il allait tomber de très très haut ?

— C'est comme ça, Doug : parfois, nous sommes poussés par quelque chose de plus fort que la raison, et nous oublions notre propre sécurité.

— Si j'aurais été lui, j'aurais volé juste tout près, et je serais redescendu vite vite avant que le soleil me brûle !

— Tu sais, parfois, on croit qu'on aura le temps de redescendre se mettre à l'abri... et on tombe. »

Je suis sûr que tu te rappelles tout ça. Je regrette que tu n'aies pas été là quand il est parti. Mais aujourd'hui, tu peux tout laisser tomber : ce boulot sinistre, cette ville de fous et ce pays de dégénérés. Il y aura toujours du travail pour les hommes de ta trempe en Pennsylvanie, et nous t'hébergerons le temps qu'il le faudra. J'aimerais tellement que tu fasses ce choix, Doug ! Penses-y.

Sarah Collins

8 février 2035

Extrait du rapport du Dr. Fredericksen consacré à Douglas « Pit Bull » Collins, en vue de sa libération anticipée

Le sujet souffre de divers troubles de la personnalité, ainsi que de paranoïa aiguë. Il fait preuve d'un comportement brutal, cynique et dangereux. Par ailleurs, il semble persuadé qu'un complot à l'échelle internationale se trame contre la Californie, et bien sûr, contre lui en particulier. S'il semblait réticent lors des premiers entretiens, le patient fait désormais preuve d'une certaine forme de résignation, affectant de penser que comme on ne va pas le croire, il peut livrer ses véritables sentiments. C'est une tactique assez rare pour qu'on la remarque, même dans ce genre de cas.

Le degré d'élaboration des fantasmes de Collins est tout à fait surprenant : il a un véritable talent et une imagination sans borne. Mais son véritable atout, c'est sa formidable mémoire, lui permettant de développer ses hallucinations autour de faits réels. Il arrive à faire coexister de manière cohérente (quoique délirante) toutes sortes d'affaires policières non résolues, de faits scientifiques et de mystères biologiques ou psychologiques. Ses élucubrations sur la théorie des rêves sont particulièrement dignes d'intérêt... du moins pour un éventuel écrivain de science-fiction ou un scénariste de jeux vidéo.

Collins n'en est pas pour autant stupide : il mise sur des détails cachés insignifiants et c'est à partir de ceux-ci qu'il dupe son auditoire. Sa dichotomie entre le réel et le fabulé prend toujours appui sur une zone d'ombre : ainsi, il prétend que son ancienne collègue au COPS aurait été une tuese chinoise et aurait simulé sa mort, et appuie son argumentation sur de nombreux éléments, allant même jusqu'à citer certaines expressions et phrases chinoises authentiques. Ses développements hystériques sur l'Église réaliste sont tout aussi étonnants. À tel point que j'ai entamé la rédaction d'un ouvrage entièrement consacré à son cas et reprenant son argumentation. Je lui en ai même parlé, et j'ai vu l'intérêt naître dans son regard. Il est évident que Collins pense qu'en divulguant nos entretiens, je susciterai peut-être l'intérêt d'autres individus, qui pourraient comme lui « dévoiler le complot ».

J'ai déjà bien avancé dans mon projet, et je compte le finaliser avant la fin de l'année.

9 février 2035

Lettre de relance — S.A. Habitation des Anges — Location et vente d'appartements

Dossier n° 52768M

Nom : COLLINS Douglas

Cher Monsieur Collins,

À ce jour, le 9 février 2035, le loyer de votre appartement, sis au XXXXX, n'a pas été réglé depuis maintenant 180 jours. Selon les termes de votre contrat de location, la SAHA est donc en droit d'effectuer une saisie sur votre matériel...

Hé, salut Dougie Doug ! Tu sais que c'est super difficile de te contacter non officiellement depuis que tu joues les loubards ? J'en ai trouvé ce moyen assez rigolo, qui lui permet de tester de nouvelles méthodes pour faire circuler les informations : le coup du document officiel et de l'encre qui change en fonction de l'ADN de celui qui la lit, c'est trop fort, non ? Je croyais que c'était un truc de science-fiction, mais comme tu le vois, ça marche ! Et si tu ne le vois pas, ben... j'écris pour rien.

J'en et moi sommes maintenant ensemble depuis un bout de temps, et... ça roule. La vie du COPS nous manque un peu, mais on s'y fait. On entend même dire que la criminalité est en net recul, en particulier grâce à l'action des Réalistes et à leur message de paix. Mon cul ! Il n'y a qu'à voir comment ils bidonnent les statistiques ! J'en a son vidéoblog, tu devrais le trouver sans mal sur la toile, et elle fait passer en douce des messages un peu provocateurs, et surtout des informations non officielles.

À force de non officiel par-ci, non officiel par-là, tu vas croire que je suis devenu du genre rebelle, le ver dans le fruit, le type qui veut tout faire péter de l'intérieur, mais non. C'est plutôt le contraire. Je me range des vélos. J'en aussi, du reste. Il n'y a plus assez de membres de l'ancienne équipe pour continuer la lutte sans y laisser trop de plumes, et qu'est-ce que tu veux : on s'est fait un home sweet home et on y tient. J'aurais jamais pensé baisser les bras comme

ça, mais... C'est la vie, non ? T'as peut-être eu des nouvelles de machin et trucmuche (je préfère pas les citer directement, même par voie non officielle...) ? Il y en a qui disent qu'ils jouent les justiciers solitaires dans les bas-fonds de la ville. Un type m'a assuré l'autre jour qu'ils tenaient une agence de détectives, mais c'est le même type qui m'appelle « monsieur le maire » et qui essaie de payer ses hot-dogs avec de la monnaie de Monopoly.

C'est la conclusion paradoxale de tout ça : tout fout le camp et tout s'arrange. En même temps.

Quand est-ce que tu sors, déjà, qu'on prenne un pot ensemble ? Jen me dit de te mettre en garde contre un de tes copains de cabane, j'avais presque oublié. Fais attention au numéro 6.

Bon, j'espère que tu es bien là jusqu'au bout, parce que cette encre se dissout très rapidement, et il n'en restera aucune trace demain. Ah, au fait, t'es vraiment en retard de loyer, mais la bonne nouvelle, c'est que t'as pas besoin de t'en occuper : ils ont déjà effectué une saisie sur tes affaires. Bon, la vraie bonne nouvelle c'est qu'on connaît des huissiers sympas, et qu'on a mis la main sur à peu près tous tes trucs importants. Tu retrouveras tout (ou presque) en sortant. Ta télé Sony Ultradef 360 est d'enfer : finalement, ne rentre pas trop tôt !

N'oublie pas : fais gaffe au 6.

16 février 2035

Journal de bord du Punisher

Ce que je peux être con, des fois, hein ? Quand j'étais gosse, il y avait des comics super. Flash, Batman, la JSA, Spider-Man. Tous ces trucs qui vous écarquillent les yeux à coups de couleurs vives, pour pouvoir vous vriller des histoires délirantes jusqu'au fond du cerveau. Et le Punisher, qui écrivait soigneusement dans son journal le récit de sa lutte contre le crime. Le fait est que dans la réalité, on n'a pas vraiment le temps de tenir un journal. C'est pourtant ce que je vais tenter de faire. En même temps, ce n'est pas comme si j'avais d'autres choses vraiment primordiales à faire, ici, à No Hoper Point. Entre les joies de la douche, l'émerveillement des ateliers pour détenus et les séances de mise en forme à la matraque, je me sens comme un gosse dans un parc d'attractions : je découvre ce merveilleux aspect de la vie criminelle qui m'avait jusqu'ici miséricordieusement échappé. Ce qu'on s'amuse, les amis !

Plutôt sympa : je peux désormais raconter n'importe quoi, personne ne me croit. Je ne sais pas comment ils s'y prennent, mais tout le monde me prend pour un taré. Très très fort. Je suis entièrement dénué de crédibilité. L'avantage, c'est que je peux dire et faire n'importe quoi.

Et crois-moi, je ne vais pas me priver.

Ton bon vieux Doug

P.S. : cher Doug, pense à prendre une vraie douche, tu schlingues, et par ailleurs, le fait que tu t'écrives à toi-même ne m'incline pas à l'optimisme concernant l'état de ta santé mentale.

Signé : Doug aussi.

1^{er} mars 2035

Expéditeur : a.garcia@lapd.com

Destinataire : pit.bull@nohope.com

Objet : des nouvelles

Salut, Doug. Je sais que tu ne me portes pas dans ton cœur, ni aucun d'entre vous, d'ailleurs, mais je sais aussi que tu es un bon flic. Ça ne me fait pas plus plaisir qu'à toi, cette histoire d'incarcération, mais je t'assure que c'est vraiment pour ton bien. Tu es plus en sécurité à l'intérieur, avec tous les salauds qui t'en veulent trop pour laisser quelqu'un d'autre qu'eux toucher à un de tes cheveux, qu'à l'extérieur, à jouer les vigiles.

Quand je travaillais pour < CENSURE : ATTENTION : 316 octets effacés - le serveur de courrier de l'administration pénitentiaire de No Hoper Point a effacé cette partie du message qui contenait des références à des personnes, sociétés, URL ou marques dont l'évocation est interdite dans toute correspondance avec les prisonniers : l'adresse IP de l'expéditeur a été notée et pourra être présentée comme élément de dossier en cas de plainte - Merci de votre attention > mais sans être responsable de mes actes. Aujourd'hui, je suis capable de faire mes propres choix, et toi aussi.

Je te donne donc une ultime chance. Je connais des gens, ici, des deux côtés des barreaux. Certains sont là uniquement pour te protéger. Je fais tout ça pour toi, Doug, je prends des risques incroyables et je t'en conjure : laisse tomber tout ça.

Mieux : je te donne une chance de rejoindre notre camp. Tu sais de quoi je parle. Tu n'es pas obligé de continuer à jouer les pions. Plus tu luttas, plus tu te fourvoies et plus on t'utilise. Accepte de coopérer et tout deviendra plus simple.

Ton amie (du moins, je l'espère) Anita.

2 mars 2035

Doug,

Tu seras certainement très étonné de la façon dont tu recevras cette lettre, et tu te demanderas comment j'ai fait pour te la faire parvenir (ou du moins comment j'ai fait pour qu'elle te parvienne précisément à toi). Mais tout le monde a ses petits secrets, et l'avantage de cette méthode, c'est que si tu n'aimes pas le message, tu peux vraiment te torcher avec ! (Je n'ai cependant pas prévu le cas où tu aurais un besoin urgent du support : si tu as la gastro, comme à peu près tous les gosses qui viennent au centre en ce moment, tu n'auras peut-être pas le temps de le lire avant d'en faire un autre usage...)

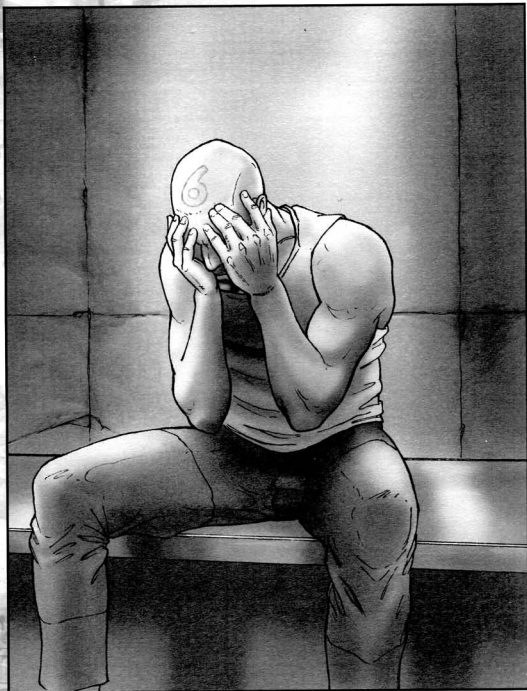
On voulait t'annoncer la bonne nouvelle : on aura bientôt un petit d'homme rien qu'à nous. Melody s'est entraînée à gérer les gosses pendant des mois, ici, et je suis sûr qu'elle s'en sortira sans mal, mais j'espère découvrir rapidement un loq qui sache changer les couches sinon il faudra que je m'en sorte comme le commun des mortels (c'est peut-être cette perspective qui a influencé mon choix de mode de communication, va savoir !).

Je sais qu'il y a des tas de choses dont tu ne veux pas (ou ne peux pas) parler, mais jusqu'ici, j'avais l'impression que tu nous faisais

un tant soit peu confiance. D'après ce que je vois, ce n'est pas entièrement le cas : tu as décidé de faire à nouveau cavalier seul. Un choix que je respecte : je l'ai souvent fait moi-même. N'oublie pas, cependant, que cette fois-ci, tu n'as personne derrière toi pour te sauver la mise en cas de coup dur. Cette fois-ci, pas de cavalerie, et ça risque de tourner très mal pour toi.

Un de mes contacts, Mama Yemenja (oui, c'est le genre de contact qui élève des poulets, et pas que pour

les manger), m'a dit qu'une rumeur se répandait dans les rues. C'est à la fois une forme de rumeur publique et de méthode de divination. Dans le « milieu », on appelle ça les *rhyme of truth*, les comptines de vérité, parce que ce sont des chansons qui naissent spontanément dans les cercles de gamins et qui permettent de prévoir l'avenir. Et en ce moment, voilà ce que les gosses du quartier de Mama Yemenja se sont mis à chanter :



« Le chien était pas gentil
Pas gentil,
À la niche, le maître a dit,
Il a dit,
Mais quand le chien est sorti
Une nuit,
Son maître l'a bien occis,
Un lundi »

Et ainsi de suite jusqu'au samedi... Les *rhyme of truth* ne sont pas une chose à prendre à la légère. C'est un message de la rue, c'est la ville elle-même qui nous parle par la bouche des enfants. Le message est évident, ici. Tu n'es en sécurité que tant que tu restes en prison.

Bonne chance, Doug...

Dernière chose : *mama Yemenja* me dit que le chiffre six est de mauvais augure, pour toi.

À bientôt.

3 mars 2035

DÉBUT DE L'ENREGISTREMENT

« Hé, salut, Douglas... Mince, je me vois à l'envers sur l'écran...

— C'est normal, doc, votre cam' est à l'envers. Ils vous apprennent pas à vous servir des outils du XXI^e siècle, à l'école de médecine ?

— J'ai dû manquer ces cours-là... Bon, euh, reprenons. Donc, euh, avec l'aide de mon assistante, je me permets de vous envoyer un petit message vidéo...

— Doc, vous croyez pas qu'il s'en doutera déjà un peu, arrivé à ce point-là ?

— Bon, écoutez, si vous m'interrompez tout le temps...

— Allez-y, allez-y. Faites comme si j'étais pas là.

— Je regretterais presque la secrétaire que j'avais au COPS... Bref. Donc, euh, Doug... Je sais que vous subissez une très mauvaise passe en ce moment. J'ai appris qu'une... une personne qui vous rendait régulièrement visite ne vient plus vous voir et que... eh bien, je suis au courant du temps que vous avez passé au mitard à la suite d'agressions contre des codétenus. Je sais que ce n'est pas à moi de vous dire ça, Doug, mais tenez-vous à carreau. Vous n'avez aucun intérêt à prolonger votre séjour là-bas... C'est vrai, qu'est-ce que vous espétez, en restant plus longtemps... *Obtenir des informations spéciales ?*

— Vous êtes obligé de faire des gestes, et tout ?

— Mademoiselle, *laissez-moi faire*.

— Vous l'avez refait.

— Hein ?

— Le geste, là. Vous changez de voix et vous faites les gros yeux.

— Bon, foutez-moi le camp, maintenant, allez classer des dossiers, vous refaire une beauté, je sais pas, moi...

— D'accord, faites comme vous voulez, continuez à jouer aux agents secrets avec vos petites *simagrées*...

— DEHORS !

— Mais n'oubliez pas d'appuyer sur le bouton *stop enregistrement* à la fin pour arrêter l'enregistrement, pas comme la dernière fois...

VIAM !

— Où en étais-je ? Doug, vous vous souvenez ce que vous m'aviez dit au sujet de votre enquête spéciale ? Je suis sûr que vous avez abandonné cette enquête, aujourd'hui, et que ça n'a plus d'importance. Mais c'est marquant, je me souvenais de ça, hier, et comme je joue à la loterie, je me suis souvenu que vous m'aviez dit que votre numéro fétiche était le 6... Marquant, hein ? Je me suis dit : tiens, c'est vrai, mon vieux pote du COPS, Doug Collins, *l'homme au 6*... Enfin, bref, quoi, il faut qu'il se *méfie*... Bon... Voilà, du coup, j'ai plus le temps... Où est-ce qu'on appuie pour... »

FIN DE L'ENREGISTREMENT

4 mars 2035

Salut, Pit Bull,

Comme tu me disais dans ton premier message : « on s'habitue ».

J'avoue ne pas trop savoir ce que tu vas faire des tuyaux que je t'ai refilés concernant les petites failles du service postal de No Hoper Point. Enfin, Black Bear, un de mes nouveaux petits camarades, n'aura pas passé huit ans dans ce pénitencier pour rien ! Et je suis sûr que tu feras bon usage de ces informations !

Je sais que tu as probablement eu des nouvelles d'Anita. Je creuse l'affaire avec l'aide de Jen et de mon avocat, mais il serait tout à fait possible qu'elle soit également à l'origine de mes propres problèmes. Si j'osais, je crois que je lui enverrais un courrier bien salé, du genre : « Anita, va te faire voir. » Mais j'ai peur que ce soit un peu extrême.

Mais parlons un peu chiffons, vie quotidienne et tout le tralala. Si la première semaine en taule a été l'enfer (dans le genre « ne pas se baisser pour ramasser une savonnette » en particulier), quelques coups de genou et quelques os cassés ont suffi pour remettre les choses en place : pour tous les taulards, le petit « Bad Luck » n'est plus cet enfoiré d'ancien COPS qui est enfermé avec eux, c'est un peu de leurs...

Curieux, non ? J'ai passé ces dernières années à m'efforcer de protéger et de servir, à littéralement me défoncer pour faire régner la justice dehors sans jamais vraiment y parvenir, et je découvre aujourd'hui que je suis bien plus efficace en oeuvrant de l'intérieur. J'ai parlé hier à « Boner Fide », un des gros blacks mastoc qui avait dans l'idée de me faire « subir un sort pire que la mort » et auquel j'ai dû péter deux côtes et le nez pour le calmer. Il venait s'excuser comme un bon gros toutou : on commence à savoir ici que j'ai des relations dehors, et il se trouve que la copine de Boner est enceinte, à la rue et sans boulot ni alloc' (parce que ces mecs sont des fainéants du formulaire de sécu, pire que toi, mon pote !). Et Boner, tout gangsta qu'il est, ne supporte pas que madame soit obligée de faire le trottoir pour assurer l'avenir du futur Boner Junior. Comme il se trouve que ma cousine Betsy (le nom ne te dit rien, mais si je dis : 95D, tu verras tout de suite de qui je veux parler, elle était là à la soirée de Noël

2031) travaille dans cette chaîne de supermarchés... Enfin bref, elle lui a trouvé du taf.

Et du coup, me voilà bombardé assistant social de tous les caïds du coin !

Je recase plus de paumés en un jour que l'agence pour l'emploi en un an ! Faut dire que j'ai que ça à faire, et que finalement, je les aime bien, ces cons-là. Il y a quand même des non-dits, des silences et des regards en coin : ils savent tous que quand je sortirai, je repasserai dans l'autre camp... Mais je vais te dire un truc bizarre : finalement, je ne suis plus très pressé de sortir.

Tashandra s'inquiète de ne pas avoir de nouvelles de toi depuis quelque temps, mais je lui ai dit, pour le mitard, le blocus sur la communication et tout ça. Si tu as des trucs à lui dire, fais-le-moi savoir par la voie habituelle et je transmettrai. Et n'utilise pas cette putain d'encre à détection d'ADN de Jen, j'y suis allergique (sérieux : deux jours à l'hosto à ressembler à monsieur patate).

À bientôt,
Bad Luck Webster

6 mars 2035

Expéditeur : moi [pit.bull@nohope.com]

Destinataire : connaissance de salope [a.garcia@lapd.com]

Objet : RE : Des nouvelles

<SNIP message de merde>
> Accepte de coopérer et tout deviendra plus simple.
<SNIP signature à la con>

Chère Anita,
Va chier.
Bien à toi,

Ton ami, Pit Bull.

PS : dis à t potes « d 2 côtés d barreaux » que c pas 1 put1 de mise au trou ki va marrêter. Le prochain ki m'approche, je te le renvoie en morceaux. T'n'imagines pas ce kon peut envoyer par le service postal de la taule, quand on a des amis... Tu vois, t pas la seule à avoir des cop1. Comme disait le poète (ha ha ha, quelle tache, celui-là) : « Ce n'est pas moi qui suis enrhumé avec vous. C'est vous qui êtes enrhumés avec moi. »

6 mars 2035

Expéditeur : a.garcia@lapd.com

Destinataire : pit.bull@nohope.com

Objet : RE : RE : Des nouvelles

C'est vraiment puéril, Doug. Tu devrais faire bien attention à ce que tu dis. Et arrête de jouer les analphabètes, ça ne te va pas. Tu n'es pas invulnérable, et tes « menaces » ne font que flatter ton ego boursofflé et alimenter tes rêves délirants. Bonne chance. Tu feras bientôt la connaissance d'un de mes « amis ». J'espère que vous vous entendrez bien.

A. Garcia

14 mars 2035

Poste Mortem

Les employés d'un bureau de poste de Los Angeles ont eu la plus macabre surprise de toute leur carrière hier, lorsqu'ils ont décidé d'ouvrir (sous contrôle d'un officier de la police de Los Angeles) un colis suspect faisant partie de toute une série d'envois effectués depuis une semaine dans des boîtes frigorifiques. Le destinataire des colis (qui pourrait bien être un ancien membre du CPS, répondant aux initiales de A.G.) n'étant pas venu les chercher, leur contenu s'est dégradé, exhalant bientôt une odeur pestilentielle dans les locaux de la poste.

Les six colis contenaient des morceaux du corps d'un ancien dealer du nom de James T. Keyes, alias Number Six (en raison du nombre 6 tatoué sur sa tête), incarcéré depuis un peu moins d'un mois au pénitencier de No Hoper Point. « Six » avait été transféré à No Hoper Point sur ordre de A.G., et il semble que sa présence ait suscité nombre d'altercations, notamment avec un autre ancien membre du CPS, Douglas Collins, lui-même emprisonné à la suite d'une sombre affaire déjà relatée dans nos colonnes. La disparition de Number Six avait été signalée il y a deux semaines, et les restes en décomposition n'ont pas été difficiles à identifier.

La question qui se pose est la suivante : y a-t-il désormais une guerre secrète entre les anciens du CPS ? La dissolution du service n'a-t-elle été qu'une façade visant à placer des pions à des endroits stratégiques, pour les réutiliser plus tard ? Keyes était-il lui aussi un ancien du CPS, ou un agent sous couverture, comme l'affirme son ancienne petite amie ? Encore un masque qu'il nous tarde de faire tomber.

- Chronique de Alan Hood, « Under the Hood »

16 mars 2035

Un psy fond, fond

Un éminent psychiatre est mort hier soir dans sa résidence d'Orange à la suite de l'explosion d'une bombe thermique d'un modèle inconnu. Le docteur Fredericksen a littéralement fondu sous l'effet de la chaleur, en même temps qu'une bonne partie de son

garage et son véhicule personnel. La bombe avait été placée dans le moteur de sa voiture, et a explosé au démarrage.

Divers groupes extrémistes ont déjà revendiqué l'attentat, mais aucune de ces pistes ne semble crédible. Le docteur Fredericksen ne semblait impliqué dans aucune affaire politique, aucun scandale, et il n'avait aucun ennemi. Une enquête approfondie a cependant révélé quelques faits troublants que nous nous devons d'évoquer ici.

Le docteur Fredericksen faisait partie de la commission de probation de No Hoper Point, et avait une influence considérable sur ses collègues lorsqu'il s'agissait de faire libérer des détenus. Il était particulièrement respecté dans ce milieu, et chacun l'appréciait à sa juste valeur. Selon des correspondants anonymes qui se sont toujours avérés fiables au fil de nos dernières enquêtes, le docteur Fredericksen avait entamé la rédaction d'un manuscrit qu'il comptait publier dans un avenir proche. Aucune trace du manuscrit n'a été retrouvée, et la police semble avoir abandonné la piste avec un empressement suspect.

Nous avons cependant réussi à retrouver les trois éditeurs auxquels le docteur Fredericksen avait proposé son manuscrit. Deux d'entre eux n'ont pas voulu répondre à nos appels, et le troisième est actuellement en faillite à la suite de divers cambriolages et incendies perpétrés dans ses entrepôts. Ce dernier nous a indiqué qu'il était sur le point de publier le travail de Fredericksen, mais que ce n'est plus possible pour lui dans la situation actuelle.

La question qui se pose est la suivante : qui voulait faire taire le docteur Fredericksen ?

— *Chronique de Alan Hood, « Under the Hood »*

21 mars 2035

Dossier du docteur Mossberger, successeur du docteur Fredericksen dans la commission de probation de No Hoper Point

Je suis étonné, pour ne pas dire stupéfait, des déclarations à l'emporte-pièce de mon prédécesseur. Douglas Collins est un individu complexe qu'on ne peut réduire à quelques qualificatifs caricaturaux. On a parlé de paranoïa, de persécution, de brutalité, mais il faut surtout voir là un homme honnête qui réagit dans un milieu contraire à toutes ses valeurs et dont le jugement s'en trouve bouleversé.

Je préconise donc une libération anticipée pour Douglas Collins, et un suivi psychologique. Il est temps que M. Collins cesse de se prendre pour un chien qu'on aurait mis à la niche, et cela ne pourra se faire que dans le monde extérieur.

22 mars 2035 - 00h35

Enregistrement de la ligne téléphonique privée du Dr Mossberger, psychiatre affecté à la commission de probation de No Hoper Point - appelant inconnu
— Origine de l'appel : hors Californie.

« C'est fait ?

- Plus personne ne s'y oppose.
- L'argent sera versé sur votre compte à la fin du mois, docteur, comme convenu.
- Garantisiez-vous ma sécurité ?
- Nous garantissons toujours la sécurité des gens utiles, docteur.
- Bien. Avec mon accord et celui d'au moins deux autres membres de la commission, il devrait sortir avant le mois prochain.
- Nous nous sommes déjà assurés de l'accord de deux autres membres au moins.
- Et ensuite, qu'arrivera-t-il ?
- Cela n'est plus de votre ressort, docteur. Merci pour tout.
- Mais...
- Biiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiip. »

26 mars 2035

Expéditeur : tashandra@meduz.a.com
Destinataire : pit.bull@gmail.com
Objet : RE : pas la peine

- > Je te dis que c'est pas la peine. En sortant, j'aurai un caractère de chien (ha ha ha) et je
- > suis pas sûr d'être très fréquentable à ce moment-là. On change, tu sais ?
- > Je retrouverai le chemin de chez moi tout seul et je vous contacterai, promis.

Les promesses d'un ex-détenu ne valent pas grand-chose.

Je serai là à ta sortie, Doug.

Tashandra

27 mars 2035

Sur une carte postale : bons baisers de Rio

Salut Doug !

J'espère que tu ne t'ennuies pas trop dans ton nouveau camp de vacances. Moi, ça va pas trop mal : j'ai réussi à me faire des amis ici, et je commence vraiment à reprendre goût à la vie. J'ai dû voir trop de choses bizarres à L.A., et sans m'en rendre compte, accumuler trop de frustrations et d'aigreur. À force de laisser les huiles nous tirer dans les pattes, j'en ai eu assez...

Ici, à l'hôpital Santa Maria (qui est en fait presque un orphelinat à plein temps, par la force des choses), les choses ne sont guère plus faciles. On voit passer notre lot de meurtres, d'horreurs et de monstres : pays différents, gens différents, mais c'est la même noirceur qui pourrit le cœur des hommes. Le même vice qui les ronge. On a beau tenter de masquer tout ça derrière les belles couleurs d'un drapeau, d'un vitrail d'église ou d'une parade de la Gay Pride, si l'humanité est une feuille blanche, c'est bien à coup de traits noirs qu'on dessine le vrai visage de l'homme. Mais ici, il y a quelque chose qui change : personne ne fait mine de vouloir changer les choses. Tout le monde vit en enfer, point à la ligne. C'est peut-être la force des gens



LAPD
BLUES

CHAPITRE QUATRE

qui vivent dans ces pays sans cesse bousculés par les bien-pensants : savoir que plus on change, plus on est pareil, alors à quoi bon vouloir changer le monde ? Mieux vaut s'occuper des gens qui nous entourent, de ceux qui sont tout près.

Voilà, j'ai perdu la foi pour la deuxième fois, il faut croire : je ne crois plus en « protéger et servir ». Ou du moins, j'y crois, mais à une échelle moindre. À quoi ça servait, le COPS, s'il était si facile de le dissoudre ? Il a suffi qu'on ne soit plus dans l'équipe officielle pour que notre bande de joyeux héros se disperse : Arni qui nous lâche, toi qui te fais coffrer, et je ne sais même pas ce que sont devenus machin et trucmuche (pourtant, ils étaient dans tous les coups durs, ceux-là !). On se reverra peut-être, au paradis, dans une autre vie, ou dans une maison de retraite, va savoir ?

P.S. : j'ai menti : j'ai perdu foi en l'homme mais j'ai retrouvé la main de Dieu. Puisse-t-il toujours veiller sur toi.

Padre

11 août 2035

La méduse pétrifiée

Un mois après ses débuts fracassants sur Canal California, l'émission de télévision Meduz-A s'interrompt pendant une semaine. Après nous avoir montré en direct des actions coup-de-poing, après avoir interviewé des figures emblématiques de la police de Los Angeles, celle que tout le monde surnomme « Méduse » (et qui n'est autre qu'une ex-COPS au passé sulfureux) a décidé d'imposer une « minute de silence » d'une semaine à l'émission, à la suite de la disparition de l'un de ses anciens collègues, Douglas Collins, assassiné récemment (une histoire que vous pouvez relire sur notre site internet, ou dans notre numéro spécial : « Lonesome Cops Boys », en vente actuellement). Quelles sont les ramifications de cette affaire ? Qui était vraiment Collins ? Et pourquoi ce soudain besoin de publicité de la part de la police ? Pour redorer un blason terni par la disparition de ce qui était probablement la force de police la plus efficace au monde ?

- Chronique de Alan Hood, « Under the Hood »

Lettre datée du 16 avril 2035 - Jour de la sortie de prison de Douglas Collins

Chère Sarah,

Je ne sais pas trop comment expliquer tout ça. Je veux dire : expliquer pourquoi quand on est trop près du soleil, on ne s'en rend pas compte avant de se casser la gueule par terre, avec les piafs qui rigolent autour et les petites plumes qui vous volettent autour de la tête (je me souviens de l'illustration du bouquin de papa, involontairement comique).

Sauf qu'aujourd'hui, c'est moi qui me casse la gueule. Je m'en rends compte mais c'est trop tard : quand on tombe comme ça, la seule chose qui nous reste à faire, c'est de profiter du paysage, de cette

perspective unique que nous donne l'altitude, la chute et l'imminence de la mort.

Tu recevras à peu près le même genre de paquet que ce journaliste un peu naze qui en fera bien ce qu'il veut. Le tien ne contient simplement pas certaines choses qui pourraient vous mettre en danger, toi, Peter, Dylan et Bobby (oui, je connais leurs noms : je suis un détective, tu as oublié ? D'ailleurs, tu trouveras également ici les documents légaux relatifs aux comptes que j'ai ouverts à leurs noms : j'en fais mes bénéficiaires testamentaires, comme on dit...).

Je ne t'ai pas revue depuis... combien ? Huit ans ? Mais je peux voir d'ici la façon de porter la main à ta bouche, et les larmes dans tes yeux (ou alors je me gourre et ça te fait bien marrer ? Allez, promis, j'arrête) quand tu en arriveras là. Oui, je suis mort, Sarah, et c'est doublement dommage, parce que ça veut dire aussi que les méchants ont gagné.

Contrairement à ce que toi et Peter pensez, l'Union ne préside pas forcément au destin du monde, ou plutôt, elle n'a aucun droit légitime de le faire. Je sais qu'en bon Texan élevé au bœuf et au yaourt, Peter est pétri des valeurs viriles et sûres que représente le drapeau étoilé, mais je te le dis, en vérité : il y a quelque chose de pourri au royaume des hommes libres et plus de cadavres dans le placard du foyer des braves que dans tout le cinéma de Romero.

Cette lettre prouve que même un homme déterminé ne peut pas venir à bout de ce chancier, voilà tout. De deux choses l'une : soit les pourris ont eu raison de moi, soit j'ai volontairement rejoint leurs rangs, ce qui me semble identique, à l'instant où je te parle, vu que je n'ai pas l'intention de céder aux sirènes de tous ces tyrans bien-pensants, de tous ces dictateurs oeuvrant dans l'ombre et la terreur pour le « bien du peuple ».

Je m'en vais donc sans tambour ni trompette, et cette petite bafouille a pour unique but de vous dire que je vous aime tous. Mais surtout toi.

Douglas, ton petit frère

Lettre datée du 16 avril 2035 - Jour de la sortie de prison de Douglas Collins

Tashandra,

Tu vas me manquer. Tu me manques déjà.

J'ai eu l'espoir dément, pendant quelque temps, qu'un jour deux jouets abîmés comme toi et moi puissent se retrouver dans la même vitrine. Mais c'est terminé. Il faut que chacun d'entre nous aille au bout de ses fêlures. Jusqu'à ce qu'il y en ait un qui casse. Puisque tu lis ces lignes, la bergère aura duré plus longtemps que le ramoneur, voilà tout.

J'entends parler de ton émission. Simples rumeurs, mais comme dit Baron, les rumeurs sont la voix de la conscience de la ville. Ce que tu fais est bien.

P.S. : si tu veux bien, j'ai joint à cet envoi un petit truc à lire aux copains quand...

P.P.S. : au fait, dis à Snipe de garder la télé.

Doug.

Lettre datée du 16 avril 2035 - Jour de la sortie de prison de Douglas Collins

Cher machin et trucmuche,

Ça vous fait probablement tout drôle de recevoir une lettre de moi, vu que vous pensiez que j'étais alphabète, non ?

Comme tous les gens qui comptent, vous recevrez cette petite bafouille une fois que j'aurai avalé mon extrait de naissance, ce qui est bien dommage (en particulier pour moi). Ce petit mot pour vous dire à quel point les années passées au COPS ont été extraordinaires, malgré tous les moments merdiques par lesquels on est tous passés.

Je sais que vous êtes aussi fouille-merde que moi, et quand vous entendrez dire que le vieux Pit Bull a passé l'arme à gauche, ça va vous mettre la puce à l'oreille. Je voudrais pouvoir vous dire : « hé, les mecs, faites comme toutes les autres lopettes du service, prenez du bon temps et lâchez l'affaire, ça n'en vaut plus la peine, on est tous des dinosaures et il faut passer la main. » Mais je sais que vous n'écouteriez pas, vu que vous êtes de vraies têtes de lard comme je les aime. Aussi, voilà mon message posthume : continuez. Cherchez sans relâche, et ne passez jamais la main. Un jour, peut-être, le monde aura de nouveau besoin de gens comme les COPS. Pendant quelques années, tous les membres du COPS ont formé une famille, une famille qui comptait des bourriques, des abrutis, des brebis galeuses et des scélérats, mais une famille quand même. Merci d'avoir été là, et ne laissez pas tomber. La vérité est ailleurs, comme disait l'autre.

It ain't over till it's over...

Pit Bull

Récemment

« Le plus difficile, c'était sûrement ça : après des années à essayer de tirer des romans de bribes d'informations, ça devenait incroyablement difficile d'exploiter correctement une aussi volumineuse somme d'éléments. Je peux vous raconter une histoire en quatre pages à partir d'un communiqué de presse d'une ligne et demi, mais gérer ce trésor... Comment faire ?

Le mieux, c'était de sortir un bouquin. Ce bouquin. Je me rends compte aujourd'hui, après avoir rédigé plus de six cents pages, que c'est allé tout seul, finalement, mais que le premier pas m'a beaucoup coûté. Et que le dernier risque de me coûter encore plus. Je ne sais pas encore si cette postface sera incluse à la première édition du livre, ou s'il faudra attendre un peu pour l'y ajouter. Mais je vous livre ça comme ça me vient : je suis fatigué, il est tard et les sirènes de flics n'arrêtent pas de sonner dans mon quartier. Il y a des gosses, en bas, que ça ne dérange pas pour jouer, mais moi, ça me vrille le cerveau, à force.

Arrêtons de tourner autour du pot : je suis allé au cimetière XXX (Note de l'éditeur : toutes les références à des lieux ou à des personnes vivantes ont été retirées du texte original), au début pour me recueillir sur la tombe de Collins. C'est un endroit agréable, un peu surélevé : les rayons du soleil baignent ce champ où ne poussent que des dents de marbre émoussées, et il y règne une atmosphère sereine. Le calme avant la tempête. Au moment où je suis arrivé, un type bizarre était agenouillé auprès de la tombe, en train d'y déposer quelque chose, mais le temps que j'arrive à sa hauteur, il avait disparu. Je me penchai, imaginant trouver là une fleur, un message ou un bol de riz. Mais rien de tout cela.

Sur la tombe de Douglas Collins, l'étranger avait déposé un de ces colliers étrangleurs qu'on met aux chiens pour leur « apprendre les bonnes manières ». En réalité, on en fait souvent ainsi de véritables bêtes décérébrées. Depuis que j'ai commencé à écrire ce livre, j'ai adopté un petit chien, un Pit Bull... Je l'ai appelé Vigile. Il est doux comme un agneau : il se laisse souvent mordre par les chats et vient pleurnicher pour que je l'en débarrasse : ainsi s'évapore pour moi le mythe des chiens féroces de naissance. La clef du problème, c'est que plus le chien est habitué à la douleur, à la violence, à la frustration, plus il devient mauvais. Du moins, c'est ce que je pense (je me suis fâché avec un éleveur sur ce sujet, et je n'y reviendrai pas).

J'ai délicatement saisi le collier, et je l'ai enveloppé dans un sac plastique. Pas d'empreintes digitales dessus



LAPD
BLUES

CHAPITRE QUATRE

(depuis que j'écris, j'ai quelques contacts qui me permettent d'obtenir rapidement ce genre d'informations). Rien. Et pourtant, j'ai vu l'étranger toucher l'objet.

« Soit ton gus était un fantôme, soit il s'est fait effacer les empreintes à l'acide, Alan. »

Je suis revenu une semaine plus tard, mais la nuit, cette fois, et avec du matériel et un ami scientifique et archéologue. Le matériel en question était ce genre d'appareil qui détecte par ondes le contenu du sol. Aujourd'hui, on les fait de plus en plus perfectionnés : ils détectent les émissions de gaz, les perturbations magnétiques, tous ces trucs scientifiques auxquels je ne comprends rien. C'est le genre d'appareil qui vous permet de détecter un os de lapin sous cent mètres de terre.

Mon ami a mis l'appareil en marche. Il y a eu une petite détonation, comme un coup de feu : l'appareil émet une onde très puissante et scanne le sous-sol à l'aide de ses répercussions (c'est du moins ce que j'ai compris tant bien que mal). Nous avons vu une représentation très fidèle du cercueil de Douglas Collins. Un peu en dessous, on voyait d'ailleurs les vestiges d'un autre cercueil, ainsi que quelques pièces métalliques. Quand je vous dis que ces appareils sont le fin du fin...

Mais le cercueil était vide. Il n'y a rien dans la tombe de Douglas Collins, en dehors d'une caisse en bois ornée de fioritures et de quelques barres de plomb. C'est la vérité et c'est la seule conclusion honnête que je puisse trouver à mon livre. Collins était-il vraiment le Vigile qui m'a envoyé tous ces documents ? J'en doute de plus en plus. A-t-il découvert la Vérité ? S'est-il noyé dedans ? Comme le dit ce film dont j'ai oublié le titre : « Nul ne l'a jamais revu. Aujourd'hui, il vit encore ».

C'est ce que je crois, et c'est ce que j'ai écrit. Il n'y a rien d'autre à ajouter. »

— Extrait de « Un masque peut en cacher un autre », d'Alan Hood



Récomment

Transcription de la discussion entre D. Howles, patron des éditions Scandal et S. Ross, responsable de projet sur la publication de « Un masque peut en cacher un autre » d'Alan Hood.

« Tu la trouves comment, la fin, Daniel ?

— Toujours des questions ! Quelle fin ? C'est une fin, ça ? Stephen, je veux bien publier des trucs bizarres, voire inachevés, mais là, ton Hood dépasse un peu les bornes. Ça veut dire quoi, ça ?

— Ça veut dire exactement ce que ça dit : « je vous ai livré les éléments, les personnages, les décors et l'enquête, et moi, j'ai trouvé ma vérité dans cette histoire. C'est à vous de trouver la vôtre. »

— Oui, ou en décrypté : démerdez-vous tous seuls ! Pourquoi crois-tu que les lecteurs achètent des bouquins comme ça ? Pour qu'on ne leur livre pas de réponse ?

NOUS IRONS TOUS AU PARADIS

Moulée dans un débardeur en lycra argenté mettant en valeur sa poitrine généreuse et des jeans savamment délavés, Tashandra Sanko, le visage dissimulé sous d'énormes lunettes noires, attendait ses amis à l'aéroport de Los Angeles. Melody lui avait laissé un message sur son fixe, annonçant la naissance de sa fille Delphine, et l'ex-détective, héroïne et créatrice de Meduz-A, n'avait guère eu de mal à trouver le jour du départ de sa meilleure amie et de son mari, ainsi que l'heure d'arrivée de l'avion.

D'après ce qu'avait laissé entendre Melody, ils avaient décidé du prénom au dernier moment — Jean voulait l'appeler Andrée, elle préférait Hope... et c'étaient les dauphins qui avaient eu raison de leur querelle.

Complètement refait à neuf, LAX ne gardait plus de traces — du moins, plus de traces apparentes — du Little One. Boutiques de luxe, cafés, restaurants et librairies se partageaient un espace refait à neuf, orné de plantes vertes et de fontaines d'eau colorée. Des militaires et des officiers de police parcouraient les couloirs et les salles d'attente, assurant la sécurité des innombrables passagers qui allaient et venaient en direction des différents terminaux.

Soudain, la jeune femme frôla les sourcils. Deux silhouettes minces et élancées, vêtues de jeans et t-shirt trop banals pour être honnêtes, traversaient le hall d'enregistrement en direction des escalators qui menaient aux salles d'embarquement. La plus petite des deux se retourna à mi-chemin et Tashandra écarquilla les yeux de surprise. N'était-ce pas Diam, dont elle venait d'entrevoir le visage ?

— Impossible, elle est morte, marmonna la jeune femme en secouant la tête.

Quand elle regarda de nouveau dans la direction du couple, ils avaient disparu.

— Pour se poser des questions. Les réponses ne sont pas très importantes, finalement...

— Honnêtement, je ne sais même pas dans quelle collection il aurait sa place... Politique-fiction ? Biographie ?

— Mystère...

— On n'a pas de collection Mystère, Stephen.

— Je disais simplement : c'est un mystère, je ne sais pas non plus où le caser. Mais il me plaît bien.

— Oui, à moi aussi. Mais je voudrais vraiment savoir : il est mort, ou pas, ce gus, là, Collins ?

— Je ne sais pas, qu'est-ce que t'en penses ? Le problème, c'est peut-être cette postface. Sans elle, on reste sur l'idée que Collins est mort et a été éliminé par les vilains comploters. La vraie question, c'est de savoir si on le publie avec ou sans la postface.

— Je ne sais pas, qu'est-ce que t'en penses ?

— Toujours des questions... »

Le crépuscule envahissait peu à peu les rues de la cité des Anges, et le ciel, en dépit des nuées jaunâtres qui plombaient l'atmosphère, se paraît de magnifiques nuances d'or et de pourpre.

C'était l'un de ces immeubles en ruines, à mi-chemin entre le squat et le no man's land, que la nouvelle mairie n'avait pas encore pris la peine de réhabiliter ou de raser. C'était également l'un des derniers endroits où Doug se sentait en sécurité.

Seul, avec ses souvenirs obsédants, amers, et ses vieux démons, mais sain et sauf. Loin des manipulations du gouvernement — des gouvernements, d'ailleurs. Loin de ceux qui avaient fait de sa vie une grotesque mascarade, un insupportable enfer. Loin de ceux qu'il aimait, et auxquels il ne voulait pas faire de mal. En cet instant, c'était à eux qu'il pensait. Ses potes. Les anciens du COPS. Sniper. Baron... Ceux qui n'étaient pas morts. Il suivait de loin en loin leur parcours — et était plutôt content du tournant qu'avait pris leur existence. D'autres visages venaient se greffer à ceux de ses amis. Celui de ceux qui l'avaient trahi. Celui des femmes qu'il aimait — ou avait aimées.

Diam. Qu'était-elle devenue, sa poupée de Chine, si fragile et fatale à la fois ?

Tashandra. Ses sentiments envers la jeune femme demeuraient troubles, indéfinissables. Il l'avait toujours considérée comme une petite sœur, sans jamais pour autant réussir à faire absolument abstraction du désir qu'il éprouvait pour elle. Elle avait été la seule, durant son incarcération, à lui écrire chaque semaine, à venir le voir régulièrement, et ce, en dépit de son attitude. Elle était venue le chercher à sa sortie de No Hoper Point. Et il avait pensé qu'il y aurait entre eux peut-être autre chose que cette relation fraternelle et amicale. Mais non.

Et c'était peut-être aussi bien comme ça. Pas d'attaches — ou, du moins, plus d'attaches. Pas de regrets.

— Alors pourquoi lui as-tu envoyé cette lettre ? murmura-t-il. Et pourquoi as-tu laissé tous ces indices à ce type ?

Il soupira.

Plus il avançait dans son enquête – sa quête –, plus il avait le sentiment de s'enfoncer dans quelque chose de mou, de spongieux, et de malodorant qui l'aspirait inéluctablement dans un chaos total. Autrement dit, un tombeau d'excréments sous lesquels il se noyait sans espoir d'en sortir. Au départ, tout était clair pour lui. Il y avait les bons et les méchants. Le noir et le blanc. Et les types comme Noone, qui voyaient tout en nuances de gris, c'était des raclures encore plus noires, plus pourries que les mémétiens de l'autre bord. Mais maintenant, rien ne semblait aussi simple. Quel que soit le bout par lequel il prenait ce putain de Dossier, il s'en sortait les doigts pleins de merde.

Doug secoua la tête, s'éloigna du vide. Le suicide, ce n'était pas pour lui... ou du moins pas pour aujourd'hui.

C'est alors qu'il les sentit. Il se retourna, lentement. Pour les voir – mourir en sachant que les types qu'on – mais quel On ? Les Mémétiens ? Les Autres ? – lui envoyait seraient obligés de le buter de face.

Il y eut plusieurs détonations. L'horrible déchirure dans sa poitrine, mais finalement une douleur presque plus douce que la boule de haine qu'il y cultivait depuis si longtemps. Une odeur de merde... le résultat d'une balle dans les tripes... Pas très bon tout ça. Il sourit en pensant à cette forme de justice poétique : mourir dans la merde après y avoir finalement passé la plus grande partie de sa vie.

Le tireur s'approche, il vient contempler son travail, s'assurer de bien le finir.

Doug, redresse difficilement la tête, juste histoire de savoir qui emporte le trophée, deux connards pourront finalement accrocher sa tête au dessus de leur cheminée. Les mémétiens ? Les Réalistes ? Un putain de pédophile ?

Le tireur contemple quelques secondes sa victime. Dans son oreillette, l'équipe de soutien lui dit de se presser. Il regarde l'ancien flic dans les yeux, lève tranquillement son arme.

– Rien de perso !

Si Doug n'avait pas si mal, il en pleurerait de rire.

– T'avais rien de plus en à dire...

Ces quelques mots lui arrachent les entrailles. La douleur l'empêche de mettre un nom sur la tronche du tireur... Sa putain de mémoire qui défile au dernier moment...

Il cherche... un lieu... un uniforme... Skid Row... un ancien veilleur... une toute petite frappe de rien du tout. Incompréhension et rage l'envahissent.

Une nouvelle détonation brutale déchire le silence des lieux.

Et puis, plus rien. Le noir absolu.

visages amis, neutres ou ennemis, elle les ôta lentement. Les dévisagea tous, un par un. Pour y puiser la force. La compassion. La colère aussi. Puis, ne cessant de triturer la lettre de Doug, sa dernière lettre – dernière trace de sa présence ici-bas, qu'elle aurait voulu garder pour elle seule, mais qu'elle dévoilerait à tous aujourd'hui, Tashandra s'avança.

– Salut Pit Bull... D'où tu es, je ne sais pas trop ce que tu penses de tout ça. Tous ces honneurs. Ces types rassemblés ici, si solennels alors qu'ils n'ont cherché qu'une chose durant toute ta carrière : t'enfoncer. Et je ne sais pas non plus ce que tu penses de notre présence, à nous, tes anciens collègues. Tes amis... Si. En fait, je le sais. Tu te demandes ce que nous faisons ici, déguisés en croque-morts, alors que nous devrions être chez Sniper ou Baron en train de nous bourrer consciencieusement la gueule... Mais bon. C'est comme ça, Pit Bull. Du paradis, il faudra t'y faire, tu ne peux plus décider grand-chose pour les vivants... Et si l'un d'entre nous, moi par exemple, décide de chialer comme un gosse pendant qu'on te mettra en terre, tu n'y pourras rien non plus...

Tashandra se tut quelques instants. Essuya les larmes qui roulaient sur ses joues. Laisse à Melody, Jen et les autres le temps d'encaisser. Reprit.

– Mais bon, tu m'as chargée d'une chose, une sorte de dernière volonté – je vais l'accomplir maintenant.

Elle tira la lettre de sa veste, l'ouvrit. Elle comprenait deux pages. La première n'était destinée qu'à elle seule. La seconde, en revanche, s'adressait à tous...

– Si vous prenez connaissance de cette lettre – pleure pas trop en lisant, gamine, ça finirait par devenir illisible – c'est que je ne serai plus des vôtres. Certains s'en tapent, d'autres seront tristes ou en colère, d'autres se diront simplement que c'est décidément la fin d'une époque. Ils n'auront pas forcément tort. C'est la fin d'une époque, oui. Et le début d'une autre. Si je ne suis plus là, ce n'est pas parce que je me suis fait descendre par des enflures d'un bord ou d'un autre, ni parce qu'un gusse que j'avais coffré à enfin retrouvé ma trace et s'est tapé l'orgasme – le seul ! – de sa pauvre vie minable en tirant. Non, si je ne suis plus là, aujourd'hui, c'est parce que je suis un dinosaure. Et que je n'ai eu ni le courage, ni l'envie d'évoluer. J'ai pas de leçon à donner, à peine deux conseils – vous en ferez ce que vous voulez... Agissez toujours en accord avec votre conscience. Et si votre conscience met en danger vos gosses, votre famille, vos amis, dites-lui de la boucler... Allez, à une prochaine, les gars ! ...

Tashandra s'interrompt, incapable de retenir plus longtemps son chagrin. Doug était mort – et ce n'était pas seulement un ami, qu'elle perdait. Melody, qui connaissait la nature complexe des sentiments de son amie, s'avança à son tour, la prit dans ses bras et allait la ramener près de ses anciens collègues, quand un mouvement furtif attira son attention. Il lui sembla un bref instant apercevoir une silhouette trapue s'éloigner entre les tombes.

Une illusion. Sans doute une illusion.

Tashandra avait dissimulé ses yeux rougis de larmes sous une large paire de lunettes noires. Mais quand ce fut son tour de parler, face au cercueil recouvert du drapeau californien, face à ces visages solennels, douloureux,

Ils avaient appris la mort du détective Douglas Collins le matin même. Ils avaient beau vivre à des centaines et des centaines de miles de la Californie, les journaux leur parvenaient tout de même par le biais d'internet.

- Tu te sens bien ? demanda Lukas, s'approchant doucement de la belle Chinoise. Je veux dire, ce n'est pas trop...

Installée sur une chaise longue face à l'océan, Diam se tourna vers lui et sourit. Un sourire un peu triste. Un sourire plein de promesses, aussi.

- Tu sais, je n'aurais jamais accepté ta proposition si je n'avais pas été prête à franchir le pas. Si je n'avais pas, comme vous le dites, vous autres occidentaux, « fait mon deuil ». Je suis quelqu'un de simple, Lukas. Ma loyauté comme mon amour ne peuvent aller qu'à une seule personne... Maintenant, ajouta-t-elle avec un rire mutin, si tu veux être sûr que je ne vis pas dans le passé, que je ne regrette rien et que je tiens à toi, tu devrais aller nous commander un de ces magnifiques cocktails dont ils ont le secret, au bar !

Il se leva pour aller passer commande, et en profita pour passer quelques coups de fil discrets, derniers témoignages d'une double vie criminelle qu'il lui avait été finalement impossible de quitter.

Quelques coups de fil, des gens qui cherchent mis en contact avec des gens qui ont. Armes, drogue, sexe, spécialistes, informations... Pas de liens directs... pas de scrupules. Quelques coups de fil, quelques dizaines de milliers de dollars. Quelques coups de fil et un seul gros mensonge... un mensonge pas si difficile que ça à entretenir lorsque la victime se sent mieux au cœur de l'illusion.

Voyant Lukas revenir, escorté par une fille superbe fille dont les formes affolantes se déhanchaient au rythme de son pas sur le sable tiède et blanc, Diam mit sèchement

un terme à la conversation. Il n'y avait pas grand-chose à ajouter, de toute façon. Toutes les informations dont elle avait besoin sur sa nouvelle cible l'attendaient à Bangkok. Arborant une moue délibérément boudeuse, elle observa la serveuse. Celle-ci tenait, en équilibre sur un plateau, deux coupes ornées de tranches d'ananas et de mangue. Elle déposa les commandes sur la petite table d'osier, à l'ombre du parasol, et s'éloigna d'une démarche suggestive.

- Lukas...

- Quoi, ma puce ?

- Regarde-la une fois encore avec ces yeux-là et je la découpe en rondelles...

Pour toute réponse, le métis éclata de rire et l'embrassa.

Diam et Lukas vivent toujours aux Fidji. Elle croit toujours en lui, et lui continue à téléphoner discrètement, ignorant que les séminaires auxquels elle participe n'ont jamais de rapport avec les soins... Ils ont ouvert un centre de thalasso-thérapie écologique. L'an dernier, Diam a accouché d'une petite fille. Ils l'ont appelée Azur... Melody et Baron ont quitté la Californie. Ils interviennent en Afrique, au nom de l'UNESCO... Tashandra Sanko a sorti un best-seller, dont les droits ont été immédiatement achetés par les studios Fare Well. Il s'intitule « Eve's story »... Jennifer Keller et Thomas O'Doole se sont mariés. Il est lieutenant du SICS, et bien parti pour devenir capitaine. Jen, elle, a intégré la police des polices des polices... Anita est suivie par un psychiatre, mais elle n'a toujours pas été déclarée apte à réintégrer le LAPD... Quant aux morts... Eh bien ça, c'est une autre histoire...

FIN

LAPD
BLUES

CHAPITRE QUATRE

PAROLES D'AUTEURS

Un futur possible pour COPS

Par Benoît Attimost

Mes estimés collègues vous ont donné des pistes pour continuer à faire évoluer l'univers de COPS ? Mouaich... Les écoutez pas trop, ils sont un peu farfelus, vous savez. Approchez plutôt et écoutez la vérité ultime. Celle de l'agent Bénito, en poste à Los Palmitos...

Cette dernière saison vous donne une occasion idéale pour continuer les enquêtes policières, mais dans un autre contexte : la guerre civile. Après le tremblement de terre, la situation entre la Californie et l'Union est tendue (surtout entre les Réalistes et leurs meilleurs ennemis). Tous ont des squelettes dans leurs placards et tous s'arrangent pour mettre le souk chez les copains. Le Nord de l'Union entre dans une phase de démocratisation réelle, alors que le Sud et la Sun Belt, eux, se radicalisent. La Californie, elle, est toujours un électron libre que même ses anciens amis surveillent. Le Canada, par exemple, coupe tous les ponts, voyant d'un mauvais œil l'évolution de la jeune république.

Les nordistes, les sudistes et les Californiens entrent dans la spirale de la violence à l'initiative du Sud. Les radicaux vont s'arranger pour que les liens entre Washington DC et Néo Islam soient connus. En même temps, ils vont aider à organiser un gros attentat manqué à New York, cette fois officiellement organisé par la Californie (Opération Représailles). Les milices sudistes, ralliées sous la bannière des intégristes, vont alors déclarer que DC n'est plus capable d'assurer la sécurité de l'Union et qu'elles doivent, elles, prendre les mesures qui s'imposent. Le Nevada sera officiellement envahi et Las Vegas ravagée par un bombardement nucléaire sale (Opération Purification).

Les soldats du Sud ne voulant pas se rallier aux radicaux seront massivement exécutés en quelques jours. Le Nord, désorganisé, va être incapable de riposter alors que la Californie va se considérer agressée par l'Union dans son ensemble (ne faisant pas de distinction entre le Nord et le Sud). La guerre civile commencera ainsi.

Et les PJ dans tout ça ? Mon humble avis est que COPS est avant tout un jeu de flics. Même dans un pays en guerre, la criminalité existe. Par conséquent, d'une façon où d'une autre, les PJ devraient toujours continuer à enquêter. La guerre civile est une composante supplémentaire qui pourra vous aider à générer des scénarios nouveaux. OSS 666, par exemple, vous sera d'une aide précieuse.

Qui va gagner cette guerre ? À vous de voir. Mais il y a fort à parier que l'intérêt de nombreuses factions (les mafias qui vendent des armes, les gangs qui assurent les trafics divers vers le front, etc.) est de tout faire pour qu'elle dure longtemps. Le ciel de LA n'a pas fini de brûler.

Benito

Mon COPS à moi

Par Charlotte Bousquet

Lorsque j'ai commencé à écrire pour COPS – qu'il s'agisse du roman ou de nouvelles – je n'avais pas l'habitude d'écrire certains termes. Merde. Couille. Bite. Chatte. Enculer... Des choses affreuses de ce genre... Mes univers se situant plus dans des mondes imaginaires et/ou historiques, vous imaginez bien que les insultes et grossièretés que je consentais à coucher sur papier étaient plus de l'ordre de : Fi ! Fichtre ! Butor de pied-plat ridicule ! Ou simplement Palsambleu !

Je remercie mille fois – voire plus – Geoff de m'avoir appris à écrire des gros mots... Et vous devriez, chers lecteurs, faire pareil. Sinon, COPS, ça aurait donné ça :

« Holà, monsieur, je vous en conjure, cessez-là votre résistance !
Donnez-moi votre bourse ! N'ayez point l'arrogance
De croire pouvoir vous défendre ou vous enfuir !
À votre existence, cela ne ferait que nuire ! »
Et avouez que dans la bouche d'un ganger de South Central braquant un type, ça sonne moins bien que :
« Ton fric, motha'fucka' ! Ton fric ou j'explose ta sale gueule de blanc ! »
Non ?

COPS next generation

Par Jean-François Beney

Vous êtes citoyen californien et tout va bien. Enfin, tout va bien dans ce royaume du bonheur préfabriqué et ultracontrôlé. Consommateur et citoyen modèle, vous jouez un rôle précalculé dans une sorte de club Mickey de la libre pensée en carton. Surtout, ne pas réfléchir, jouer, sourire et mourir en toute discrétion.

Seulement voilà : y'a toujours un con qui réfléchit et qui se dit « Tout ça est quand même un brin totalitaire, non ? Cette liberté n'est qu'illusion et l'environnement est poutri, non ? Et si on essayait de retrouver notre libre-arbitre ? Et si on vivait autrement ? ». Et ce mec entre en conflit avec le système. Alors, il en parle aux autres. La plupart se foutent de sa gueule : « Arrête tes conneries ! Pourquoi tu t'embêtes avec ça ? Reprends un cachet rose et viens faire du trampoline. Magne-toi, sinon on va être en retard pour la course en sac ! ». Et puis, y'a un ou deux autres cons qui lui disent : « Putain, c'est pas raison. On vit vraiment comme des abrutis, des oies gavées. Cassons-nous ! ». Le premier con réfléchit (souvenez-vous, il avait ce super pouvoir quasi-divin) et dit : « Heu... ouais, mais où ? Parce qu'ailleurs c'est pas mieux ». « Ah ? » font les deux autres, déçus. Tout le monde réfléchit (enfin y'en a deux qui essaient, pour eux c'est la première fois). « Et si on partait dans les étoiles ? Y'a p'têt un truc cool là-haut ? Et y'a même des E.T., je crois ! On pourrait tout recommencer à zéro p'têt ». « Beauak ! répond un autre. Moi, les voyages spatiaux, ça me fout la gerbe ! Et si on partait plutôt dans la nature ? On vivrait comme des sauvages et on retrouverait nos racines ? Nos dieux... hein ? ». « Pff, soupire le dernier. Moi, je veux pas partir, je veux juste que ça change. Il suffit de faire réfléchir les gens comme on l'a fait pour qu'ils veuillent que ça change, non ? ». Et chacun des trois de repartir réfléchir dans son coin avec d'autres gars qui partagent leur point de vue. On attend dix ans et on regarde ce qui s'est passé.

La révolte des colonies spatiales

- Earth 2, the new hope

La Terre, c'est foutu ! C'est en partant de ce constat (auquel on pourrait presque arriver aujourd'hui si on était un brin pessimiste) que des hommes se lancent à corps perdu dans la colonisation spatiale. On retrouvera dans cet amalgame de conquérants des étoiles d'anciens membres de Baba Yaga cherchant à poursuivre les rêves de Raspoutine, des membres de Cosa Nostra et des yakusa réunis dans une alliance coloniale qui cherche de nouvelles terres et populations à exploiter, et d'anciens Compagnons qui ont survécu à la purge et qui vont tenter leur expérience plus loin dans la galaxie. Ces trois factions vont lutter entre elles pour l'envoi des hommes et la colonisation des planètes terraformées les plus proches, afin d'y recréer leur version du paradis. On verra également des révoltes, des sécessions, des revendications indépendantistes : le mouvement commencera par Mars, qui va devenir une sorte de « planète anarchiste » avec des aventuriers, des idéologues, des planètes penseurs... et des criminels de tout poil vous pouvoir venir s'abriter. La lune, quant à elle, va devenir une sorte de tête de pont militaire de la répression terrienne originelle, qui ne cherche qu'un prétexte pour détruire des embryons de révolte. On entre dans le « pré-space-opéra », avec des intrigues criminalo-politiques sur terre et des aventures/enquêtes dans l'espace et les colonies humaines. D'ici que les extra-terrestres s'en mêlent...



L'exode des mystiques

- le retour des forces de la nature

La vie moderne, c'est de la merde ! La technologie, l'hyperconsommérisme et la réalité virtuelle abrutissante vont gaver certaines personnes. Cristallisée par L.A., cette haine du système va pousser les plus exaspérés à quitter la vie urbaine et à suivre des gourous dans des coins hostiles. Le désert, la montagne, les canyons vont abriter des communautés religieuses dont beaucoup vont renouer avec des traditions chamaniques et polythéistes. Pêle-mêle, on va retrouver d'anciens Haïtiens qui penchent vers le vaudou, des néo-aztèques issus des cartels, des satanistes de la Wicca, des néo-druides, des néo-Amérindiens qui croient au grand esprit... et bien d'autres dont certains marginaux comme les gobelins ou les cafards dont le culte pour les insectes est devenu plus pastoral. Et paradoxalement, ça marche. Les pyramides, les cercles de pierre et les temples fleurissent dans la campagne californienne. On parle partout de miracles, de créatures étranges, d'entités totémiques, de voyage astral, de disparitions et de réapparitions de messies... Info ou intox, il se passe de drôles de choses dans la campagne. Mais chaque communauté garde un lien avec L.A., centre de recrutement de nouveaux membres et lieu de commerce pour des produits illicites (comme des armes pour défendre les communautés et des drogues pour expériences mystiques). Les coins sombres et abandonnés de la capitale sont le théâtre d'apparitions surnaturelles liées à chaque culte. Vous venez de faire un pas dans le fantastique.



Guérilla Urbaine

- Les secousses médiatiques

Le système, c'est poutri. Des gens ont bien conscience qu'on est manipulé... mais que la majorité est bien contente qu'on pense à sa place. Alors, il faut la réveiller. La seule méthode, c'est l'électrochoc. On voit émerger trois types de guérilla violente issus du gangstérisme politisé et d'anciens opposants au régime passés à la clandestinité. La guérilla verte est le fait d'écologistes extrémistes qui vont essayer de réimplanter la nature au cœur de la ville en commençant par les égouts, les zones souterraines et les immergées désertées suite au dernier séisme. La guérilla numérique va tenter de détourner les ressources informatiques et cybernétiques pour paralyser le système, détourner le pouvoir économique et inonder le réseau de messages subversifs. Enfin, la guérilla politique va chercher à s'en prendre aux têtes gouvernantes du pays, par le meurtre, la perte des symboles du pouvoir et la déstabilisation. Vous venez d'entrer dans l'anticipation.

Jeff

Bonjour, j'ai 5000 signes pour vous dire...

Par Sandy Julien

... tout ce qu'il vous reste à faire avec COPS. COPS, c'est fini, mais il en reste encore au fond, c'est comme le Nutella. Il y a toutes



sortes de pistes que je n'ai pas eu le temps (ou le courage, je suis un vrai fainéant, moi) d'exploiter correctement. Par exemple, faire passer les PJ à la vitesse supérieure : dans la période post-COPS, tout peut arriver. Vos PJ se sont fait rouler dans la farine pendant des années : ils savent comment on fait, et l'un d'entre eux pourrait devenir policier... Peut-être même entrer au cercle très fermé des méméiciens, et tirer les ficelles à son tour. Un ancien cops devenu apprenti maître du monde ? Pourquoi pas ? Ils ont les appuis, ils ont assez d'infos pour faire chanter toutes les huiles (et une huile qui chante, ça doit pas être beau à entendre : grillgetblougrllgrll !), et ils ont des superpouvoirs...

Deuxième possibilité de campagne : le sang neuf (non, ce n'est pas une campagne pour Vampire : toi, le petit goth pâlichon, au fond, tu ramasses tes trois kilos de d10 et tu sors...). On prend les mêmes (ha ha !) et on recommence : un nouveau service de COPS est mis sur pied vingt ans après (les années 50), vous faites de nouveaux PJ, et hop... Simplement, cette fois-ci, vos anciens PJ font d'excellents PNJ qui pourront les aider, les soutenir, voire même leur permettre de remporter cette bataille contre le système qu'eux-mêmes ont perdue autrefois. Alexandre Dumas a déjà fait le coup de « vingt ans après », ça marche à tous les coups, c'est vendeur, coco, vas-y, envoie.

J'aime bien John Carpenter, aussi : la Californie déchue, transformée en gigantesque état-prison, ça peut être pas mal, dans le genre trip à la Snake Plissken, non ? Il suffit de reprendre l'état des lieux au moment de la fin de ce supplément et d'empirer un tout petit peu, et hop ! Le ton du jeu vire au postapo, mais il y a de quoi se faire très plaisir, finalement. Pour peu qu'on s'en donne la peine, les Réalistes peuvent même devenir les matons de cette population à la dérive.

Une petite campagne cyberpunk, ça vous dit ? Et si la Californie se relevait de ses cendres et devenait tout simplement le fleuron de la technologie, soumettant peu à peu l'Union, de sorte que finalement, c'est ce petit état turbulent qui domine et non le contraire... Grâce à l'innovation technologique et à un manque total d'inhibition et de tabous, la Californie devient le modèle à égaler, et finalement la locomotive qui maintient la croissance du pays tout entier... Dans ce cas, l'Union fait littéralement acte de soumission à la Californie.

Poussons un peu cette logique : la Californie en tant que pôle vivant d'une Amérique du Nord moribonde ; l'ensemble des États-Unis devient une gigantesque cambrousse (pensez Massacre à la tronçonneuse...) et la Californie le seul pôle un tant soit peu civilisé d'un pays qui s'en va à vau-l'eau, chaque état de l'Union devenant une sorte de microcosme plus ou moins fermé. On n'est pas loin non plus du postapo, avec LA

citée, et tout autour, dans un pays gigantesque, un monde à la Mad Max sombrant de plus en plus dans la barbarie.

Je m'élance, je me chauffe, comme ça, mais tout ça, c'est un peu trop « grande échelle » pour vous et vos joueurs ? Vous êtes plutôt du genre intimiste, petites intrigues entre amis, cercle fermé ? Et si tout continuait sur la même lancée (c'est dire si la Californie est dans la panade vu ce qu'on vous a balancé dans les derniers suppléments...), mais avec une petite différence : tous les anciens cops ont fondé une sorte de société secrète. Une sorte de mix entre la résistance, les anciens combattants, la Ligue des Justiciers et Navaro, mais sans Navaro, en fait. Des héros de l'ombre qui ont gardé un sens mystique de la justice et qui utilisent leurs talents pour le bien, quite à se retrouver recherchés par la police.

Pour aller plus loin dans le mystique, vous savez à quel point on est attaché aux masques et aux guns, dans COPS : on vous a fait tout un laïus là-dessus, et vous, ingrat, vous n'en avez rien fait sous prétexte que c'était rien que des symboles phalliques et la manifestation d'un fantasme d'impunité... Je plante le décor : on est en 2099 (on prend pour postulat que personne n'a fait sauter la planète avant : vous voyez qu'on est en pleine science-fiction), et les États-Unis sont sous le contrôle d'une clique de fonctionnaires

corrompus, d'une police de poutins et d'une armée de fachos. Mais soudain, surgissent de l'ombre de véritables héros dotés de talents surnaturels, que certains n'hésitent pas à qualifier de superpouvoirs. Leur seul point commun : ils portent tous un masque issu du passé et un pistolet très particulier. Au début de la campagne, vos PJ ne savent pas trop d'où sortent ces gugusses, mais ils le découvrent bientôt : le flambeau des cops se transmet de génération en génération, et ils seront les fiers héritiers de cette belle tradition : protéger et servir. Une campagne en trois cent soixante-deux volets (un paquet de trilogies, donc, c'est à la mode, les trilogies, coco) s'ensuit, au terme de laquelle l'un d'entre eux découvre qu'il est le fils de Dark Vador.

Bon, voilà, on a fait ce qu'on a pu tout le long de ce jeu pour vous donner de quoi faire, et je crois que même si vous êtes finalement arrivés à cette étape de la « grosse campagne », vous avez de quoi vous occuper un bout de temps avec ses conséquences. Et s'il y a encore des intrigues non résolues, des affaires non classées, des personnages dont le destin n'a pas été scellé par nos soins (il n'y a plus assez de place sur mon ordi pour mettre les petites croix que j'y dessine à chaque fois que je descends un de vos PNJ préférés), eh bien... c'est tant mieux, non ? (Ça veut dire qu'il vous reste encore du boulot ! Merci à tous de nous avoir suivis jusqu'ici, et merci à mes joyeux compagnons de la forêt de Sherwood qui m'ont donné envie de lire COPS autant que d'y participer.



"C'est là en effet un des grands et merveilleux caractères des beaux livres que pour l'auteur ils pourraient s'appeler "Conclusions" et pour le lecteur "Incitations". "

Marcel Proust 1871-1922

Endgame. Apprétez-vous à découvrir le dernier supplément de COPS. Nous vous invitons à participer à un dernier voyage au cœur de Los Angeles, nous vous invitons à venir découvrir ses entrailles les plus sombres : le monde criminel, la prison, les flics infiltrés... Vous aurez enfin la possibilité de franchir la frontière, de jouer les adversaires de vos anciens cops : trafiquants de drogues, meurtriers, mocs, braqueurs... mais aussi des flics infiltrés à l'espoir de vie des plus réduites.

Endgame est le seizième et dernier supplément pour COPS, le jeu de rôles qui vous permettra d'endosser la charge d'un criminel à Los Angeles, en 2035.

édité par Asmodee Éditions (07/2007)
ZAC Le Mirantais
angle rue aux Fleurs/rue des Filles
BP 00037 78960 Voisins Le Bretonneux
ISBN : 2-916819-55-9
Prix conseillé : 25 €
Référence : COP-16

Endgame
est une extension
pour le jeu COPS
écrit par la Siroz Death Squad
Couverture : Aleksis Brietot

www.asmodee.com



9 782914 849555

SIROZ
PRODUCTIONS