

# C.O.P.S.



## California Dreamin'

SEPTEMBRE  
OCTOBRE  
NOVEMBRE 2032

direct de l'ordre en vacances ?

# C.O.P.S.

**Bienvenue au  
pays du soleil.**

Californie...  
**vous n'en reviendrez pas !**

# California Dreamin'

SEPTEMBRE/OCTOBRE/NOVEMBRE 2032



Sandy Jules aimerait dédier ce livre à la mémoire de Julien Nebois,  
qui nous aura prouvé qu'il y a quelque chose au-delà du Came Over.

## Credits

---

Un jeu de Nicolas Tomin, CRDC et Geoffrey Picard, assistés de la SIB02 Death Squad.

Responsable du portage : Geoffrey « le traducteur le plus lent de l'Ouest » Picard.

Nouvelles de Charlotte « défilé pour ton sein » = Bousquet.  
Au jour le jour, Deux destinations de choix... et Le conseil de la raison  
de Sandy « je prends... ça aussi... ça aussi... » = Julien  
San Francisco en Orange County de Thomas « animateur de MI » = Cheilan  
Barrel Country de Olivier « en time » = Roullier  
Hauts Mers californiens de François « bienvenue dans l'équipe » = Cédric  
Les Yagou et 10-18 de Jean-François « dit Ben Laden junior » = Beney  
La tour d'ivoire de Benoît « lover of an american queen » = Activnost  
Enlèvement de Armand « secrétaire de Thomas Cheilan » = Calder  
Non coupable ! de Marc « out of time » = Sauriot  
Neus de Armand Calder, Benoît Activnost, Charlotte Bousquet, Marc Sauriot et Thomas Cheilan.

Textes et encadrés additionnels de Geoffrey Picard.

Relecture et réécriture par Anne-Cécile « back from the dead » Argy, Yann « monsieur Papa » Aredit,  
Geoffrey Picard et Alicia « Thuy Son » Simonnet.

Un grand merci aussi aux gens de la F4Q COPS, des sites amateurs, de la mailing list  
(<http://fr.groups.yahoo.com/group/cops-jde/>), du forum sur le site [www.odes.com](http://www.odes.com) et aux abonnés  
de Groum Zero pour leur soutien, leurs questions, leurs propositions de textes et de règles,  
leurs critiques constructives et leurs idées.

## Illustrations

---

Conception graphique et couverture :  
Alexei Reizet.

Illustrations intérieures : Jibé, Stéphanie Poisson, Franck Poterlat et Christophe Swal.

Conception graphique intérieure : Georg Barth Cidon « Cervall

Mise en page : Thorfin « Granakin » M<sup>c</sup> Brolan.

Imprimé en France par l'Atelier Impression, juin 2005.

# SOMMAIRE

|                         |   |
|-------------------------|---|
| <b>LAPO Blues</b> ..... | 4 |
| Séfina .....            | 4 |
| Au jour le jour .....   | 5 |

|                              |    |
|------------------------------|----|
| <b>Les meurs du LAPD</b> ... | 10 |
| Virginia .....               | 10 |

|                                    |    |
|------------------------------------|----|
| San Francisco .....                | 12 |
| 1. Vue d'ensemble .....            | 12 |
| 2. Frisco et ses alentours .....   | 14 |
| 3. Downtown .....                  | 15 |
| 4. Central Business District ..... | 17 |
| 5. North Beach .....               | 18 |
| 6. Pour la route .....             | 20 |

|                                                   |    |
|---------------------------------------------------|----|
| Orange County .....                               | 20 |
| 1. La population d'Orange .....                   | 20 |
| 2. Groupes de pression .....                      | 22 |
| 3. Milices, criminalité et forces de police ..... | 24 |
| 4. Zones de peuplement .....                      | 25 |

|                                     |    |
|-------------------------------------|----|
| Rural Country .....                 | 27 |
| 1. Welcome in Monterey .....        | 27 |
| 2. EDEN et Imperial Valley .....    | 28 |
| 3. Les vignobles californiens ..... | 29 |
| 4. Soleil de minuit .....           | 29 |
| 5. Sur la frontière .....           | 32 |
| 6. Barbetsen .....                  | 32 |

|                                |    |
|--------------------------------|----|
| Hauts lieux californiens ..... | 33 |
| 1. Tijuana & San Diego .....   | 33 |
| 2. Santa Barbara .....         | 35 |
| 3. La Vallée de la Mort .....  | 36 |
| 4. New Land .....              | 37 |
| Indian Reservation .....       | 37 |
| 5. Alaska .....                | 38 |
| 6. Hawaï .....                 | 39 |
| 7. This is the end .....       | 40 |

|                                                               |    |
|---------------------------------------------------------------|----|
| Deux destinations de choix pour des vacances enchantées ..... | 40 |
| 1. Disneyland .....                                           | 40 |
| 2. Elmer's Mall .....                                         | 43 |
| Las Vegas .....                                               | 44 |
| 1. Sin City .....                                             | 44 |
| 2. Le Strip .....                                             | 48 |
| 3. Sub-urbs & alentours .....                                 | 50 |

|                                |    |
|--------------------------------|----|
| <b>Affaires en cours</b> ..... | 52 |
| Samantha .....                 | 52 |

|                                                 |    |
|-------------------------------------------------|----|
| 10-18 : Halloween sanglant .....                | 54 |
| 1. Inigo .....                                  | 54 |
| 2. Amara .....                                  | 54 |
| 3. Périmètre .....                              | 55 |
| 4. À suivre .....                               | 55 |
| La suite d'Inigo .....                          | 56 |
| 1. Petit service .....                          | 57 |
| 2. Triste affaire .....                         | 58 |
| 3. À quoi rêvent les jeunes filles .....        | 58 |
| 4. Pices et fausses pices .....                 | 59 |
| 5. Cal de sapin .....                           | 61 |
| 6. L'incarnat de 1945 .....                     | 61 |
| 7. Salsola pils .....                           | 62 |
| 8. Uppress .....                                | 63 |
| 9. Le jeu de rôle tend fin, c'est comique ..... | 64 |
| 10. La capitale s'arrose .....                  | 66 |
| 11. Virtual World Company .....                 | 68 |
| 12. La quête .....                              | 69 |
| 13. Le pacte avec le diable .....               | 70 |

|                                    |    |
|------------------------------------|----|
| Endgame .....                      | 71 |
| 1. Dépendance, spoiler remis ..... | 71 |
| 2. Ace I : Urban jungle .....      | 73 |
| 3. Ace II : Arctic carno .....     | 77 |
| 4. Ace III : Sudden death .....    | 80 |
| 5. Les dossiers .....              | 84 |
| Le conseil de la raison .....      | 89 |
| 1. Biogéologie : le pilier .....   | 89 |
| 2. Meurtre chez Caspita .....      | 90 |
| 3. Développement du scénario ..... | 92 |
| 4. Éléments d'enquête .....        | 93 |
| 5. Conclusion .....                | 97 |
| 6. Annexes .....                   | 97 |

|                      |     |
|----------------------|-----|
| Non coupable ! ..... | 98  |
| 1. Prologue .....    | 98  |
| 2. Au viol ! .....   | 98  |
| 3. L'enquête .....   | 102 |
| 4. Arrestation ..... | 104 |
| 5. La traque .....   | 105 |
| 6. Épilogue .....    | 106 |

|                               |     |
|-------------------------------|-----|
| <b>Les meurs du SMO</b> ...   | 107 |
| Charlyde, Scylla et Cie ..... | 107 |

|                                     |     |
|-------------------------------------|-----|
| San Francisco - Personnalités ..... | 110 |
| 1. Madame le maire .....            | 110 |
| 2. La commandante du SFPD .....     | 110 |

|                                              |     |
|----------------------------------------------|-----|
| 3. Le représentant de New Venice .....       | 110 |
| 4. Bobby « Don » Scamp .....                 | 111 |
| 5. Tête de dragon de la rade Wo Hop To ..... | 112 |
| 6. Geisha du clan Kiyô Ocan .....            | 112 |
| 7. Bakun Anzori .....                        | 113 |
| Orange Vice .....                            | 113 |
| 1. Présence exotique .....                   | 114 |
| 2. Le châtir flambe et l'OCR .....           | 114 |
| 3. Les gangs .....                           | 114 |
| Rural country .....                          | 116 |
| 1. Monterey, l'insolent étranger .....       | 116 |
| 2. EDEN, le paradis productiviste .....      | 116 |
| 3. Napa, on dit le Sud .....                 | 117 |
| 4. Monzing .....                             | 117 |
| 5. Yelko, on dit le Sud .....                | 117 |
| 6. Barbetsen, the wild west .....            | 118 |

|                                |     |
|--------------------------------|-----|
| Hauts lieux californiens ..... | 119 |
| 1. Tijuana & San Diego .....   | 119 |
| 2. Santa Barbara .....         | 119 |
| 3. La Vallée de la Mort .....  | 120 |
| 4. Alaska .....                | 120 |
| 5. Hawaï .....                 | 121 |

|                                                           |     |
|-----------------------------------------------------------|-----|
| Deux destinations de choix, ou pas ! .....                | 121 |
| 1. When you wish upon a star, your dreams come true ..... | 121 |
| 2. Un petit tour au centre commercial .....               | 123 |
| Las Vegas parano .....                                    | 123 |
| 1. Le chef Johan Isaac N'Gou .....                        | 126 |
| 2. Haherty .....                                          | 126 |
| 3. La soulette à des prix ! .....                         | 126 |
| 4. Les régulateurs .....                                  | 126 |
| 5. L'alliance des Wachmen .....                           | 127 |
| 6. La ligne des nouveaux gladiateurs .....                | 127 |
| 7. L'affaire Mac Saman, les dessous de l'affaire .....    | 128 |











## 8 octobre 2002

- Ça lui fait plaisir, madame/elle Cary...
- À 7°C en dessous votre ligne de travail, détective Webber.
- C'est ça... D'habitude, c'est plutôt moi qui outline les gens ici, et pas le contraire. J'ai dû que rendre service.
- Des autres ? Cependant, je crois que c'est une excellente opportunité pour le service du COPS que d'apparaître au cours de ce reportage, et de la manière la plus positive qui soit. À California News, nous voulons que le public se rende compte de nos conditions de travail, mais qu'il ait un aperçu de l'intérieur, un point de vue positif, qui lui fasse comprendre vos difficultés, votre travail, votre vie.
- Vi vons cet angle... C'est sûr que c'est plutôt sympa de votre part de nous faire de la pub !
- Tout très solemnellement rafraîchissant, détective Webber ! Bon, nous allons commencer, si vous le voulez bien.

## 15 octobre 2002

- Vous ne savez pas dans quel vous mettez les pieds.
- J'en suis même plus sûr que toi, mon petit homme, et tu vas tout savoir ! Je suis sûr que travailler le détective Brian fin, le vrai tout de ta compagnie de renseignements-conseils alors c'est plutôt amusant à raconter ce que tu sais sur elle !
- Vient donc le détective Callins, n'est-ce pas ? Il est chargé d'évaluer de me faire savoir de mes gens en faisant cette sorte de rôle de celui à tendance raciste. Vous ne savez toujours rien, et pour votre sécurité, vous devriez vous en tenir aux affaires qui relèvent directement et explicitement de votre juridiction. Laissez les choses d'évaluer des affaires des choses.
- Brian, c'est de ce corps ! J'en reviens pas, y a une femme elle, le gars l'homme : vous les salades d'accidents incapables de juger avec des preuves de petites bagarres, vous êtes incapables de faire la différence entre un truc de bulle et un truc de cul !
- Ça précéderait, pas plus que l'intimidation, ne vous même... angli...
- Mais je vais te dire, bonhomme : je fais la différence entre les vrais dons et les mens dans ton genre, alors c'est toi qui vas aller tes mains à deux bulles. Le cadavre de Brian... de Dan fin... n'a pu être identifié que récemment à l'aide d'un simple médaillon, puis il a complètement disparu avant qu'on ait pu commencer l'identification. J'ai peut-être fait d'un gros idiot, mais il m'arrive de me servir de ce truc rose et fidèle que j'ai entre les oreilles. Alors on va reprendre depuis le début, d'accord ?

## 27 octobre 2002

- C'est un endroit comme un autre, pour parler, tout ?
- Me parlez pas pour une cause : c'est tout naturel. Qu'en-est-ce que tu veux me dire de si important que les autres ne puissent pas écouter ?
- Écoute, Anita, ça fait des mois que tu me fais la garde. Que tu fais la garde à tout le monde. Qu'en-est-ce qui se passe ? Ils ne se souviennent plus comme ça pendant longtemps jusqu'à ce que tu touches le moment ? C'est quoi, c'est cette opération ? C'est la belle ? Les bagarres avec Anita ?
- Tu voudrais que je te dirige une saison qui explique tout ? Bien sûr pour toi, mais j'en ai pas, l'histoire que tout s'accroît, et après tout d'un moment, ça fait pas en avoir tout simplement, mais de ça.
- Alors pourquoi m'en parles-tu ?

- Parce que ça ne sert plus à rien. Il y a des cops qui me voient comme les, j'ai l'impression. Depuis qu'on fait tout ce ramdam autour de l'histoire, tout ça... j'ai l'impression qu'on me prend pour une espionne à la solde de je ne sais quel.
- Et c'est pas le cas ?
- "
- Tu refuses de te faire examiner par le médecin du service, tu as des hormones spécialement aménagées pour pouvoir te connecter aux infos des laboratoires G&S&P... Ils ont l'impression que tu n'es plus une cop à plein temps.
- Je vais changer de service.
- Quel ?
- J'ai fait une demande de mutation, qui devrait prendre effet début 2003. Tu as raison, Can, je ne fais plus vraiment partie du COPS.

## 28 octobre 2002

- Tu veux vraiment rien nous dire, papy ? Ils ne vont quand même pas être obligés de te passer à l'écran, non ?
- Ben, je préférerais pas, attends que j'ai rendez-vous ce soir avec madame le maire pour boucler du contrat à la louche, hein. Hé hé !
- Hé hé ! Maudie, y'a rien à en tirer, il est pas sérieux, ce gars, Brian. Allez, on le sort d'ici, et on cherche ailleurs, ok ? C'est qu'un pauvre bougre, et on n'a aucune raison de l'insulter ici, d'accord.
- Écoute, Vinny, tu vas me laisser seul avec lui une minute, tu veux bien ?
- Comme tu veux, Jean, mais c'est peine perdue. Je te rappelle un truc ?
- Avec plaisir.
- Sans doute, sans lui ?
- Bien comme le diable. À tout de suite. Bon, bon nous voilà tous seuls, grand-père.
- On était bien, Brian. Comment ça va, toi, toi ? Les news, dans la rue, y disent que tu fais beaucoup de bien pour tout le monde, et que le Grand Mât est content de toi.
- Je fais ce que je peux, grand-père. Qu'en-est-ce qu'ils disent d'autre, les news ?
- Il disent que même les policiers te font confiance, et qu'ils t'ont envoyé un de leurs émissaires, une petite ombre pour te protéger. Une ombre à quatre pattes, hé hé !
- Je suis de qui tu me fais parler.
- Mais y'a dit que ton bébé est volé par les magies.
- Bien sûr... Voilà ?
- Tu dis l'histoire-Sorcery très très lente qui ont reçu des messages. Des messages de très très loin. Y'a une ombre qui dit qu'elle a même reçu un message de ta grand-mère. Bien, la belle, ça t'envoie un avertissement depuis le paradis.
- Et qu'en-est-ce qu'ils disent, ces messages, grand-père ?
- Ils disent que si les magies continuent à se rassembler dans la cité des anges, toi et tes amis, vous en avez plus pour longtemps, bla, bla.

## 1<sup>er</sup> novembre 2002

- Le jingle de California News, puis le silence. La chaîne de cops qui sont rassemblés autour de l'écran inclut dans un des murs de la Boite sont absents.
- Ben mardo, Bad Luck... C'est mal... comment dire...

- À quoi ? Oh, non, je crois qu'il faut taper une phrase pour décrire ce reportage de cette espèce de place d'illuminé (un de mes amis : c'est une insulte à tout le service, à l'intelligence, à... à...).

- Au bon goût ?

- Bien, Fader... Je rêve où elle a parlé des cups comme de l'unité où on se réveille : tous les flics peu scrupuleux, psychotiques et dangereux ?

- Non, Danny boy, tu ne rêves pas... Je crois cependant que tu as oublié de parler des « dévants ».

- Oh Fader, mais comment elle a pu omettre le reportage de cette façon ? Je veux dire, de manière à sauvegarder chaque argument, chaque élément contre nous ?

- Un peu de montage, des images choc... Mais dis donc, on disait que tu ne regardes jamais la télé, toi ? Qu'en-vois-tu pour en penser les gens ?

- Moi je dis qu'on va encore devoir prendre des mesures.

- Je m'en attendais pas moins de toi, boug ! Au boulot, les gars.

### 8 ans 2002

- Si je salue bien, en fait, c'est toujours deux agents, voilà une voiture de police, deux gars et un flic à pompe simplement parce que tu flippes ? À qui tu veux faire croire ça, Mano ?

- Ben...

- Quel donc, Sniper ?

- Ben, à moi, qu'il ne le fasse croire.

- Tu discomes ou quoi ? Ça m'étonne, il nous a menti pas le bout du nez pendant plus de deux heures, il a péti l'acadie nouvelle à Webster, et il a mis Free (il) pour le compas, et tu vas croire ses balabats ? Respire-nous l'impermeable Harry ! Tu es camello, viens !

- Je suis peut-être un peu camello, c'est raison, l'handicap... Mais moi je me dis que ça pose à peu-près vraiment flippé, qu'il a peut-être vraiment des sautes d'en vouloir aux flics. Et qu'il a peut-être vraiment un bon fond.

- Et qu'en-on qui te fait croire ça ?

- Je fais qu'un volant de la caisse, il a juste cherché à se dire le plus loin possible, et qu'il n'a pas utilisé les armes qu'il avait volées.

- Tu discomes, d'écoute. Là, ça se planche complètement.

- Je sais pas trop. Tout ce que je sais, c'est que j'ai pas envie de coffrer ce gars. Pas aujourd'hui.

- Merde, quoi ! C'est pourtant pas ton style de...

- C'est l'anniversaire de la mort de ma femme, p'tin. Je fais toujours une bonne action ce jour-là.

### 10 ans 2002

- Tu peux signer ta déposition, là, et là.

- F'arrête, m'sieur.

- Tu... euh, tu peux signer, je t'ai dit.

- Ben ouais, m'sieur.

- C'est une croix, tu signames. Ramon ? Tu signes d'une croix ? C'est ton initiale ?

- C'est ma signature, m'sieur Mac. Billie. C'est ma signature, je vous jure.

- Tu te fous de ma parole, Ramon ?

- Je vous jure, c'est ma signature, m'sieur ! Hé, mais qu'en-vois-tu pour faire ? Lâche-moi, m'sieur, c'est bon, j'ai tout signé, j'ai signé, quoi !

- Écoute, si tu es approuvé, m'sieur, Ramon.

- Quoi ?

- Tu dois - la et approuvé - avant de signer. C'est la loi. Alors ? Tu veux que je t'écrive à ta place ?

- ...

- Tu veux que j'écrive à ta place - la et approuvé - Ramon ? Parce que tu ne sais pas l'écrire ? Parce que tu ne sais pas écrire du tout ?

- ...

- Tu vas m'expliquer comment tu as pu signer le registre de l'hôtel où on a retrouvé cette fille, dans ce cas ? Comment tu as réussi à signer, ce saut-là ? Mais on n'est pas toi qui as signé, hein ? C'est quelqu'un d'autre, la personne que tu protèges ?

- Non, m'sieur... mais vous pouvez pas comprendre, m'sieur...

- Je peux pas comprendre ? Oh, je comprends très bien, Ramon. Je comprends que quelque part, il y a un assassin qui court toujours, un type qui se dit qu'il peut très bien tuer et tuer une petite latina mineure dans un hôtel minuscule, balancer le cadavre dans les égouts, et ensuite se faire la malle et disparaître dans la nature, parce qu'il lui a suffi de sortir un gros paquet de dollars pour payer un fader killer comme toi. Combien il t'a payé pour assassiner à ta place ? Deux mille dollars ? Plus ? Ça veut dire, Ramon, ces milliers de dollars que tu as gagnés à passer à la place de mourir d'une gamelle qui pouvait être ta petite sœur ?

- ... me flappe pas, m'sieur !

- Trois mille ? Quarante mille ? Dix mille dollars !

- Arrête, m'sieur ! Y m'a payé huit mille dollars, m'sieur.

- Comment ?

- Avec une carte.

- Tu as toujours cette carte ? Non, tu l'as probablement donnée à un membre de ta famille... Ta mère ?

- Ma tante, l'habite chez elle.

- Tu vois, on avait l'impression qu'on allait se quitter, mais on a encore plein de choses à se dire, nous deux... Tu permets que je m'occupe ? Alors l'habite chez ta tante ?

### 18 ans 2002

- Ben, euh, sans vouloir te précipiter, c'est là pour quoi aujourd'hui, Marvin ?

- J'ai tué un homme.

- T'as tué un homme. Ben, il a un nom, ce cadavre ? Marvin, je te rappelle.

- Vous pouvez pas m'approuver un petit café, de quoi boire, quoi... C'est vrai, pour un pauvre comme moi, c'est des émotions, tout ça. Ce double meurtre, et tout...

- Ouais. Hé, Webber, tu voudrais pas nous apporter deux cafés ?

- Oh, si vous avez assez de cœur pour offrir à un pauvre comme moi...

- Ouais, Marvin, ok... Et ramène-nous une cigarette de douglours, si tu veux bien, ok ?

- Ça va, Vasey !

- Ben, Marvin, on reprend. T'as pas dit double meurtre ?

- Si, m'sieur Vasey. Oh, j'étais honte. Tout ce sang ! Tout ce sang ! Et il n'a rien fait que glâner par terre... T'en avait par terre, une main touchée. Je sais pas ce qui m'a pris, finalement...

- Je suis que détective, on sait, Marvin. Ben, et ce meurtre sanglant, tu l'as commis où ?

- Ben, c'est là, c'était au centre commercial, à côté de chez moi.

- En plein jour ?

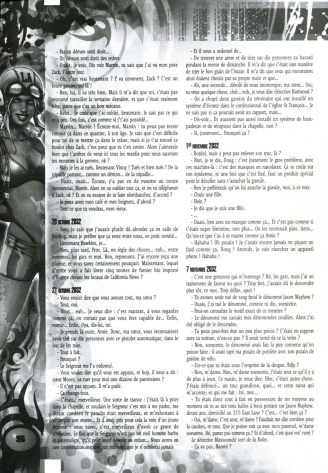
- Ouais, m'sieur le détective. Deux hommes chiottes qui étaient là, sans penser à mal, et comme une bête sauvage, je leur ai sauté dessus. T'a pas rien qui pourrait m'aider alors, c'est comme ça j'aurais été possible par... par...



LAPD  
BLUES

ILLUSTRATION D'UN

7



- Pas un démon, c'est sûr...  
- Et les démons sont dans des robes...  
- Exact, j'y vois. Dis voir Marvin, en sais-tu que j'ai en mon porte Luck, l'anneau...  
- Oh, d'est mal bagarner ? P'as comment, Luck ? C'est un bon personnage ?

- Ben, lui, il va très bien. Mais il m'a dit que toi, t'étais pas personnellement la semaine dernière, et que t'étais vraiment bêta, parce que t'as un bon mécanisme...  
- Ah... Je continue j'ai oublié, littéralement. Je sais pas ce que ça veut dire, c'est comme si j'étais possédé...  
- Marvin... Marvin ! Excuse-moi, Marvin : tu peux pas venir comme ça dans ce quartier, à ton âge. Je sais que c'est difficile pour toi de te mettre ça dans le crâne, mais si je t'ai trouvé ce bon vieux Luck, c'est pour que tu t'en sers. Alors j'aimerais bien que t'arrêtes de venir ici tous les matins pour nous raconter tes histoires à la gomme, ok ?

- Mais je les ai racontés, littéralement Viny ! Tu es et bien mais ! De la rigoler... comme un démon... de la rigoler...  
- Ouais, ouais... Écoute, j'a pas eu de rencontre au centre commercial, Marvin. Alors en va oublier tout ça, et en va obéir à Luck, ok ? Et en va essayer de se faire des cheveux, d'accord ?

- Je pensais aussi mon café et mes briques, d'accord ?  
- Tout ce que tu veux, mon rétro.

## 29 octobre 2002

- Ben, je sais que j'aurais plutôt dû aborder ça en salle de briefing, mais je préfère que ça reste entre nous, en petit comité...  
- Littéralement Marvin, je...  
- Ben, plus tard, Viny. Là, en règle des choses... euh... entre hommes, les gens et moi. Ben, espérant, j'ai encore reçu une plainte, et vous savez certainement pourquoi. Malheureusement, lequel d'être vu à fait livrer cinq tonnes de fumier bio imposé d'urgence devant les locaux de California News ?

## 31 octobre 2002

- Vous voulez dire que vous savez tout, ma sœur ?  
- Tout, oui.  
- Ben... euh... Je veux dire : c'est mauvais, à vous regarder comme ça, on croirait pas que vous êtes capable de... Enfin, merci... Enfin, ouais, dis-le, toi.

- Je regarde la suite, Annie. Donc, ma sœur, vous reconnaîtrez avoir été en six personnes avec ce plaisir automatique, dans le bar de les nœuds...  
- Tout à fait.  
- Étonnant ?  
- Le Seigneur me l'a ordonné.

- Vous voulez dire qu'il vous est apparu, et hop, il vous a dit : sœur Moore, ça va pour moi une dizaine de paragraphes ?  
- Il n'est pas apparu. Il m'a parlé.

- Ça change tout.  
- C'était... merveilleux. Une sorte de statue : j'étais là à prier dans la chapelle, et soudain le Seigneur s'est mis à me parler, me disant : considère le paradis était merveilleux, et m'encourageant à développer son œuvre... Et j'imagine pas pour cela la voix d'un jeune homme : vous savez, c'est merveilleux d'avoir ce genre de sensations. Le Seigneur le Seigneur n'est pas lui seul homme barbu et mystérieux, qu'il peut aussi être un enfant... Nous avons eu une conversation inspirée, un moment que je n'oublierai jamais.

- Et il vous a ordonné de...  
- De trouver une arme et de tuer ces dix personnes au hasard pendant la messe de dimanche. Il m'a dit que c'était une manière de révéler les bons gains de l'année. Il m'a dit que vous qui m'avez aidé à choisir les dix personnes à tuer, ça va pour moi une dizaine de paragraphes...  
- Ah, une seconde... d'abord de vous interrompre, ma sœur... Oui, tu veux quelque chose, chère... euh, je veux dire directrice Hawthorn...  
- On a choisi deux gamins du séminaire qui ont installé un système d'écoute dans le confessionnal de l'église St François... Je ne sais pas si ça pourrait avoir un rapport, mais...  
- Dis-voilà... Ils avaient pas aussi installé un système de haut-parleurs et de sténos dans la chapelle, non ?  
- Si, justement... Pourquoi ça ?  
- Bénédict, mais j'peux pas enlever son trac, là ?  
- Ben, je te dis, Doug : c'est justement le gros problème, avec ces machines-là : c'est des masques en plastique. Ça se colle sur ton épiderme, et une fois que c'est fait, faut un produit spécial pour le décoller sans t'arracher la peau...  
- Ben je préférais qu'en lui arrache la gorge, moi, à ce mec...  
- Ouais une fille.  
- Hein ?  
- Je dis que je suis une fille.  
- ...  
- Ouais, ben avec un masque comme ça... Et c'est pas comme si c'était super finissant, non plus... On les reconnaît plus, donc... Qu'est-ce que t'as à te rendre comme ça Annie ?  
- Hahaha ! Oh putain ! Je t'aurais encore jamais vu piquer un taxi comme ça, Doug ! Arrête, je vais chercher un appareil photo ! Hahaha !  
7 novembre 2002  
- C'est une grossesse que m'interroge ? Hé, les gens, mais j'ai un exclamation de travail ou quoi ? Trop fort, j'aurais dû le descendre plus tôt, ce mec. Trop drôle, quel !  
- Tu avais aussi mal de sang froid le dimanche matin, Mayhem ?  
- Ouais, j'ai eu le dimanche, comme tu dis, sœurrette.  
- Ben-on connaît le mot exact de ce moment ?  
- Le dimanche me cassait mes deux semaines coudes. Alors j'ai été obligé de le descendre.  
- Tu peux peut-être dire un peu plus précis ? C'était en rapport avec ta voiture, m'en-vois pas ? Il avait tenté de te la voler ?  
- Ben, sœurrette, le dimanche avait fait la pire conversation qu'on puisse faire : il avait nagé ma piscine de portière avec son piscine de piscine de vélo.  
- Et-ce que tu étais sous l'empire de la drogue, Billy ?  
- Ben, m'dame. Non, m'dame sœurrette, j'étais tout ce qu'il y a de plus à jeun. Ce matin, je vous dire. Hein, c'était autre chose. J'étais défendu... un truc grandiose, quoi... et c'est sans qu'il m'accroche, et qui me fait : hé, mec...  
- Tu étais dans tout à fait en possession de tes moyens au moment où tu as dû te balader à bout portant sur Jason Mayhem, deux ans, derrière les 115 East Lane ? C'est... c'est bien ça ?  
- Oui, m'dame. C'est tout, m'dame ? Faut-il me dire combien pour la caudex, et tout. Que je puisse voir ça avec mon patron, m'dame sœurrette. Hé, pour ça comme ça ? Et d'abord, d'est quel est ton nom ?  
- Le directeur Macdonald sort de la boîte.  
- Ça va pas, Naomi ?

« Si t'es, t'es... Si t'es... t'es... »

« Tu veux t'asseoir ? Tu trembles ? Mais qu'est-ce qu'il t'a saisi, ou me ? »

## 10 novembre 2002

- Pécote. Sept heures.
- On l'a eue, quand même.
- On l'a eue, Pécote. J'ai eu qu'elle cachait jamais le nez.
- Je pensais qu'elle est complètement schizo. Enfin, qu'elle fait un dédoublement de personnalité.
- Ouais. Le genre femme d'affaires BOG qui se transforme en dealer de quart à la nuit tombée. Faire passer de la dope dans des statues de la virgine et des cadres photo du pape. Fallait l'avoir, quand même...
- Il a quand même fallu sept heures pour lui faire avouer, non ? Infilmentance, entre femme-là.
- Bien en affaires. Une dignité ?
- Non, l'école d'adultes. Ça va, Sébina et toi ?
- Ça biche. C'est inspiré, en fait. Je veux dire : un mec comme moi et une femme comme elle...
- Des caps comme vous, ça veut dire ! Ça facile, ces idylls, dans notre métier.
- Suffit d'avoir un ange gardien.
- « Un ange gardien, pédi et cul-béni », tu veux dire !
- Bébé... Tu sais que t'as vraiment un talent d'imitateur ? C'était du Simpson tout ça, ça ?
- Non, je suis sincère, moi... Je suis bruto. Allez, à demain.
- On est déjà demain, Sébina.
- Non, à tout à l'heure, allez.

« Voilà, vous avez eu un aperçu de l'ensemble des amplexes-motifs. Comme vous avez pu le constater, plusieurs membres du COPS ont une attitude dépressive, et conséquemment perturbent leurs droits dans le cadre des interrogatoires. Je pense que nous

sommes tous d'accord sur le fait qu'il faut exercer une surveillance encore accrue sur ces déviés, afin les réhabilités en dehors pas nous faire oublier la consécration presque diabolique. À trop donner de pouvoir au COPS, nous risquons inévitablement toutes les autres unités. Je ne veux pas qu'un jour, pour nous, les policiers = normaux = fassent un peu la grève (quoique l'union qui protège les médias aux cops... les médias), et les autorités. Certaines séquences montrent bien que les membres du COPS... pardon, mademoiselle ? Vous êtes ?

- Jennifer Keller, membre de la sous-commission déléguée par le SAG. Je pense que vos conclusions sont erronées.

- Et pourquoi, mademoiselle Keller ? Vous travaillez au SAG, vous en êtes sûre ? (rire)

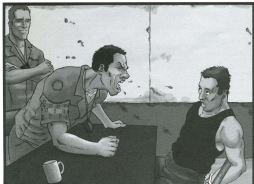
- Oui monsieur. Jusqu'ici, seul le COPS a été soumis à une surveillance aussi poussée de la part de nos services. Il y a fort à parier que les autres services de police, s'ils étaient placés sous surveillance de la sorte, montreraient des dysfonctionnements identiques, voire plus...

- Mademoiselle Keller, nous ne sommes pas ici pour discuter des autres services...

- ... voire plus. Je ne permets de continuer, et de vous donner la liste des sanctions infligées qui ont été prises contre des membres du COPS, ainsi que la liste des mesures de surveillance rigoureuses spécialement à l'encontre du COPS. Inévitablement...

- Mademoiselle Keller ? Vous ne vous attendez pas bien, mademoiselle ! Il me semble que votre micro a été coupé. Mais nous réitérerons sur votre intervention plus tard. Pour le moment, j'aimerais que nous nous penchions sur le dossier des différents membres du COPS que nous avons eus = sur le terrain = dans ces interrogatoires. Et nous verrons qui a menti, que n'est pas nous, bien s'en faut... »

Extrait de la commission d'enquête menée sur le fonctionnement du COPS en novembre 2002











- C'est théâtral, radicaux et drôle de comme une fête en dépit d'une relation sceptique à la fois droite.

- Qu'est-ce qui t'est arrivé, bébé ?

- Une intervention au sein mondiale au cours de notre patrouille - une histoire de perdre l'âme, de perdre-moi-même et de type pas mal. La routine, quoi...

- Alors n'oublie pas avec toi ?

- Si, c'est pour ça que j'ai dit qu'il y avait peut-être, bébé, qu'il n'y avait pas ?

- Non, c'est cette histoire d'interprétation d'appréhension qui a mal tourné, venant à la suite de ce cas, d'ailleurs, je me souviens même dans les bureaux avec une table ronde avec des choses qu'une femme peinte... Non, seulement elle ne l'est pas, mais en plus elle bouffe la moitié de tes seins et...

- Vagabond ?

- Ah ouais, c'est mal que tu l'as supprimé, ça aussi...

- Elle est très gentille, quand on la connaît un peu, finalement, mais...

- Le mariage, même les gens vers elle, regardant une nouvelle expérience dans sa vieillesse.

- Tu la connais ? Me dis pas que c'est toi qui as eu cette idée de monde de son psycho en qu'elle a atteint dans mes bras pas la faire ?

- Pas vraiment, c'est moi, bébé. Mais je pense que ça va

pourrait lui faire le plus grand bien - pourvu qu'il lui fasse faire autre chose que du classement.

- Tu le feras de ma partie, là ?

- Non, original culièrement la Mande dérivée. Ça est une nouvelle d'Orange County. Tu sais, le pays où les Mormons font figure de caricatures ?

- Ça va se voir, bébé.

- Tu déviens ? Vagabond ?

- La grande chose est morte sous ses yeux quand elle a vu que ça va. Un accident tragique... Je ne peux pas trop encaisser dans les débats. La prise d'antenne pas à plus tout ça, cette histoire, alors qu'on se souvient de lui expliquer que Dieu doit être, en gros de l'histoire... Comme elle devient normale, la l'ère n'est pas transmissible.

- Une gent ?

- La situation est là. Vagabond est dévotion, peu être d'elle - c'est un miracle qu'elle ait survécu d'après de fait sa vie normale - et complètement introvertie. Qui sait ? Peut-être que c'est une semaine avec toi, très confortable... Également dit à la réalité des autres... Finalement l'air à l'œuvre un peu ?

- Ça va dégoûter.

- Il y a des gens, comme ça, où il se sent très sûr.

- Très sûr.

- Très sûr.

## SAN FRANCISCO

Engagement du lieutenant J. Colon, ORIGIN, IA.

J'ai été débâché depuis un an après du commandant Karpa. J'étais chef de la police de San Francisco. Je suis venu collaborer après les locaux en tant que spécialiste de l'ADIC (Asian Organized Crime) comme disent les statistiques.

Bien, le trouble m'a dit que mes organes internes étaient trop activés pour explorer quel que ce soit d'une intervention chirurgicale. Il paraît que tout ça, c'est à cause de mon rôle carcéral d'Angélique.

Bien, tout ça que je compte voir le prochain nouvel an chinois.

En complément de mes rapports, j'espère que ces renseignements pourront servir de guide à mes successeurs lorsqu'ils débâcheront à Frisco.

### 1. Vue d'ensemble

Tout le monde dit que cette ville a une âme exceptionnelle. Je ne suis pas si sûr. Je ne connais l'histoire que par l'immédiateté des cartes postales que m'envoie ma tante lorsqu'elle voyage.

Qu'il est sûr, c'est que comparé à LA, Frisco a une tradition historique et qu'elle fait tout pour s'en souvenir. En apparence, les habitants sont plus dévoués (à), ils n'ont pas besoin que ça bouge vite et de l'histoire car à perdre leur temps à faire un programme dans Golden Gate Park, à se balancer sur les balançoires de Land's End, voire à se déplacer à pied, à croire qu'ils se souviennent d'habiter sur la baie.

Il faut dire aussi que la ville a toujours accueilli efficacement immigrants et réfugiés et qu'elle est bâtie dans un cadre naturel paradisiaque. Mais que ça joue sur la philosophie de ses habitants. Surtout, le centre de Frisco compte à peine un million d'âmes (soit millions sur l'ensemble de la baie) et le taux de criminalité est quatre fois plus bas qu'à LA. Vous pouvez aller faire du shopping sans craindre l'agression sexuelle ou la rencontre avec un gang.

Tous ces aspects ont un côté, forcément.

Frisco est une ville très riche : le revenu moyen par habitant est 25 % plus élevé qu'à LA. Les clochards sont en nombre mineur que moi...

Depuis une trentaine d'années, les employés qualifiés de la Silicon Valley sont venus en masse s'installer à Frisco. Il faut les comprendre : leur activité professionnelle pollue tellement la zone que le cadre de vie est à peine plus sain que le Royaume de LA.

Les résidents du vieux Frisco ont peur pour l'augmentation des loyers et du coût de la vie globale, résultat de la migration des cités riches. Un politologue au nom d'un San Francisco populaire. Globalement, ce qu'il en reste aujourd'hui, c'est un clochard.

Les migrants ont débordé les locaux, et vingt-cinq et même se sont mutuellement influencés. Tenue aux plus tard, ça nous donne une faune malade mentalement jeune, hip-hop, multiraciale, école, New Age et très sensible aux nouvelles tendances, à nous ne suivent. Pour dire, le fil de la haine du SFPA a peu de chance de se resserrer vraiment sur les affaires de gang de rue. Il vous faut un membre du CRRS de South Central, travailler à Frisco, c'est comme se retrouver en terrain hostile.



lides des alertes aux pics de pollution à San Francisco. Mais elles sont rares et ne sont pas le fait de l'activité du comol. Les affaires caractéristiques qui s'abaissent périodiquement sur la ville péninsulaire des industries de la Silicon Valley. Comme près de 40 % de la population active son fonctionnement y travaille et est lui son cadre de vie résidentiel, on peut dire que les électeurs sont très sensibles à ces problèmes.

Nous péti de quatorze ans que les maires démocrates se succèdent, partageant leur majorité au conseil municipal avec quelques représentants locaux. Ici, l'indépendance n'a pas bouleversé les habitudes : la majorité DV compose avec une forte minorité de l'opposition.

Globalement, les problèmes en matière considérés comme polluants sont curieux, et le développement d'activités dites « vertes » représente un défi.

Le rôle délégué de reconnaître l'efficacité des mesures : l'éco est une des villes les moins polluées de Californie. Sa liste ne s'est pas transformée en chambre de commerce et l'activité touristique en est devenue populaire.

La mise en place de stratégies en commun, y compris le transport et le BART (le métro qui relie la péninsule de Frisco à sa ville orientale)

fonctionne à 40 % à l'énergie solaire. Au-delà, dans le parc automobile individuel, encore largement existant, les moteurs à essence représentent à peine 5% du trafic. Mais comme ils restent, à l'heure actuelle, les plus polluants du marché, nous autres flics avons obtenu une exonération de taxe afin de pouvoir remplir notre mission de service public. C'est avec pratique si vous êtes engagés dans une poursuite, car près de moteurs dit « propres » peuvent diviser avec nous : vous êtes sûr de les attraper dans la prochaine semaine. La plupart du temps, les conducteurs ne veulent pas risquer d'être embourbés par un bouchon considérable anti-pollution, ou sont trop paresseux pour accepter de payer la taxe. Les taxes font en fait les choses, en fait de réduire en matière à essence, il y a de grandes chances qu'ils s'appellent à faire un coup : même les et c'est le flag aveugle !

Au moins dans les propos, la population semble très attachée à l'idée d'un San Francisco alternatif, héritier de la contre culture des années 70. Il faut rappeler que le flower power est né ici dans les quartiers de Haight Ashbury et de North Beach. Des personnalités du mouvement, tel Jimi Hendrix, avaient leurs maisons dans le coin, largement couronnées et sécurisées par des bandes de fans. Aujourd'hui, ces sites ont été reconvertis en musées proches aux pèlerinages, et la population considère ces « ruines » sous verre, en particulier en face la légendaire légende. Dans le même style d'idée, les restaurateurs italiens de Telegraph Hill commencent à parler la langue de leurs ancêtres, afin de s'afficher dans la catégorie des restaurants ethniques et de faire payer le menu plus cher.

Mais si on veut vraiment appréhender la mentalité des autochtones, il faut parler de la politique écologique municipale. Il y a



LES DOSSIERS  
DU LAPD

LE DASH DE LA 114



À part ça, je préfère tout de suite vous mettre en garde : le SFPD est extrêmement tatillon sur les lois. Si vous êtes pris en train de fumer des drogues dans un espace public (y compris les rues) ou si vous laissez impitoyablement au joliot gras d'envoies, une fois sur deux, vous êtes bon pour la dénonciation de voisinage : le citoyen qui vous a appelé appelle le SFPD et vous demandez d'arrêter pendant l'arrivée des flics. Exécutez votre plaque n°y changements : les collègues de l'école vous collent une amende de 150 \$ et vous ne savez personne pour la faire sauter.

Et pendant ce temps-là, les clochards observent et se moquent bien. Ils ont un nom pour désigner les sites désolés qui ont colonisé leur ville : les nobles. Ce terme a été emprunté à Bob Hill, le Beverly Hill de Frisco, où, historiquement, les nobles du coin se faisaient entendre leur police.

Vous, de LA, ne pouvez difficilement comprendre le statut très particulier des clochards, ici.

Traditionnellement, ils ont toujours bénéficié d'une législation très stricte et très protectrice à leur égard. Actuellement, les politiciens de la municipalité ont trop peur de s'engager aux affaires judiciaires de LA s'ils se moquent à supprimer les bancs publics, à fermer les parcs de la ville la nuit, et à faire la chasse aux chiens. Bref, c'est sûr qu'ils sont responsables, à eux seuls, du tiers des crimes et délits commis dans le comté, mais je veux bien croire que tous ces délinquants du macadam, sont les destinés à mater l'âme de la ville. Le SFPD a remué depuis longtemps, à leur collier des primes pour les drogues, les papiers gras ou les déjections de leurs chiens. Ils forment une population à part, très encadrée par les forces de l'ordre et souvent utilisée comme telle. Mais même pour des clochards, à Frisco, il faut être gentil : le SFPD fait la chasse aux SDV étrangers avec beaucoup de zèle. Ça se base sur les lois relatives à l'immigration, en leur proposant de quitter le comté au plus vite s'ils veulent éviter les sanctions administratives.

## 2. Frisco et ses alentours

Le comté de San Francisco aggrave les reliefs de la péninsule, 122 km, de privilèges et de sécurité, boudé par l'océan à l'ouest, et la baie à l'est. Le climat méditerranéen est plus doux qu'à LA : il peut même faire un peu frais en été, mais au moins, vous ne vous inquiétez pas d'être pris par cette saleté de poussière argentine qui caractérise parfois.

Si en arrivant en haut d'une des quarante-deux collines de la ville vous vous retrouvez en pleine brume, alors ça cinq minutes plus tard la vue doit dégager, respirer à pleins poumons ! Ce n'est ni du pétrole ni du sang, mais la rencontre des vents océaniques froids et des courants d'air chaud du continent. Ce phénomène est particulièrement fréquent. Fric, et c'est pourquoi les touristes étrangers ne comprennent pas pourquoi le docteur de Davidson Nappi a été élu sénateur « coureur de soleil ».

## 2.1. Comté de Marin

Le littoral, le site magique Golden Gate Bridge relie Frisco au comté de Marin, rural et isolé. Le parc national de Golden Gate recouvre l'étage de la région. Les résidents de la zone sont très productifs.

La cité est, si on la voit de San Francisco se transforme en baie Richardson, est une succession de collines et de plages privées,

depuis Sausalito au sud, jusqu'à Alameda au nord. La moitié de ces propriétés appartiennent à Serris, l'autre à Don Scamp, qui d'après un récent communiqué de la mairie de Frisco, est un « honorable homme d'affaires », sans aucun lien avec la Cosa Nostra. Ces propriétés sont parfois les lapins effrayés. À croire que le chargé de relations publiques l'a fait expier.

Si vous avez besoin d'expédier dans une de ces résidences, n'oubliez même pas de vous présenter devant les prisons avec un mandat. Ils vont lourdement saluter toute la procédure et vous les aurez dans les pattes en permanence. Non, le milieu c'est d'arriver en bateau et de jeter l'ancre au large d'une plage privée. Soyez jeune, beau et à poil, le tourisme est une demande très courante. Vous pourrez vous fonder dans la foule des plages avec facilité.

## 2.2. Berkeley, Oakland et Alameda (comté d'Alameda)

Sur la rive orientale reliée à Frisco par l'Oakland Bay Bridge, Oakland n'est plus qu'un vaste ghetto fermé au nord par Berkeley, ville de recherche scientifique importante et Alameda au sud, municipalité morte et saignée par ce qui reste de la classe moyenne dans la baie de San Francisco.

Dans le temps, Oakland était un port industriel majeur avec un trafic portuaire de 25 milliards de dollars par an (à peine quatre fois moins que l'activité portuaire de LA, et troisième port de la côte ouest après Portland et LA).

Mais l'indépendance a été un décalage pour la municipalité. En août 1926, le gouvernement a fermé le site militaire pour écouler budgétaire et indépendamment des efforts sur la finance est.

Pendant ce temps, la moitié des clients des industriels d'Oakland, étant des entreprises de l'Union, ont fermé leurs comptes pour aller voir du côté de Portland. En à peine un an, le taux de chômage a explosé et Oakland s'est transformé en déchet industriel.

Deux zones corporatives dévotées ont toutefois subsisté : Chevron pour les raffineries pétrolières et Dupont pour la chimie lourde. Elles disposent chacune d'un complexe portuaire qui fonctionne en zone libre, et leurs employés habitent Alameda.

## 2.3. La criminalité à Oakland

Chevron et Dupont ont freiné l'émergence de la Oakland Dock Corp. Celle-ci leur offre un personnel de dockers pour un coût minimal. Finalement, la moitié de la main-d'œuvre est chinoise et sans papiers.

Une mauvaise langue, avec son naturel caractéristique d'anglais comme moi, vous dira volontiers que derrière les sociétés-franc, la Oakland Dock appartient à la triade Wu Hop (le de Hong-Kong, une organisation à l'ancienne qui utilise encore les seuls colliers de votre corps pour vous tuer, comme au 19<sup>e</sup> siècle).

Pour briser les liens, la triade a ouvert une multitude de petites entreprises dans la zone portuaire, de l'activité à la sécurité d'import en passant par les compagnies de transport maritime. On peut dire que cette triade est la seule entreprise qui gère de l'emploi à Oakland, mais il vaut mieux être chinois et coréen.

Enfin les deux complexes corporatifs, le Little Hong-Kong de Oakland correspond globalement à la zone portuaire, un secteur immense au point immobilier défilé et saignée. Vous

y traversent toutes les frontières illégales possibles. La cause en est très simple : harceler les trafics de cannabis et de drogue que la We Reg excrète pour ses propres comptes, la majeure partie de son activité est le convoyage des marchandises des autres. Vous pouvez débiter à peu près n'importe quel dans le port, et ils ne vous inquiéteront qu'un pourcentage modeste en raison de vos propres cargaisons. Le crois croisé ne peut me tromper en avançant que le volume du trafic reste très en deça de celui de la zone portuaire de LA. Les autres trafics, les Mexicains, les Russes et les Colombiens méritent aussi que possible leur respect à cet inamovible afin de ne pas trop favoriser son essor en Californie.

Les services d'immigration sont très occupés dans ce secteur. Les demandes et les visas sont sur les dents : le trafic maritime qui circule par la « Gold Way », de l'Alaska jusqu'à Oakland, est particulièrement intense et les prises sont. En outre, il n'est pas impossible que les clubs de la baie de San Francisco soient élevés à la White House.

Pour le reste de la municipalité, l'essor vertigineux des gangs remonte à 2013. Avec l'explosion du chômage et de la pauvreté, les bandes traditionnelles aux mains de Pineda, des Grays, des Bloods et du Flower 13, ont vu leur zone d'influence multipliée par dix, autant en terme d'activité que de nouvelles recrues.

## 2.4. Silicon Valley

En venant depuis LA par l'autoroute 101, vous traversez la rappe pittoresque de la Silicon Valley. Ici, la plupart des clubs automobiles sont équipés d'un libre antipollution, et il est déconseillé de se promener à l'air libre sans lunettes et lunettes de protection adaptées.

L'essor moderne de l'air, de l'eau et du sol résulte de la production de composants électroniques et informatiques.

C'est l'industrie à la fois la plus High-Tech et la plus pauvre qu'il n'ait été donné de voir.

Dans le comté de Santa Clara, les complexes corporatifs et leur activité industrielle s'étendent de San José au Sud à Palo Alto au nord, dans la zone où les deux rives méditerranéennes de la baie de San Francisco se rejoignent.

La Silicon Valley se prolonge vers le nord-ouest et vers Fresno, dans la zone urbaine du Centre de San Marco, le long de la baie. Le ciel se coupe peu à peu en couches successives et on se demande si le cauchemar qu'on vient de vivre était bien réel.

Avec l'indépendance, la Silicon Valley avait pu subir le même sort qu'Oakland. Mike Searcy, président de longue date dans la ville, a réussi à multiplier les partenariats internationaux avec les entreprises et les universités, ce qui a permis de préserver ici l'activité économique.

Les complexes High-Tech de plus de cent grands groupes fleurissent le long de la 101, se reliant aux stations formées de bâtiments pour multinationales. Il paraît qu'à l'indépendance, les jardins artificiels, les clubs « sans d'acier » et les halo-ride panoramiques se développent rapidement l'environnement urbain de la Californie des années 1950.

Pour remonter le secteur d'une telle réussite, il suffit de prendre la route Carr Palo Alto où la main-d'œuvre la mieux chère d'Amérique du Nord s'installe dans pas moins de huit kilomètres différents.



## 3. Downtown

Seul légèrement dans le nord-est de la ville, c'est un quartier de commerces, services et architecture.

## 3.1. Civic Center

Sur Civic Plaza, les majestueuses colonnes du City Hall (architecture classique, notamment construite en 1913) dominent l'indépendance laque, ses fontaines, ses colonnes, ses terrasses et ses hautes de clochers.

Le quartier est peuplé de nombreux centres commerciaux, de banques chics et d'hôtels de luxe.

Le soir venu, les jardins de l'indépendance se mettent aux couleurs. Mais les activités culturelles et sportives sont beaucoup plus concentrées ici que dans le Downtown de LA : restaurants, théâtre, opéra, clubs, les San Francisco et viennent en masse et Civic Center ne se transforme pas en district urbain haut d'activités créatives des 24 heures.

Madame le maire, Elizabeth Brune (62 ans, 1955) aime s'afficher dans le quartier après ses journées au City Hall. Elle se balade à pied avec une escorte stricte, une façon d'affirmer sa course les recherches de population de la ville soient être en bonne intelligence.

LES DOSSIERS DU LAPD

REPORTAGE



### LES MÉTIERS DE CONSTRUCTION EN GRILLE

Illico, c'est quarante-deux collines (la plus haute à 250 m d'altitude) réparties en onze districts et trente quartiers. Les premiers colons ne connaissaient que l'architecture en grille made in East Coast et font plaquée strictement ou paysage. Voilà qui nous donne le résultat actuel : des voies publiques plus perdue que haute montagne et des carrefours destinés des angles impossibles. Niveau transports en commun, si les cotte-cars finissent par avoir coller la patte, vous pouvez essayer le BART, métro qui court la ville ainsi que les municipalités de la rue orientale, en traversant la baie par souterrain.

## 3.2. South of Market, SoMa

Beau cent mètres au sud d'Independence Square et Civic Plaza. Il y a cinquante ans, ce quartier se composait d'une succession d'ateliers délabrés, de boîtes gay et d'ateliers d'artistes, attirant les populations underground de frisco.

Les projets immobiliers effectués par le clan Scampi ont attiré les start-up ainsi que l'implantation de bars et clubs soirs les tenants de la mode.

Et de que SoMa est le quartier des informaticiens, mais c'est aussi celui des artistes forains et de la jeunesse docté et tapageuse.

Le centre d'art de Yerba Buena Garden a été entièrement rénové et accueille à présent les arts issus des nouvelles technologies, symbolisant ainsi parfaitement le style du quartier.

Sentry et la municipalité ont accueilli un léger différend à propos d'un ex-ingénieur maison qui expose des boîtes à digestion biochimique, un fœtus déposé récemment par la copro.

## 3.3. Little Osaka, Japantown

Un kilomètre au nord de Civic Plaza

Le petit quartier japonais mêle tradition et high-tech, sans chercher à concurrencer le faubourg d'Chinatown. Constatons un Little Tokyo de Downtown LA, la communauté japonaise, a privilégié ici les projets architecturaux à dimensions familiales. Tradition : la communauté asiatique représente 20 % des citoyens de la ville, dont 15 % de Chinois à l'influence économique et politique bien établie. La condition nécessaire au développement de Little Osaka est de ne pas entrer en concurrence avec sa grande sœur, et l'histoire récente de Tenderloin illustre bien cette problématique.

Ces coller situation de fait est à l'origine du projet New Okinawachi, symbole du business de base, industrie et spécialisé. Il s'agit d'un quartier plutôt labyrinthique, conçu à la verticale.

Les accès principaux se trouvent sur Geary Blvd, jouxtant le site célèbre Ryukyu Hot Springs, salon de massage traditionnel réputé dans tout San Francisco.

New Okinawachi s'étend sur cinq niveaux et deux blocs d'habitations, où se succèdent pagodes-commerces, maisons de thé, jardins traditionnels, appartements individuels et petits points traditionnels remplissant les niveaux inférieurs et les voies de circulation de Geary. Le dernier niveau, en toiture, est dédié aux jardins en terrasse, aux hôtels d'affaires et aux petits temples bouddhistes.

Malheureusement, personne ne sera étonné d'apprendre que New Okinawachi abrite des représentants du clan yakuza Ryūji Otsu (les Affranchis, p. 47), veillant à la prospérité de Japantown (blanchiment d'argent, racket, prostitution et jeu clandestin).

Mais la position des appartements locaux est trouble, car ils accueillent et assurent la logistique telle à de nombreux salons professionnels venant du Japon et spécialisés dans l'assassinat et l'espionnage industriel. Il faut, le piège de Little Osaka, relativement moderne en comparaison de la We Hop Hong Kongaise ou du clan Scampi, assure sa neutralité, en laissant ses sections de mercenaires, aussi bien aux autres organisations qu'aux multinationales ou aux particuliers.

## 3.4. Tenderloin Community

Quatre cent mètres au nord-ouest de Civic Plaza

Au 19<sup>e</sup> siècle, les filles qui parodiaient dans le secteur étaient mises réunies que leurs collègues en raison de la dangerosité du coin. Et ce fait, ils étaient les seuls à pouvoir s'acheter des biens nécessaires de survie, d'où le nom Tenderloin (fillet de bœuf).

La mauvaise réputation du quartier s'est accrue dans les années 2000, et durant un temps, les prix des loyers ont grimpé en flèche et la population s'est asséchée. Tenderloin, la vente de drogue sur la voir publique n'a jamais réellement cessé.

En 2020, le clan Ryūji Otsu, manque cruellement de loyauté en estimant que le temps de l'expansion était venu pour Japantown. Concernant ses activités sur Tenderloin, le clan se lança dans un projet bien trop ambitieux : Tokyo City. Essais commerciaux japonais et rénovations urbaines se multipliaient en l'espace de quelques mois.

Lorsqu'une guerre de gang entre Bitchko et Crips éclata, les San Franciscains eurent l'air de se composer de la criminalité importante du quartier. Pourtant, les rôles avaient été scrupuleusement distribués depuis vingt ans : la We Hop réglait ses litiges, la famille Anzotegui Bezanke, sur les prostituées et les pickpockets opérant dans Civic Center. C'est gang, il y avait bien quelques collègues afro-américains spécialisés du vol à l'étalage, mais ils se sentaient étonnés à la première effusion de sang. Comment expliquer alors la succession de drive-by shooting après presque la mort de quatre-vingt-deux citoyens en quarante mois ?

La trêve abandonna simplement la vente de rue, d'un côté à des Clips de Palo Alto, de l'autre à des membres du Bitchko d'Oakland. Le temps qu'ils l'oublièrent et différencier leur zones d'influence territoriales respectives, le prix de l'immobilier s'était effondré, et les moins-salaires des japonais sur leurs acquisitions étaient insignifiants des profits dans le quartier. Ryūji Otsu est la capsule de comprendre qu'il s'agissait là d'un premier avertissement, et que dans un deuxième temps, la We Hop envisageait ses soldats casser le business à Little Osaka.

Morale : les japonais réduisent leurs investissements pour une bouche de pain au clan Scampi, l'honorable famille péter à rendre



la nuit à l'ami dans le besoin, et les Italiens louent les enseignes japonaises en l'honneur des commerçants asiatiques.

Depuis, plus personne n'introduit un seul dollar dans le secteur, et le quartier est dans un état de délabrement avancé. La We Shop fournit la came aux gangs, qui eux-mêmes couvrent la zone au détail aux frontières de leurs secteurs. Les Nizkorzi gèrent la prostitution, en utilisant les hôtels de passe tenus par les Coolies et les Scampy décriés publiquement: la gangster criminelle qui dirige le quartier, avec une municipalité de son entière collaboration, si d'instinct elle se sentait de taille à lancer un projet de rénovation adapté.

Les habitants de Tenderloin sont un mélange de races extérieurement différentes, en réalité dans le secteur se trouvent activement à leur propre déclinance mentale et physique dans les défilés les plus basés possibles. Si les gangs et les organisations criminelles sont particulièrement discrets, les policiers savent qu'ils n'ont pas trop intérêt à toucher aux clients venant d'ailleurs des quatre coins de la ville dans les placards de Tenderloin.

Accablément, le quartier n'a rien à envier à certaines colonies de South Central, mais ici, au moins, je pourrais me payer le luxe de m'aligner mes dernières cigarettes sur la rue publique sans danger: le sergent d'une patrouille de SFPD habilement sortie de l'académie.

## 4. Central Business District (CBD)

À deux kilomètres de Civic Center vers le nord-est, s'étendent les importants quartiers de la Financial District.

En voiture, en prenant Market Street depuis Downtown :

- CBD se trouve sur la gauche à l'angle avec Montgomery Street. Regardez cette rue, en blanc tout droit vers le nord, en traversant Financial pour atteindre Columbus Avenue et North Beach.
- En blanc sur Market Street vers le nord-est, on tombe sur les quais de l'Embarcadere et la baie de San Francisco, à peine à deux cent mètres du CBD.
- Sur la droite de Market Street, s'étend SoMa et à trois blocs vers le sud-est, Oakland Bay Bridge Avenue, sur la BD qui relie Downtown au pont du même nom (District de Oakland et de la rue centrale de la baie).

## 4.1. Financial District (FD)

Voilà l'une des zones d'affaires parmi les plus importantes de l'Amérique du Nord. FD attire les capitaux de la Silicon Valley et a conservé sa réputation traditionnelle de « Wall Street de l'Ouest ». Ici les groupes financiers se disputent les quelques mètres carrés de bureaux libres à prix d'or et la circulation en Wall est devenue un phénomène pour les spéculateurs actions, installés dans la Transamerica Corporation Pyramid.

Cette pyramide (plus de 300 mètres de haut, 48 étages, 3000 m<sup>2</sup> au sol, 6m<sup>2</sup> au sommet) sur Columbus Avenue, délimite FD et North Beach.

Le building appartient toujours à Transamerica corp (Assurance-vie et pétrole), filiale californienne de Amgen II, société de l'Ouest. Je me permets de penser que la pyramide abrite des agents infiltrés de la OSA comme de la CIA. Mais si vous n'avez jamais



**TOP 5 DES GROUPES FINANCIERS DE FD**  
Mileis Fargo  
Citigroup  
JP Morgan  
Bank of America  
California Bank Corp

Gang social dans l'ouest

re affiler ni aux uns ni aux autres, sans même pour vous, rendez-vous comme ça.

Globalement, l'Orgueil de Péaco attire quelques milliers d'habitants de manière quasi continue les dimanches après-midi. La We Shop et les Scampy entretiennent avec les barons de la finance.

Ces derniers se sont réunis de grandes corporations, très peu et très conséquentes, et il est rarement question pour les organisations criminelles, de jouer le rapport de force et l'insécurité. Qui sont les plus gros maîtres de l'Ouest, des banques ou de la pègre, je me le demande...

En journée, FD propose une forte densité de cols blancs et de chauffeurs noirs. Ces derniers sont surveillés de près par les policiers qui n'hésitent pas à intervenir sur la rue publique. Le tout est arboré par le SFPD et l'ambiance générale serait presque détonante s'il n'y avait pas tant de caméras de surveillance et de patrouilles d'intervention au mieux camouflées.

Par contre, dès 21 heures, le quartier est complètement dévot. Il a la réputation d'être dangereux la nuit, à cause des fusions de Tenderloin qui viendraient renter dans le secteur.

En vérité, le coin est vraiment dangereux pour ceux qui ne sont pas blancs et riches, car les patrouilles de police nocturnes sont en nombre et en armes. L'alcool, ils disent. D'ailleurs, ils discutent.

## 4.2. Chinatown

Montgomery, c'est le secteur d'implantation de la communauté chinoise (à partir de 1850). Il s'étend du sud au nord de North St à Broadway St et de l'ouest à l'est sur Stockton St et Sanson Ave.

La tradition architecturale traditionnelle du quartier date du début du 20<sup>e</sup> siècle, mais le décor et la splendeur actuelle de Chinatown résultent d'un vaste projet d'urbanisme de 2010.

Le quartier est un carrefour d'activités de services, commerciales, culturelles et touristiques.

La majorité des habitants sont des familles de commerçants et d'entrepreneurs dont les ancêtres ont fait les frais des discriminations américaines pendant plusieurs générations avant que la fortune ne leur sourisse.

En 1966, les représentants du quartier entretiennent d'excellents rapports avec le SFPD et la municipalité, de l'avis de blanchiments des capitaux de la We Shop. Mais l'année les plus hauts responsables californiens de la mafia, qui s'affichent en tant que le secteur, très peu de membres actifs de l'organisation y sont présents: il va falloir bien longtemps que les mafias blanches soient éparpillées aux quatre coins de l'Ouest ou débauchées à Hong Kong.



LES DOSSIERS DU LAPD

CHAPITRE 1029



Le dernier vestige existant est un musée de l'opium sur Broadway St qui reconstitue le décor d'une fameuse narco-boite du début du 20<sup>e</sup> siècle.

Quant au taux de criminalité, il est plus bas ici qu'à Nob Hill, et même par quelques Agassi les touristes ignorent que le quartier est particulièrement sûr la nuit et le jour.

## 4.3. Broadway Avenue

Au nord de Chinatown

Ses racines, « Barbary Coast », lui vient du milieu du 19<sup>e</sup> siècle où pirates et aventuriers venaient ici chercher le défilé de la chair.

C'est devenu le quartier des sex-shops et des boîtes échangeuses de sexe, fréquemment inconnues, de jour comme de nuit, par les touristes et les cols blancs du Financial District. Le SFPD y intervient couramment, surtout en raison des excès de la clientèle, et de l'absence des policiers et des délinquants connus.

En étudiant le passé des pirates et des personnels des boîtes, on comprend, à quel point les instincts des Scaampi, des Nerevins et de la Wee Bop sont ici inextinguiblement actifs.

## 4.4. Embarcadere

Deux cents mètres à l'est de TD

Barzonnait trois fois, après les séismes de 1905, 1908 et 1918, Embarcadere est un haut lieu de pèlerinage touristique. On y vient pour admirer les barreaux de plaisance, mais aussi les canots à énergie solaire du port international.

L'Aquarium Underwater World, par un jeu de tunnels sous-marins, permet d'admirer l'ensemble diversifié de la faune sous-marine de la baie.

Même le club de spectacle, ce sera les lieux de mer qui viennent au premier plan pour le club 39 avant de migrer vers Raja California.

Embarcadere, c'est aussi l'endroit où les petits excès et péripéties de Californie du Nord viennent se faire la main sur les quaiens avant de tomber dans le giron des Nerevins.

## 5. North Beach

Quatre kilomètres au nord nord-est de Civic Center

Quartier de villas et de belles villas, le secteur composé Telegraph Hill et Russian Hill (qui doit son nom à une route en collique découverte par les premiers colons).

Est connu au nord par les quais de Marina, et au nord-est par les quais de Fisherman's Wharf.

Vers le sud-est, vous rendez sur Chinatown, TD et Embarcadere et vers le sud-ouest sur Nob Hill.

## 5.1. Fisherman's Wharf

C'est le port de pêche de Frisco, inventé par les italiens à la fin du 19<sup>e</sup> siècle, tandis que les Chinois subissent de plein fouet séismes et discrimination.

Une venue Marina et Embarcadere, Fisherman a été bûlé sur un plan d'eau. Mais à la différence des deux premiers, il est devenu incontestable. En effet, après avoir été en deux siècles englobé dans les parcs de la baie, les différents séismes, le sol est

devenu beaucoup trop instable pour bâtir autre chose que du provisoire. Ce qui fait que les eaux de la baie boient à présent le bas de Telegraph Hill tout comme au début du 19<sup>e</sup> siècle.

Facilement à cette catastrophe, il faut savoir que les premiers pêcheurs de pêche type, les entreprises familiales italiennes et chinoises, ont beaucoup évolué à partir de 1810.

L'impulsion est venue de la municipalité, qui a appliqué une politique de soutien financier sur les restaurants utilisés par les navires de pêche. Mais aller savoir pourquoi, avant même que le projet de taxe n'ait été rendu publique, tous les patrons de pêche avaient rendu leur entreprise à SF Golden Fish, alors possible société de transformation des produits de la mer du port. Celle-ci permit d'être ainsi, un champ d'activités à la pêche. Elle avait été constituée dans ce sens par la famille Lucio (l'autre famille capotière de Frisco), qui lui avait aussi obtenu les actes de cession dans un délai record. Et il est vrai que SF Golden Fish a pu devenir la première société de pêche de Fisherman, le programme de taxe fut rendu publique, et un an plus tard Golden Fish était racheté et rebaptisé Lucio Fish.

Cette entreprise détiens à présent le monopole de la transformation sur le quartier, et actionnaires et employés sont tous issus de l'ancienne communauté de pêcheurs de Fisherman et Telegraph Hill. Le métier de la pêche lui-même, en raison des nombreuses réglementations visant à la protection des espèces de la baie, n'est que faiblement lucratif. Il est composé de micro-sociétés se limitant à la possession d'un bateau. Ces structures survivent en partie grâce aux subventions municipales accordées au titre de l'utilisation d'énergie propre (en particulier l'énergie solaire).

La nouvelle génération de pêcheurs est composée d'ingénieurs de SoMa, très sensibles aux thèmes submergés et cherchant une alternative à la vie de bureau.

Beaucoup ont perdu le peu qu'ils possédaient avec le séisme de 1818. Comme ils n'avaient pas pu se retenir à leur ancienne vie ou à migrer vers Raja Alta, ils firent preuve d'une capacité d'adaptation impressionnante. S'inspirant des basses-maisons de Fisherman's Wharf du 19<sup>e</sup> siècle, ils bâlirent des îlots artificiels avec tous les matériaux de récupération disponibles après la catastrophe.

De cette époque, date le mode de vie très particulier du nouveau Fisherman's Wharf, surnommé avec mépris « New Venice » par les Lucio.

Juridiquement, les mille familles de pêcheurs squattent les plans d'eau sans autorisation. Ils vendent le produit de la pêche à Lucio Fish, mais font aussi de la « catastrophe » avec Little Hong Kong, de l'autre côté de la baie.

Fisherman dispose de son propre atelier de construction navale, d'où sortent bateaux à énergie solaire et voiliers. Le quartier a récemment été réintégré au circuit touristique, et propose des ballades dans la baie aux touristes, à bord de la nouvelle génération de navires de pêche.

## 5.2. Telegraph Hill et Russian Hill

Le premier est suivi le quartier de la communauté italienne et des noblesseurs. Depuis 1850, la tendance architecturale mêle style victorien et époque coloniale espagnole, souvent de manière artificielle avec le passé du lieu.



## DE BRIC AUTRES SECTEURS DE FRISCO

• Presidio

Pont signature de l'histoire de la ville. Lieu d'implantation du fort espagnol autour duquel San Francisco s'est construit. Il abrite plusieurs musées ainsi que de nombreuses expositions dédiées aux manifestations culturelles et artistiques.

## • Golden Gate Park (Prisco Guard)

Le parc abrite notamment le jardin japonais, partiellement entretenu par la municipalité. C'est un espace ouvert sur la ville, rendez-vous nocturne des comés et des psychos, mais aussi des gangs (Chicanos) et cela malgré la forte présence policière (il y a des effectifs nocturnes de la ville).

## • China Beach (Prisco Guard)

Spot de surf sur la Pacifique, c'est la plage la plus populaire de comés.

## • Lands'End (Prisco Guard)

C'est le nom donné aux falaises qui dominent l'océan. Les citzens abritent des plages nudistes, très appréciées par les San Franciscans. Les plages sont organisées en comité de vigilance, du mois d'avril au mois de septembre, et très peu de délinquants seraient-ils observés.

## • Mission Hill

C'est le quartier de la communauté homosexuelle, premier centre dissident reconnu, avec Saffo et Telegraph Hill. Le tissu associatif est extrêmement développé et les groupements politiques y sont nombreux.

On trouve aussi peu d'actes criminels mais la ville du SFPP y est mouvementée. Étant en uniforme reçoit un traitement spécial lors des recherches.

## • Twin Peaks et Soto Monte

Ces collines, les plus hautes de Frisco, abritent un mariage hétérosexuel de toutes les communautés de la

ville. Fortement résidentiel, ces quartiers proposent actuellement les loyers les plus abordables (typique déjà observé après l'indépendance).

Le terminal du BART est implanté sous Twin Peaks.

## • Cracking Amazon Stadium

Situé à l'est de la ville, sur la route menant à Berkeley, c'est le plus grand stade de la ville. Il abrite de très nombreuses manifestations culturelles et sportives. Le quartier environnant est peuplé de quelques clubs de masturbation et de bars libéraux d'un côté, gays et lesbiens de l'autre. Les heurts sont fréquents et les escalades carcéles rapides.

C'est un terrain de prédilection pour les campagnes électorales du BART.

## DE DEVOIRS DE LA VILLE

• Plebiscite

Le référendum de 2018, impliquant l'ancienne prison, a obligé la municipalité à suspendre les visites touristiques. Les pèlerins de New York ont été des centaines de ne s'y installer. Ceux-ci, au fil du temps, ont formé une communauté structurée et répétitive participant activement à la contrebande avec Little Hong Kong.

## • Yerba Buena

Be en dessous du Bay Bridge, à mi-chemin entre San Francisco et la baie orientale.

Une station de BART a été intégrée à Yerba Buena et des réseaux de pontons souterrains incluent les automobiles à sales et à laisser leur voiture en dehors de la ville.

Yerba Buena est devenu un garage géant où les gangs latinos d'Oakland se livrent à un trafic de voitures volées et de pièces détachées volées.

## • St Quentin

Pénitencier au nord de San Francisco.

## 5.3. Nob Hill

Deux kilomètres, au nord-nord-est de Chinatown.

C'est le quartier des palais et des jardins suspendus. À moins de 100 mètres de l'océan, nous n'en avons pas grand-chose, car il est très réformé sur lui-même et compte de moins en moins de résidents permanents. Mais, les escaliers piétons ont quasiment tous été rénovés aux dépens des résidents et la réhabilitation est gérée par un groupe de privés, le NRG (Nob Hill Renaissance) dont les agents perçoivent un salaire conséquent à s'y méprendre à celui du SFPP.

Les enfants du quartier s'installent à moins de 100 mètres des palais, mais ils ne manquent pourtant de rien. Cependant, ces dernières années, les gangs de « nob » se sont installés dans le secteur, commettant les actes les plus répréhensibles.

En bas du quartier, d'ailleurs, les ressources de frisco de nos, les marchés aux poissons et les locaux de l'ancien Fido, jusqu'à Embarcadero au sud-est et Marina au nord-ouest.

En haut de la colline, Cole Tower (du nom de sa fondatrice) domine le littoral et la baie.

Moment, c'est le haut lieu de sortie New Age de la ville : bars à thème arcaï, clubs de gym néo-classiques et dancefloors Reggae. On trouve ici les lieux les plus divers et les citizens les plus créatifs de Californie. Le public débouche de tous les coins de la ville par la piste d'atterrissage de route NTO, donc la ville de circulation est continue. Le quartier est un concentré d'élites des couches sociales supérieures, mais aussi le marché des médiums cernés de la ville.

Cette libre New Age s'étend de plus en plus à l'océan Hill.





(motos, vols collectifs, drive-by shooting...) pour passer le temps. Il est flippant de voir à quel point les couples, une fois satisfaits, ne semblent éprouver aucun remord vis-à-vis des crimes perpétrés, si ce n'est devant le Grand Jury.

Les deux plus gros gangs, Jackson Street Gang et California posse, régissent le style Crisp, du matériel plus ou moins considéré, tout en admirant les gangs White Aztec. Ils sont structurés et se disputent le trafic de drogue à coups de Cali Tomatoes.

## 5.4. Marina

En avril, qu'ils et leurs amis sont aux mains de groupes d'investisseurs privés, depuis Fisherman jusqu'au Golden Gate Bridge. Le secteur est sans doute le coin le plus High-Tech de France et sont souvent de venue d'expérimentation pour les nouveaux gadgets nans et biotechnologiques.

Marina, ce sont les files privées sous les toits sur les yachts à quai, les patrouilles glissées dans les rivières artificielles, les compétitions de golf international, les palais d'affaires, les restaurants de luxe et les clubs à célébrités très select. En dehors des voies de circulation, la plupart des espaces sont d'accès limité et étroitement surveillés par les policiers. Mais ici, les agences de sécurité se livrent à une concurrence sauvage entre elles, ce qui laisse un certain champ libre au SDF : chaque agent veut s'assurer de la collaboration de la police et montre pour blanchir des lés qu'il agit au badge, à moins que l'incertitude de la clientèle ne soit en jeu. Marina marque la nouvelle maîtrise des corporations sur le marché de l'immobilier local, au détriment des organisations criminelles de l'étranger.

# Orange County

En apparence, le comté est resté un symbole du mode de vie à la californienne : grandes maisons bordées de palmiers, villas avec piscine à flanc de colline, employés latins parqués dans des blocs ghettos et jeunesse insouciantes semblant vivre un culte au soleil dans ses blocs d'opéraïques pointes.

Avant l'indépendance, Orange comptait trente-cinq municipalités, étalées séparées pour ses aspects de surf et ses attractions touristiques à contre-montre de l'océan Pacifique.

Mais Orange s'est aussi le marée des condominiums, évidemment peints pour populations exotiques sur elles-mêmes et peu dévotées de changements.

Les pré-urbanisés y ont trouvé une aubaine électorale favorable et le comté est indubitablement devenu un bastion de résistance pour ceux ceux qui contestent la légitimité du gouvernement californien.

À lendemain de la déclaration d'indépendance, la nouvelle administration s'est empressée de se débarrasser des éléments « indésirables » dans ses rangs et un premier wagon d'élus locaux d'Orange se sont vu privés de leurs mandats, pour les raisons les plus diverses, allant de la fraude fiscale supposée à la haute trahison à l'existence du secret État.

Mais rapidement, la jeune République a été obligée de changer de tactique : durant les élections locales anticipées

## 6. Pour la route

J'ai mis un an de service à étudier les informations complètes ici. J'ai rencontré quelques cadavres valant amochés au début d'une cure, repêché un ou deux résidents de « clandestins » et participé aux démantèlements de cadres de seconde main. Pour ma dernière année de service, je dois dire que pour une fois dans ma carrière de flic, je n'ai pas fait des erreurs. Évidemment, ça n'est rien, et il y a tant à faire. C'est d'ailleurs ce que j'ai tenté à la face de madame le maire avant qu'elle me fasse voter de la police : les gens ici pensent qu'ils sont plus intelligents parce qu'ils ont les poumons plus propres. Ils descendent les collines motorisées en cable-car avec vue plongeante sur la baie, et s'imaginent qu'un bon footing dans le Golden Gate Park va nettoyer la somme de toutes les hypocrisies qu'ils ont accumulées dans leurs pas.

En vérité, si vous devez commencer à croire à leur hauteur, manger équilibré et respirer en volant à énergie propre, l'inspire au moins que ça vous servira à aller là où vous voulez s'arrêter. Je parviens bien une petite d'année de ma vie qu'il se prépare quelque chose d'énorme, un de ces événements dans la pègre qui ont bouleversé l'histoire du continent sans qu'aucun fil américain n'ait jamais été touché d'arrêter le trainway du vice sur son passage. Mais voilà, je n'ai aucune mise en poche, alors dites vous bien ceci : San Francisco est un fruit aussi pourri qu'un autre, et les baies y sont toutes aussi mortelles que partout ailleurs.

(conséquence directe de la purge « anti-tarifs »), les candidats de la République ont subi de très graves déconvenues au profit des unionistes.

Résultat, pour éviter la propagation médiatique, tout le monde s'est empressé de tourner les projecteurs vers d'autres chantiers de la Californie libre. Les conservateurs d'Orange se sont misés dans leur opposition, agitant désespérément les bras en l'air tandis que les caméras pivotaient de manière à les laisser hors champ.

Depuis, votre administration fédérale et élus locaux, la guerre froide s'est durablement installée et les unionistes sont considérés comme un mal nécessaire du jeu démocratique.

## 1. La population d'Orange, ses mœurs, ses convictions

Près de quatre millions d'habitants peuplent le comté et la moitié d'entre eux sont des unionistes convaincus. Les autres sont relativement indifférents à la politique, trop occupés à jouer de leur vie double ou à crever dans leurs barres.



## BIEN DE FOI

Deuxes dates viennent illustrer cette opposition politique, sans compromis possible entre les deux parties.

**Septembre 2026** : le maire d'Orange, Donald Bates augmente la pression fiscale sur les entreprises à pro-californiennes. D'Orange, et beaucoup d'autres, démissionnent, laissant derrière elles l'économie locale en frèche.

**Octobre 2026** : de toute la Californie, les pro-unionistes viennent s'installer en masse à Orange, poursuivant une sur-population urbaine et une crise du logement dans le district de Santa Ana.

Des municipalités (dont les trois plus importantes en taille, Orange, Santa Ana et Anaheim) signent un contrat de franchise avec un consortium dirigé par de l'Union, favorisant leur implantation dans le comté. Les douanes californiennes font le siège de l'aéroport John Wayne et exhortent avec zèle tout ce qui déborde sur le sol californien.

Un appel au boycott des produits californiens, largement suivi par la population, est lancé, toujours en vigueur depuis. Le phénomène occasionne la désertion du comté par les entreprises californiennes.

**Décembre 2026** : la garde nationale prend position dans les municipalités de Cypress, Los Alamitos, et Seal Beach, (villes du nord-ouest du comté). Il peine douze heures plus tard, l'administration fédérale procède officiellement

au rattachement de ces villes au comté de Los Angeles, offrant ainsi la carte de l'indépendance énergétique californienne (cf. Fibes p. 24).

Les médias de l'Union, alors sollicités par les élus du comté, couvrent largement l'événement, présenté comme un scandale public.

Depuis, les habitants d'Orange perçoivent la République comme une entité neuro-pathique susceptible de les priver de tout libertés individuelles. Les conseils municipaux ont voté une augmentation considérable du budget du bureau du shérif à laquelle ajoutent de nombreux dons provenant de l'Union. Le bureau est devenu une véritable force paramilitaire structurée et armée pour pouvoir sécher certaines rumeurs, faire front face aux vagues d'intervention rapide de la garde nationale.

Deux à l'échelle elle-même, elle est toujours en procès devant la Cour suprême (Comté d'Orange contre République de Californie).

**Novembre 2028** : manifestation massive dans tout Orange, pour fêter la réélection du président Blackwood à Washington.

**Février 2029** : le département de la Santé Nationale obtient la mise en liberté de trois militants des droits de l'homme détenus illégalement pendant deux mois dans la ville de Santa Ana.

**Juin à septembre 2030** : série de manifestations contre la politique municipale de LA, ville symbole de la décadence californienne.

La majorité des pro-Union d'origine plurielle, au départ, des conservateurs relativement modérés, susceptibles de tolérer quelques critiques vis-à-vis de Washington, avant l'indépendance. Mais se rangent en ordre de bataille derrière les élus locaux et les lobbies les plus puissants, ils se sentent peu à peu radicalisés, adhèrent sans réserve à la doctrine post-traité et au manifeste national californien révisé par leurs nouveaux représentants.

Globalement, au-delà des courants unionistes, le thème qui fédère les citoyens d'Orange, et les amène à adhérer aux pratiques de leurs élus, c'est le viol épouvantable de l'indépendance, dépeint par les chaînes d'infos locales sous les traits des hordes de gangs afro et latinos se déversant sur le comté depuis LA avec la bénédiction du gouvernement californien.

Dans le comté d'Orange, on ne trouve pas un seul condamné sans sa maison, un seul recense sans patrouille VTOL, ni un seul automobiliste sans une arme automatique dans le coffre.

C'est un fil indissociable : un pédon en carcéral est un pédonneur sexual ; un californien afro, un membre de gang potentiel ; un habitant de LA, un individu instable.

Sur les délimitations locales, par contre, la population est divisée et une partie d'elle suit la posturisme de l'Union.

Au quotidien, par exemple, il est inutile pour un couple de chercher un logement dans une résidence privée, s'il n'est pas en mesure de présenter un certificat de mariage en règle.

Cela vaut aussi pour la plupart des libéraux. La venue de matériel photographique à quinzaine d'élus locaux et la venue d'abord est reconnue officiellement.

Une plainte dans une « zone indifférente » pousse un aller pour le bureau du shérif dans le meilleur des cas, dans le pire un gang bang avec ses allié dans un parking dévot.

Quant aux kids, ils ont intérêt à bien se tenir dès l'âge de 6 ans, s'ils ne veulent pas être poursuivis pour agression sexuelle par le subit du poir.

Cette « philosophie » s'incarne par le biais des pratiques judiciaires et administratives, des règlements intérieurs des propriétés privées, et des règlements publics des qu'une municipalité en décide le pouvoir. Mais bien évidemment, dès qu'un élu est tenté de prendre une mesure qui viole la loi californienne, l'administration fédérale et agresse les membres de la garde nationale, des élus très forts.

Pour ce cas qu'elle, l'ANR (Anti-discrimination Agency) dans le bureau local est implanté à Santa Ana, est très active sur le comté. Elle joue souvent le support de force contre les autorités locales et ses membres sont les forces émissaires nées de tous les discours anti-californiens.

Sur ce terrain, on voit donc les groupes de pression prenant le relais par une présence massive et en nombre.

Ainsi il reste, sur tout le comté, un seul hôpital qui accepte de pratiquer l'avortement, et les lieux affichant leur refus par





sont la cible de campagnes de diffamation incessantes et d'attaques physiques.

La conséquence, c'est qu'une partie de la population est complètement assise, adoptant un profil bas et jouissant de ses libertés individuelles dans l'ombrage de sa propriété privée.

En résumé, par les deux pincées d'Orange ont la réputation, chez les Anglaises, d'être les plus « chaudes » de toute la Californie, et que les jeunes générations marient à merveille un discours conservateur et politicien, tout en étant censés jusqu'aux yeux.

## 1.1. L'ambiance Big Brother

Condamnées à plusieurs reprises par les juges californiens saisis par les quelques nœuds militaires des droits de l'homme habitant encore dans le comté, les autorités locales ont fini par trouver un moyen ingénieux de « flouter » leurs citoyens.

Actuellement, comme en une municipalité d'Orange ont tenté de (souche Fountain Valley) adhèrent au programme OWL (Orange Way of Life).

Le principe en est que les espaces publics (autoroutes, parcs, beaches, aéroports, aéroports, plages...) sont accessibles à tous les citoyens californiens, mais ceux-ci doivent payer un droit d'accès, utile à la maintenance des infrastructures. À partir de là, on propose aux citoyens du comté de leur simplifier la vie, en obtenant, pour tous les lieux publics d'un accès OWL. Comme un abonnement à des tarifs préférentiels (100% à l'année), chaque citoyen du comté peut se faire implanter une puce sub-dermique (un bracelet de l'épave, pour ne pas faire trop universel) qui permet aux détecteurs d'identifier les abonnés et de leur ouvrir les accès automatisés.

En cas de la construction de l'abandonnement, de nombreux juristes ont demandé qui permettrait ainsi de connaître un certain nombre de détails sur le citoyen (Nom / date de naissance / lieu de résidence / numéro de carte / immatriculation de véhicule principal / statut familial) dès qu'il emprunte un accès.

On peut aussi, c'est facultatif mais fortement conseillé, noter ses préférences sexuelles et religieuses.

Plus le temps passe et plus les bornes de transfert d'argent et les bornes de transfert publiques sont équipées du système OWL. Sans la puce d'identification, la transaction est bloquée. Il faudra donc un long effort pour trouver une station à essence qui accepte le paiement sans OWL ou l'accès sans abonnement à la place.

Home Fountain Valley, l'exception à cette règle est l'interdiction OW, par laquelle tout est fait pour que les citoyens entières au comté passent, en s'arrivant le moins possible.

En-dehors de l'OWL, l'interdiction d'accès automatisés qui obligent à déjouer technologiquement sa carte de crédit pour pouvoir accéder permet de vérifier le planning de nombreux citoyens.

Les services du comté disposent d'accès à la base de données OWL, qu'ils utilisent largement.

À terme, la plupart des systèmes de vidéosurveillance actuels ont accès public pour être mis en réseau et reliés à l'OWL. Un véritable système de Big Brother (NSD de bureau du Sheriff), et en fait, promet pour les hackers professionnels.

Ensemble, du comté de l'OWL ont autorisés de milliers de DMV, porteur de la loi à Santa Ana, pour les citoyens avec le gouvernement de l'État.

## 1.2. Taxes et coût de la vie

Une bonne proportion de l'argent des taxes locales est absorbée dans les programmes de sécurité publique du comté et la maintenance des administrations locales et de l'aéroport John Wayne.

Constitutionnellement, les municipalités ne concèdent plus leurs attributions au secteur privé mais rendent des marchés. Les citoyens paient de leur poche les dépenses sans voir de hausses proportionnelles des taxes.

Les budgets publics de la santé, de la culture et de l'éducation sont fondés et ne subissent qu'un tiers de la part payée par l'administration fédérale.

Les citoyens riches insistent leurs enfants dans des écoles privées et se font soigner dans des cliniques privées, les autres s'employant la dégradation de l'hôpital et du collège par la présence des minorités ethniques.

## 2. Groupes de pression

Si les lobbies néo-conservateurs et extrémistes implantés dans le comté ont pour point commun leur haine de la République et leur volonté d'instaurer un ordre moral strict, il est inutile de chercher une quelconque cohésion dans leurs rangs ni un seul leader capable d'obtenir un ralliement massif et durable de tous leurs villages, chaque groupe étant structuré autour de sa doctrine spécifique et de sa vision idéologique d'une société meilleure et plus pure.

Dans le même ordre d'idées, le seul candidat acceptable pour les républicains est John Saxon, des RL, mais il est néanmoins perçu comme un traître en raison de ses positions mitigées et de sa recherche de compromis.

## 2.1. Les Républicains

Ce sont les plus médiatisés dans les actes, et les plus nombreux en adhérents. Ils suivent à la lettre le programme du parti républicain de l'Union et le mettent en pratique dès qu'ils en ont la possibilité, par le biais des 85 % des élus locaux d'Orange, qui leur doivent leur mandat. Ceux-ci ont, pour la plupart, refusé de rejoindre les RL à l'indépendance mais nous sommes des accommodements avec le parti californien et notamment Angus J. Richards, député d'Orange.

## 2.2. Coalition évangéliste d'Orange (cf. Années de Los Angeles, p. 130)

La branche locale de la Coalition abrite quelques-uns des théocrates de cette secte fondamentaliste, parmi les premières à avoir revendiqué le meurtre des impies comme devoir religieux.

La Coalition est très visible sur le terrain, et ses membres tapent sur tout ce qui ne ressemble pas à un NSDF blanc droit.

Sa principale activité est d'imposer sa lecture de la Bible à tous (particulièrement extrême, attitude de l'Apocalypse) en tentant tous les coups qui, par leur comportement, ne suivent pas les bons préceptes.

Toutefois, la Coalition est en dialogue avec les autres groupes de pression mais plus par ses actions trop spectaculaires et peu réfléchies.

# LES DOSSIERS DU LAPD

COLETTE  
BES

## 2.3. Union de propriétaires orangistes (cl. 4 Juillet, p. 58, Les unionistes / Les réactionnaires)

D'une moyenne d'âge de soixante ans, ils sont le noyau dur des républicains d'Orange. Touriste, ils sont un peu plus critiques que les précédents vis-à-vis de la politique de l'Union qui les a abandonnés (à leur sens), et plus autonomes. Ce flux d'experts a été instauré par leur leader Maître Fautou, à la tête d'un lobby unioniste plus vaste, c'est-à-dire dépassant les limites du Comité d'Orange.

L'union de propriétaires orangistes est donc la branche locale de ce lobby, mais paradoxalement, au-delà de deux cents principes de politique nationale, leurs préoccupations se concentrent surtout sur quelques problèmes de voisinage, plus souvent farfelus que réels.

Maître Fautou a coupé l'herbe sous le pied d'Angus le Richards, en arctant à lui les votes du comité. Il n'en reste pas moins que les deux hommes représentent de nombreuses consciences.

## 2.4. California Sun (cl. 4 Juillet, p. 57)

Mouvement de valeurs «flat» en provenance de Santa Monica, California Sun trouve un large vider de recrutement dans la jeunesse d'Orange. Laïque et trop modelé aux yeux des groupes de pression locaux, le mouvement est néanmoins solidaire et exerce une certaine influence sur les municipalités côtières d'Huntington Beach, Newport Beach et Laguna Beach (du nord au sud).

## 2.5. Normalifornia (cl. 4 Juillet, p. 57)

Plus ségrégationnistes qu'unionistes, les membres du lobby officient sur le comité sans toutefois épouser avec cette seconde



### Cartonnet Dream

Loin du stress, loin de la pollution des grands villes, venez découvrir l'atmosphère Dream, un petit coin d'Idyll au bord du Pacifique !

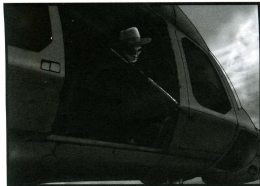
Enfin dans un cadre exceptionnel et à quelques miles seulement d'Orange, l'atmosphère Dream vous propose d'aller dévaler les pentes de redoutable rochers et d'apprécier d'une vue unique tout en profitant du confort du confort millénaire !

Planches à voile, plongée, VTT, plaisanteries-décalées dans notre réserve où s'ébattent, en semi-liberté, plus d'une cinquantaine d'espèces et le son, cackole et sautillent inévitables ornés par une équipe d'entraîneurs !

Attendez plus ! Réservez dès aujourd'hui une semaine à l'atmosphère Dream !

cause, en raison des nombreux progrès sociaux réalisés localement, en luttant aux côtés des autres mouvements (pour l'abolition de l'apartheid, marginalisation des minorités sexuelles, etc.). Ainsi, il n'est pas rare de voir Normalifornia et la Coalition évangélique faire front ensemble sur le terrain.

Le plus, c'est qu'en récompense de leurs bons et loyaux services à l'administration locale, certains professionnels de santé appartenant au lobby ont été nommés à la direction d'hôpitaux du comité. L'angoisse on sait que Normalifornia milite pour faire reconnaître l'homosexualité comme une maladie mentale.



LES DOSSIERS  
DU LAPD

COLETTE  
BES

23



## 2.6. Les Orangistes (cf. 4. Juillet, p. 57)

Ce regroupement d'associations de quartier prône la séparation géographique et physique des ethnies, en s'inspirant d'une structure de fait existant d'Orange de longue date.

L'association (le GLE du comté, elle, n'a été créée que sur le tard, mais parce que ses membres habitent Orange, elle tente en vain de s'imposer comme chef de file du mouvement.

C'est un réseau de voisinage blanc, largement inspiré par les républicains, mais dont les membres, à part quelques des gardes parcs le dimanche et protestent contre les travaux de maintenance sur l'Intercity 65, aiment se retrouver pour aller s'occuper le bœuf d'A chât.

Les adhérents voient cela comme un passe-temps viril, mais ils sont en fait manipulés par le EKK qui cherche à nuancer les voix Orangistes, et par les milices ethniques qui leur tiennent tête sur LA.

## 3. Milices, criminalité et forces de police locales

Pour évoquer la criminalité à Orange, il faut d'abord examiner son système répressif.

À sa base, deux principes : confiance zéro et faibles budgets alloués aux procédures judiciaires (l'argent est envoyé au bureau du shérif).

Naturellement, dans ce contexte, il y a en soi un paradoxe, ramenant sur le terrain par le côté des forces de police : desites tout crime ou délit se cache un être ou un ténor. Les preuves se mangent (même à qui sait les fabriquer).

Enfin, le «substitut du proc» obtient souvent de l'accusé qu'il plaide coupable. En effet, quand un noir dans quel fantasme d'insécurité balaigne les habitants du Comté, peu d'avocats consentent à leur clients de plaider non coupable devant le Grand jury. Mais naturellement, dans les deux cas, l'appareil répressif s'efforce à maximiser la peine applicable.

Pour un fils d'Orange, le job est assez simple, du moment qu'il ne cherche pas trop de problèmes aux bougres blancs.

La délinquance locale est rétrograde, les quelques gangs du comté se contentent dans des caves, volent des voitures et rendent un peu de casse. Sans véritable envergure, ils paient pourtant très cher leur appartenance au monde du crime, les adjoints du shérif leur répétant sans cesse la voie.

C'est pourquoi, malgré la faible présence des gangs locaux, Orange County se transforme régulièrement en Far West, la samedi soir : un bout de nuit de dix minutes succède, le gangster est tenu pour plusieurs années de prison ferme dans le millier des cas ; dans la nuit, il meurt au cours de l'interrogatoire des forces de police. Il opte donc pour la réponse amère et c'est parti pour le show télévisé de la justice en boucle par les chaînes de TV locales.

En fait, le côté de criminalité est en hausse depuis cinq ans, vols, cambriolages, bagarres, crimes sérieux. Il est le fait de criminalité, surtout au comté qui perçoit Orange comme une source inépuisable de biens et de victimes.

Si les « coups » sont plus fréquents en raison des corps de prisonniers, des milices de voisinage et des forces de police ethniques et en nombre, Orange présente un avantage sans équivalent pour un professionnel bien organisé.

En effet, la collaboration entre les autorités du Comté et celles de LA est très faible depuis l'indépendance et la haine ethnique tenace. Il arrive même parfois que les fédéraux bloquent les accès des fonctionnaires d'Orange County aux fichiers locaux, de peur que les locaux escamotent un indice, dans leur manie de la procédure judiciaire expéditive.

## 3.1. Bureau du shérif et polices urbaines

Le shérif, Michael Brumble est une des personnalités les plus populaires du comté. Il se rend lui-même dans l'Union animée des galles pour récolter des fonds de soutien à ses services et ses positions anti-californiennes sont notables. Le gouvernement de la République a tenté l'ordre aux agents fédéraux de le laisser faire, de crainte d'en faire un martyr aux yeux des habitants d'Orange.

Brumble a stratégisé sous sa juridiction quasiment toutes les municipalités d'Orange. Seules Santa Ana, Anaheim et Orange disposent encore de leur propre département de police : en un effort et en dépense de moyens matériels limités, ces départements rassemblent à des sociétés de gardiennage mal équipées. Ils sont consciencieusement obligés d'avoir recours aux services du shérif pour faire fonctionner leur job.

Le chef de la police de Santa Ana, Rodger Bailey, un III de conviction, est le seul à être à Brumble. Cherchant des soutiens extérieurs, le LAPD est l'unique autorité de police d'Orange à collaborer spontanément avec le LAPD et les fédéraux.

Pour de dix mille adjoints, l'organigramme du bureau du shérif (OCSD-Orange County Sheriff Department) est calqué sur celui du LAPD. Aux six mille adjoints de base (patrouilles, missions d'ordre public, circulation, police des citoyens, etc.) s'ajoutent trois mille adjoints attachés à des départements spécialisés (jeux, stup, meurtres, crimes organisés, etc.)

Reste mille adjoints, rattachés à l'OCB (Orange County Ranger), un département aux attributions ambiguës, puisqu'il concourt entre ses mains les missions de l'ASB (Air Support Division), la police des parcs et forêts et les prérogatives du SWAT.

Les unités de l'OCB se déplacent exclusivement en VTC. Onprobante dans le ciel d'Orange, cette voix pour celle au gain et à l'intégrité des frontières administratives du comté.

## 3.2. Les « milices »

Entre autres protestations du Not in My Back Yard, il est de bon ton de s'organiser en comités de défense du quartier et de faire la chasse aux prédateurs soustraits les plus dangereux, celle l'adversaire blanc une tribulation à son hop-brother dans sa voiture. Les membres du comté la manifestent à sa suite, après lui avoir tenu un sermon à mi-chemin entre la théologie et l'amour du Christ pour ses exilés et la menace de représailles physiques.

En soi, ces groupes de citoyens peuvent déjà s'avérer dangereux s'ils persécutent, car ils s'attaquent avec eux un matériel de guerre conséquente, acheté par l'argent à des sympathisants de la NSA.

Rais de plus, ils tendent rapidement sur des gaz qui leur expliquent toutes les ficelles de ce monde diversifié et qui apparemment soit au EKK, soit aux fils de Sam, soit aux soldats du Christ (cf. *Giorgio Armani*, pp. 88 à 94).

## Rares sont les non-fumeurs

Chacune d'entre elles débute les autres, et elles se livrent à une concurrence territoriale qui peut se traduire par des confrontations physiques sur le terrain (quand pas combats de diffusion de quartier inopiné). Dans le même temps, une féminité pourtant aussi bien les rendait temporellement, bien que la surveillance postière peu probable (intervention de la garde nationale, contrôle de la rue par un gang latine ou autre impostant, etc.).

Les fils de Sam ont un bureau local avec pigeon sur rue dans chaque municipalité d'Orange. Pour ne pas être en reste, le EKK fait du porte-à-porte dans les clubs de rix, les bowling et les gais parcs des Ninety. Ses membres claquent le terrain et deviennent des chics types indispensables pour se tenir en forme ou donner les anglophones existentiels sur le devant de la « scène » blanche de leurs interlocuteurs. Ils ne s'affichent pas en tant que membres du Klan, mais agissent judicieusement les futurs votes vers les cadres du mouvement.

La loge d'Orange des soldats du Christ est moins influente (traditions cultes au pays des protestants), mais cherche aussi tout à se constituer (avec racés) un corps d'élite actuel chez les nombreux professionnels des flingues du samedi (privates, chasseurs de primes, flics).

## 3.3. Rapport entre les milices, les privées et l'UCSD

Les plus grosses agences de sécurité du comté sont infiltrées et plantées soit par les fils de Sam soit par le EKK (les patrons d'agences, eux-mêmes, appartiennent à l'une ou l'autre des milices).

Sur le terrain, ils répètent leurs compars à coups d'armes automatiques, le cas échéant. Autant donc le répéter, aucune collaboration entre eux n'est envisageable sans les « cas de force majeure » prévus.

Rares les agences de petite envergure, certaines parviennent à concilier leur neutralité (en s'occupant notamment d'intermédiaires) mais la plupart sont aspirées à disparaître si elles ne s'allient pas, striées de multiples pressions et de menaces subtiles d'elles.

Le monde de la sécurité privée locale est donc aux mains d'une mafia bipartite (fils de Sam-EKK) à l'exception de South Orange, piloté par le Consortium EKKLE. Ce dernier n'a d'autre objectif que le business et il est suffisamment puissant pour ne pas avoir à craindre pour son autonomie.

Quant à l'UCSD, si certains parmi ses effectifs sont des membres des fils de Sam ou du EKK, il est globalement en opposition vive avec ces factions. Là encore, les trublions ne sont pas sans entre les uns et les autres. Sur le terrain, il n'y a pas de collaboration, ni de communication, chacun étant à l'insigé de ce qu'il considère être la « justice » et ne tolère pas les incursions des autres. Bref, lorsque des privées pourchassent un cambrioleur hors de leur zone de surveillance, les agents du shérif prennent indifféremment les premières et le second pour cible.

À l'inverse, les agents circulent dans une condominium, parce qu'ils y ont été appelés par un citoyen, seront encadrés, et s'ils

proceedent à l'arrestation d'un homicide présumé, les choses risquent de dégénérer.

Réactionnellement, tous ces partisans d'une société autonome limitent la sphère des libertés individuelles servent-elles donc à inviter les droits privés des citoyens, voire à les défendre, sous le prétexte, face à « l'adhésion » des autorités publiques.

Le shérif Brandt ne s'est pas idéologiquement opposé aux EKK et aux fils de Sam ; simplement, il n'est pas disposé à partager ses pouvoirs avec eux, et bénéficie d'un très large soutien électoral, obtenu par les libéraux unionistes et indépendantistes.

Tous ces sympathisants ou militants actifs de l'extrême droite californienne ont un second point commun : ils se trouvent complètement d'indiquer la criminalité ou d'arrêter les vols autour d'un crime ou d'un délit. Ils cherchent à montrer qu'ils sont les plus forts sur leur territoire.

De toute manière, les tensions d'insécurité se sont accrues à un tel point que même si le taux de criminalité baisse, doublement, chacun continuera à se sentir « menacé », et la machine à faire s'accroît.

## 4. Zones de peuplement

Orange compte, à présent, trois-vingt villes, avec un contraste entre la forte densité de population du nord du comté, et la faible peuplement des municipalités du sud. Une partie du Cleveland National Park s'étend à l'est, tandis que les plages et les municipalités côtières à l'ouest ont des lieux privilégiés de villégiature et de séjour du week-end.

### 4.1. North Orange

Les trois municipalités d'Anaheim, Orange et Santa Ana concentrent à elles seules le quart de la population du comté (près d'un million d'habitants). Leurs condominiums s'étendent jusqu'à la limite des municipalités adjacentes, formant une zone perfluente gigantesque qui encadre les trois cités-villes et l'ancien port autonome de Breauxland.

À l'image de son architecture disparue (les villes laissent des langages en préfabrique), il existe une hétérogénéité sociale importante, d'un quartier à l'autre.

Les de l'indépendance, la masse d'indigènes californiens venus chercher refuge dans cette zone a été plus importante que les partisans de la sécession, la fédération.

Dans le même temps, comme le nombre d'entreprises de l'Indus s'implantant a été plus faible que celui d'employeurs planté le camp, le taux de chômage a considérablement augmenté.

De ce fait, si les WASP immigrants à Orange se sont vu offrir les logements et les jobs offerts par les latins (chasseurs vers au sud, vers Fountain Valley), nombre de nouveaux venus qui n'ont pu conserver leur travail dans leur ancien comté sont depuis au chômage.

Ce phénomène a favorisé l'apparition de Califorma White Trade, les nouveaux patrons d'Orange, mais sans le mobiliser.

Il forme une masse de recrues potentielles pour les entreprises, les milices et les gangs néo-nazis.



LES DOSSIERS DU LAPD

LES DOSSIERS DU LAPD



## Si Joqui Nostra

L'hôpital dispose traditionnellement d'un département de rééducation (après accidents ou blessure grave), dédié aux membres des trois Départements de tout l'État.

Parallèlement, son personnel et ses directeurs, états attachés aux valeurs de la Californie indépendante, se sont battus pour concevoir un planning familial en fonction qui accepte de pratiquer les avortements.

C'est aussi l'un des rares centres de soins dans lequel les modèles afro et latinos ont une chance, après une très longue attente, d'être pris en charge.

Ensa son manque de personnel et de moyens, ses hôpitaux qui combent en ruine et ses commandes anti-avortement qui assombrissent le site, la Joqui est une véritable Cour des miracles.

## Joqui Nostra Court

À la base un simple bowling racheté par la Coca Nostra, avec tous les tendons voisins, au début des années 30, le site est devenu le complexe de loisirs n°1 du comté après que Disney ait pu le camp. La partie pour d'attractions bien polie attire les grandes familles WASP tandis que les deux clubs de ra, les trois bowlings, le casino, la salle de concert et les dix bars (avec autorisation-exceptionnelle de vendre de l'alcool après 21h) réunissent aussi les tentatives parcellaires locales ainsi que des gangs de bikers et de éternité. Tous se croisent sans se mélanger. Maintenant l'abandon.

## Joqui Nostra

Attraction n°2 du comté en fréquentation annuelle, le site se situe en deux parties : l'Edison Field accueille l'équipe de football locale, tandis que de l'autre côté de la freeway, l'Intermodal Pond attire l'équipe de hockey.

## Joqui Court

Le siège de cette secte, la Crystal Cathedral, architecture lumineuse et dansante, se situe au sud d'Anaheim, dans la municipalité de Garden Grove. Ses lieux religieux aux dehors high-tech sont notables. Ils sont connus, par leur dimension, elles ont été par ailleurs le gendre actuel Anthony Shuler, qui cherche désespérément un repaire.

## Joqui Nostra

Implanté à Santa Ana, le bureau des fédérations est un bureau qui a été la cible d'une dizaine d'attaques terroristes depuis 2004. Aucun membre de l'agence n'est démolit à l'usage.

## 4.2. La cité

Jadis, Orange était un lieu de tourisme, entre ses parcs de loisirs et son activité culturelle et artistique étonnante.

Aujourd'hui, le pôle de l'industrie touristique californienne implanté autour de Long Beach (comité de LA) a rendu la balade désertique. Les galeries d'art et les yachts ont migré à Santa Monica, San Diego ou en Floride (selon les opinions électorales) et même en ligne, saison plages et hôtels sans à venir éternels.

Après la nuit, les longues journées californiennes et l'architecture « typique » des municipalités locales qui, le week-end, attirent les habitants du comté et même de l'étranger.

Les bars, le long de Pacific Road, conservent le caractère festif que portent ailleurs, à l'usage, les piscines ont réussi à attirer, et les adeptes du surf d'équipes de combinaisons anti-pollution complètes. Comme quoi le « Real Way of Life » a la part due.

## Joqui Nostra

Ces anciens clubs de bar et ses huit kilomètres de plages ont été rachetés et transformés en lieux de nuit par une écosystème afro-américain, la riche et influente Martha Fendy. Le lieu est presque aussi célèbre que la Crystal Cathedral, mais n'est pas fréquenté par le même public.

Pour les habitants du comté, c'est un symbole de vice et de la décadence et Martha, en pro-californienne conservatrice, en rajoute avant qu'elle ne soit dans la prostitution.

Martha a dans son carnet d'adresses suffisamment de mafieux noirs, d'hommes d'affaires et de politiciens d'horizons divers pour ne pas être inquiétée par les municipalités voisines. Pour le reste, son service d'ordre est vraiment remarquable.

## Joqui Nostra

Stable et typique destination de vacances, son centre-ville est un curieux mélange de communautés de visiteurs et de libéraux notables ayant pignon sur rue. Les réunions des théologiens d'extrême droite y sont fréquentes.

## Joqui Nostra

L'ancien port de yachts traditionnellement dépeint, est maintenant à l'abandon. Il reste que le site attire de nombreux visiteurs potentiels aux projets les plus divers, la Bay californienne en fait le thème.

L'OCSE fait des dévotions particulièrement violentes pour chasser les clandestins et les justifies qui squattent continuellement les lieux. Étrangement, le bureau a toujours eu pour mandat les subventions du port de ne pas faire danger la baie américaine, sans doute parce que les grands blancs y font, comme les des modèles, fréquemment escale.

## Joqui Nostra

Ville de la minorité catholique latine, ses habitants vivent dans une machine démolit, abandonnée par les pouvoirs publics. Subissant les brimades des agents du shérif, les casseuses des milliers de tent pail et les incursions de gangs extérieurs, ils se sentent les coudes avec pour seuls protecteurs Dieu et la EME.

## 4.3. South Orange

Le district 5 et ses seuls municipalités (pour un total de cinq cent mille habitants) est le sanctuaire des résidents privés high-end, des clubs de notables, des centres commerciaux et des maisons nobles.

La population, riche, est particulièrement atmosphère entre tous ceux qui ne vivent pas dans le district et les plus puissants des habitants s'adonnent à des passe-temps nocturnes dans les bois qui laissent émerger ces « dépeints » d'Angelinos.

Le consortium SAGE concentre entre ses mains tous les contrats de gardiennage et de protection du district. Ses agents semblent à ce qu'aucune mafia extérieure ne puisse attraper un subordonné du port en vain de s'identifier avec des collégiennes de 14 ans et, leur de ses quatre mille employés locaux, l'agence n'hésite pas, s'il le faut, à passer en communication physique avec les services du shérif et les rangers.

## 4.4. L'Est rural

Au-delà des municipalités de Villa Rica et de Turin, les citoyens et les richesses naturelles font chouer brutalement la densité de population, essentiellement composée de familles-ques dangereuses.

En posant encore vers l'est, on arrive le Cleveland National Rd. De nombreuses pancartes préviennent les visiteurs d'Orange que le parc n'est pas sous la juridiction de l'ODJ mais du NPS (National Park Service) et que les citoyens y ont accès à leurs risques et périls. Pour cause, la prime six kilomètres plus loin, le lac de Tacosos Bay, encore dans les limites administratives d'Orange, attire un nombre-ous appréciable des milliers de San Diego County.

À la base, le statut juridique n'avait aucun intérêt à envoyer ses habitants pour les jactances, mais il a été débordé par sa clientèle résidentielle, dérivée de transférer Tacosos Bay en un lieu de rencontres inter-évangéliques.

L'ODJ joue la provocation vis-à-vis du NPS, en se permettant de verbaliser quelques infractions, et entre les deux services le ton monte, la situation allant vers un dévoiement qui pourrait s'avérer sanglant. Tous ça pour une paire de vases nus.

## Peon et Turin

La nouvelle prison du comté est un camp de travail très près d'un site agricole, loin des médias et des médias-ous desquels l'homme.

Le personnel pénitentiaire s'empêche ni les familles ni les avocats de venir au sein des quartiers de détenus s'ils doivent voir les détenus. Mais ceux-ci sont livrés à eux-mêmes et à leurs propres lois. La seule obligation est d'envoyer un certain quota de prisonniers, chaque jour, dans les ateliers de confection ou une bonne paille. Sinon, la série quotidienne de nouvelles n'est pas livrée et l'eau coupée.

Deux factions se partagent le pouvoir et la prison, l'OWA d'un côté, la IML de l'autre. Malgré leur haine réciproque, chacune des factions collabore avec l'autre pour favoriser son business avec l'extérieur.



## Rural Country

### 1. Welcome in Monterey

Régions de la ville, des embarcadères, du bruit et de la violence ? Les du bureau, du boomer, de la télé-écrit ? Alors, pour vous rassurer, loin du stress et des soucis, quel de mieux qu'une halte en bord de mer !

Méditerranée située à une heure de voiture de San Francisco sur les rives de l'Océan Pacifique, la ville de Monterey sera toujours de vous accueillir pour des vacances, au le temps d'un week-end. Des vols réguliers en provenance de Los Angeles, Reno, Sacramento ou Las Vegas vous permettront de rallier facilement notre paisible cité. En moins d'une heure de vol, vous serez certains aux bords de l'Océan Pacifique sur l'un des sites les plus admirables de toute la côte Ouest.

Située balnéaire très près d'un long de l'océan, Monterey possède certaines des plus belles plages de la région. Que vous soyez amateur de plongée, de longues marches au soleil allongé sur le sable fin ou de balades romantiques en bord de mer, vous trouverez ici votre bonheur.

Devenu des sports nautiques en Californie, Monterey attire aussi de nombreux clubs de yachting. Une excursion dans la baie au soleil couchant, voilà une expérience pleine qui sera la jalouse de tous nos collègues du bureau. Et si vous êtes sportif, pourquoi ne pas profiter de votre séjour pour vous initier aux derniers hobbies à la mode, wind surf ou wave riding ?

À moins que vous ne préfériez une villégiature plus interactive ? Dans ce cas, Monterey sera tout aussi bien pour combler par la richesse de son patrimoine et de sa vie culturelle.

Établie depuis 1776 autour d'une mission franciscaine, capitale de la Californie espagnole (Alta California) de 1776 à 1846, notre belle-cité peut s'enorgueillir de son passé. Une promenade dans les rues de la vieille ville vous permettra de découvrir les vestiges de l'histoire. Vous pourrez y admirer les façades de Presidio, la façade de la Casaca House et surtout notre magnifique théâtre, premier du genre à être le jour en Californie au milieu du XIX<sup>e</sup> siècle. Amateurs d'art ? N'hésitez pas à vous rendre au musée Stanton et au musée des Arts de la péninsule de Monterey qui regroupe des chefs d'œuvres, modernes ou plus anciens.

La beauté de la nuit vous guidera sans doute jusqu'au Star Motel, fameux club qui a vu passer tous les maîtres du Jazz, ou vers le théâtre dont les citadins connaissent mieux de LA et de San Francisco. Prenez ensuite le temps de déguster nos merveilleux spécialités de restaurants accompagnés des plus grands vins californiens.

Les alentours de la ville ne manquent pas non plus de charme. Marchez dans quelques heures à travers le chaparral, le maquis californien, et vous oublierez bien vite bruits et pollution. Si vous en avez le temps, prenez donc jusqu'à Carmel et, qui sait, vous y croirez peut-être les Nika Tsoi et le couple Garçon... Cette petite bouquie qui n'a rien de plus de son charme colonial est en passe de devenir le nouveau lieu à la mode chez la jet set.

Pour donc vos salutes quelques jours au fameux hôtel Sebastian Vizcaino, baptisé du nom de l'explorateur espagnol qui découvrit le site en 1602 : vous ne le regretterez pas ! Si vous souhaitez découvrir tout le charme et vous promener dans les enchantements (prenez à réserver plusieurs mois à l'avance).

Dépliant touristique édité par le municipal de Monterey.



# Montezuma



## 2. EDEN et l'Imperial Valley

Je tiens avant toute chose à préciser que le domaine vous est offert de façon tout à fait exceptionnelle. D'ordinaire, le site est fermé à tous visiteurs et il faut des accreditations pour accéder à la majeure partie d'EDEN. Cette visite vous a été accordée parce que Mr Escobedo separe étonnement le travail de votre journal et qu'il a jugé bon d'éclairer vos lectures sur le fonctionnement de la propriété. Bien, vous ne pourrez malheureusement pas annoncer Mr Escobedo, son travail ne lui permettant pas de vous accorder une entrevue. Il a néanmoins tenu à vous laisser un message hole éloquent à certains de vos questions possibles à cette visite.

Tout autour de vous s'étendent les plantations d'agrumes qui font la renommée du domaine. EDEN est le leader californien dans le secteur des oranges et du citron. C'est à partir de l'énorme entreprise familiale de production de fruits que Mr Escobedo a bâti son empire de l'agrumisme. EDEN est aujourd'hui la plus grande exploitation de toute l'Imperial Valley et même de tout le territoire californien.

Vous pouvez maintenant la place des agrumes pour traverser une partie des terres dédiées à la culture du soja, la production

intensive de cette plante légumineuse est à l'origine de l'essor de l'entreprise. Ses méthodes de production sont très strictes et ne connaissent pas de temps mort. Des équipes travaillent en permanence sur ces cultures. Cette activité au départ marginale s'est renforcée et a été multipliée par 650 % par la volonté de Mr Escobedo. La société peut désormais rivaliser dans ce domaine avec les plus grands producteurs italiens et chinois.

Les bâtiments blancs que vous voyez disposés à travers les plantations sont les habitations des ouvriers agricoles. Tous les employés sont logés gratuitement par l'entreprise. Chaque famille dispose d'une maison confortable, et toutes sont équipées en soins de vie selon la localisation des activités de chacun. Il s'agit de véritables villages dotés de tous les équipements souhaitables : cuisines, centre de soins, école. Tous ces services sont bien entendu pris en charge financièrement par l'entreprise.

Voilà que nous créons un véhicule du service de surveillance et de protection. Nous accordons beaucoup d'importance à la sécurité dans le domaine. Chacun de nos agents est soigneusement entraîné et tous sont équipés de matériel dernier cri. Pour planifier, les agents de sécurité ont réajusté leur service le COF, en référence aux anciennes activités du responsable qui a longtemps servi comme officier au sein de la police californienne. COF pour Caline, Ordre et Productivité, les trois maux d'ordre du domaine. Le respect absolu de ces trois principes forme notre éthique.

Bien, ces zones ne sont pas accessibles à la visite. Il s'agit de zones expérimentales dans lesquelles se prépare l'avenir de l'agrumisme. C'est peu de dire que le site est classé zone rouge en ce qui concerne la propriété industrielle. Vous ne pouvez malheureusement pas vous en approcher.

Sous nous dirigeons maintenant vers la propriété de Mr Escobier. La villa familiale a été bâtie au creux du domaine. Les logements des cadres et le siège social de la société ont été construits en arc de cercle autour de la villa, selon les plans d'un familier français conçu au XIX<sup>e</sup> siècle. Le schéma architectural introduit un véritable aspect de coupe dans toutes les scènes de l'entreprise. À EDER, chacun connaît son utilité et sait qu'il travaille pour la réussite de la société toute entière.

Interview de Renato Rey, responsable de la communication de EDER, par un journaliste du Stock Herald.

## 3. Les vignobles californiens

Tu pars à dire, le bled est plutôt tranquille, par ici. Le Napa jusqu'à Santa Rosa, on trouve quasiment que des domaines viticoles. Des CNA comme ils disent chez les gringos-papiers, Californian Wineland Assoc. Parce que c'est vraiment contrôlé, tout pas comme. Y a des bornes, des labels et tout ça. Moi, tout ce que je vois, c'est des signes à perte de vue, signés par des petits maçons, un vrai paysage de carte postale. On trouve des propriétés énormes dans la vallée, des hectares et des hectares de raisins. La plupart d'entre elles appartiennent aux mêmes familles depuis au moins deux siècles. C'est plein de français, de Hongrois et d'Italiens qui se sont installés là quand la Californie appartenait encore aux Mexicains. Enfin, quand je regarde les mecs qui travaillent dans les vignes, je me dis que la Californie s'est pas complètement séparée du Mexique. C'est qu'ils se engagent, du personnel ! Soit-disant, les clients n'aiment pas que la récolte se fasse avec des machines, alors ils font tout faire à la main. En septembre, c'est des milliers de travailleurs saisonniers qui débarquent dans la région, plus qu'une invasion de sauterelles.

Les domaines, je ne les consulte pas vraiment. Je suis pas tout à fait sûr de dans ces grands machines. Les producteurs de la région préfèrent faire appel à des agents de sécurité privés. À voir que leurs équipes sont trop petites pour des surveillants par de simples policiers. N'empêche, ils ont bien dû constater qu'un toit là quand un petit malin s'est amusé à empoisonner au hasard des bouteilles des plus grands crus de la région. Ça faisait mauvais genre, un n'importe qui s'entraîne en buvant son Sauvignon dans son palais très fin... On a fini par pincer le coupable, un militaire écologiste qui voulait dénoncer l'utilisation de produits chimiques dans la production de vin de luxe. Il aura bien mérité son injection cellulaire... Et crois-moi, c'était pas du champagne qu'il lui ont mis dans les veines !

Pour nous remémorer, les producteurs de la région nous ont envoyé des caisses de leurs meilleurs crus. Tu prends si en fait c'est, Chardonnay, Chardonnay ou Pinot Noir, pour moi, c'est du pareil au même. Je ne doute pas que pour les bleds de San Francisco, ça ait son importance, mais s'en moie, de la vinasse, ça reste de la vinasse. N'empêche, les vins de la vallée ou de Sonoma, ça peut rapporter gros. J'ai vu des bouteilles qui dépassaient les 100 \$. À croire qu'ils ont que ça à faire de leur argent, les gens de la haute. Heures à ce tarif là, moi je dis que c'est du glébe. Brelates, j'ai

revendu les miennes à des gogos de Sacramento, et pour un max de pognon, mouais.

Alors quand je vois tout le fric que ça bouffe, ça m'étonne pas qu'il y ait toutes ces cantines sur les bords entre la mafia et les producteurs de vin. Ça doit bien rapporter autant que le trafic de drogue, et en plus c'est légal. J'ai entendu dire que ce sont des dingues milliardaires basés à l'Alasca qui contrôlent toute la production dans la région. Parle même qu'il existe une coupe spéciale, où le sang du parrain est mélangé au vin. Tous ceux qui veulent rentrer dans la « famille » doivent boire un verre en signe de loyauté. Tous des tarés, ces italiens...

Enfin, moi, tant qu'il y a pas de problème, je m'en fous. Je continuerai à faire mes patacoilles, bien tranquille.

Conversation avec Jimmy Morano, shérif dans le comté de Napa.

## 4. Soleil de minuit

le 13 août 1992

Mon hydravion a enfin pu atterrir à Escobier. Trois jours que j'attendais à Anchorage que le temps vaille bien se calmer. Ils ont en plein été et je me retrouve bloqué par une tempête de neige ! Tout à l'air calme, maintenant. Une neige épaisse recouvre tout comme une gangue. Les têtes abîmées, quelques maisons se sont transformées en étranges silhouettes blanches. Je peine à distinguer les formes sous la glace. Dis qu'il y a quatre jours à peine je me baignais par 40° à l'ombre sur une plage de Venise...

Deux hommes, emmitouffés dans d'épais manteaux, m'attendent sur le quai. Je manque de m'effaler sur la glace en sortant de l'avion et l'un de mes guides me rattrape en riant. Il s'appelle Will Hudson et occupe la fonction de shérif dans ce bled paumé. Le second homme, visiblement d'origine américaine, m'est présenté sous le patronyme de Chris Ransport. Il travaille au National Park Service et c'est l'un de ses collègues qui a été accidenté. Tous deux me souhaitent la bienvenue puis me guident à travers les belles montagnes de Escobier jusqu'à mon refuge.

La ville ne ressemble à rien. Quelques dizaines de maisons, mélange de bois et de bois, se pressent aux abords de la jetée. Sous la neige, tous les bâtiments se ressemblent. Je parviens à distinguer une espèce de cantine et une immense usine de poissons. À première vue, le coin ne doit pas abriter plus de trois mille habitants. Mes guides m'emmènent jusqu'au commissariat. En s'excitant, le shérif m'explique qu'il a quasiment une cellule en chambre à mon intention, le seul hôtel de la région étant rempli. Je lui fais signe que ça n'a aucune importance, en pensant que des malades préfèrent passer leurs vacances dans un coin glacé plutôt qu'à l'hôtel.

l'installe rapidement mes affaires, constatant que les couchettes locales sont tout aussi inconfortables que celles de LA. Au moins, je ne mourrai pas de froid, mon bled m'ayant laissé au moins quatre couvertures et un chauffage au fond. Je demande rapidement à voir le corps. Il oppose dans la morgue, à quelques mètres de la cellule qui me sert de chambre, la cadavre, juste recouvert d'un drap blanc, en disant qu'il est enseveli. On peut voir une petite patte au niveau de son couloir gauche. Je m'approche pour l'examiner, pas besoin





d'une analyse bien poussée pour voir qu'il s'agit d'une blessure provoquée par un fil de coupe, et que ce fait que confirme le support du matériel devenu légendaire pour l'occasion. Le peigne d'acier que tout le monde fait passer dans le coin...

Nous faisons l'apprentissage au restaurant que j'avais repéré un peu plus tôt. J'ai profité pour rencontrer Hudson et Chien Rampant. Ils ne m'apprennent pas grand-chose de plus que ce que je sais déjà grâce au dossier. Le corps de l'agent Deaton a été retrouvé il y a quelques semaines. À cause du froid et du gel, il est impossible de dater sa mort avec précision mais son dernier rapport avait été effectué la veille. Pas de trace aux alentours, aucun indice visible. Je sens que cette affaire va être passionnante...

#### ■ 14 août 2012

Pas dormi de la nuit. Comme on se trouve au-delà du cercle polaire, l'hiver ici dure six mois. Six mois durant lesquels le soleil ne se couche pas. Je n'ai pas pu fermer l'œil à cause de la lumière, blanche, aveuglante. Surtout dire que ma couchette n'est pas son plus propre atout. Et puis, sur le coup de quatre heures du matin, la tempête s'est levée.

Le vent s'est à peine calmé quand sont huit heures, le soleil vient à peine de se lever. L'eau brillante de la douche et un café noir me réchauffent un minimum. Hudson m'explique qu'avec la tempête, on ne pourra pas utiliser l'hélicoptère comme prévu pour se rendre sur les lieux du crime. Il a par contre décidé qu'un hélicoptère qui accepte de nous convoier. Quelques trente miles nous séparent de la Boeing Land Bridge National Preserve et il nous faut donc appeler au plus vite.

Sur le pont, nous rencontrons Chien Rampant qui, vu ma robe, s'est peut-être demandé si j'ai passé une bonne nuit. Nous ne parlons pas de jeter les amants, sans Hudson qui se tient sur place. Rappelés par un moteur puissant, nous avançons rapidement. En arrivant, les hélicoptères se font rares et nous n'avons rien à nous offrir. Nous devons d'utiliser nos propres hélicoptères. Nous passons la journée dans la cabine de pilotage, peu habitués de faire la route sur le pont avec le vent qui se déchaine. Il nous faut à peine cinq heures pour rallier la rive. Nous accostons sur un quai métallique auquel sont amarrés trois mille huit cents barques de pêche. Devant nous se dresse un écueil qui semble insurmontable, et dans son ombre, l'ancien local du NPS.

Nous débarquons sur place avant de repartir en hélicoptère. Nous traversons pendant près de deux heures des paysages incroyablement beaux, rivières et cascades se mêlent, lande rose et forêt de conifères, toutes deux nouvelles sous la neige. Sur ce sol, on est moins étonné par le trafic que sur la highway aux heures de pointe des bureaux...

On finit par l'atterrir dans un ravin étroit. Je commence par croire à une blague, mais Chien Rampant m'embrasse au pied d'un pin. C'est là que mon collègue a été abattu, m'explique-t-il. Évidemment, il n'y a rien à voir sauf du blanc. Je commence finalement à chercher la moindre indice. S'il y avait un indice visible, ce serait d'une pierre, elle a depuis longtemps disparu sous la neige. De nouveaux arbres commencent à pousser. Alors que je m'intéresse aux conditions de notre séjour, je vois mon guide qui se met à frapper une épave de bois sur un petit hélicoptère. Il aide de son épave et nous nous y asseyons pour que la tempête ne nous empêche pas de partir.

L'atmosphère est étonnamment chaude. Régi dans trois mètres carrés, j'entends la discussion avec mon collègue. J'apprends qu'il est en fait d'origine indienne et que son vrai nom est Aagaqoq. Aagaqoq, sans qu'il m'explique l'origine de son surnom bizarre. Immédiatement dans mes sacs de couchage apparaît grande froid. Nous bavardons de choses et d'autres : entre de l'Alaska dans la République de Californie, des élections qui approchent et auquel il va participer... Avant qu'il ne s'endorme, je l'embrasse aussi sur la poitrine humaine dans les environs. En dehors du passage de quelques rappeurs et beatniks, il m'indique que le seul regroupement des résidents est une exploitation agricole, à quelques kilomètres.

Nous nous y rendons demain.

#### ■ 15 août 2012

Toujours pas réussi à dormir. La lumière bleue, les bruits du vent et de la tempête, tout ça a fait que je n'ai pas réussi à fermer l'œil de la nuit. En plus, je vois des avions enroulés des bords de la rive au-dessus de la tente : j'aurais dû demander à Aagaqoq s'il y a des lieux dans la région...

Mais que mon collègue m'aide poliment, je me suis mis à méditer sur la validité de cette enquête. Un cadavre perdu au milieu de tout, qu'on découvre après plus d'une semaine, une arme du crime en terre libre dans les épaves, aucun suspect à des kilomètres à la ronde, cette affaire s'annonce décidément très mal. Fallait pas se porter volontaire pour une mission en arctique.

Chien Rampant finit par s'éveiller, vêtus en tenue. Il s'active aussitôt, prépare le café, dirige la sortie de la tente, pendant que je tente de secouer mes muscles engourdis. En moins d'un quart d'heure, mon guide est prêt. Je le rejoins aussi vite que je le peux, l'honneur plus masculin que jamais. Dehors, tout est blanc, immaculé, si calme qu'on peine à imaginer que quelques heures auparavant c'était la tempête. En trois minutes à peine, on range le campement et nous voilà repartis sur nos hélicoptères.

La veille, mon collègue m'avait informé de la présence d'une exploitation forestière à quelques kilomètres. Je n'avais pas compté qu'elle se trouvait à plus de soixante kilomètres au sud-est ! On trace à travers la forêt mais il nous faut près de quatre heures pour arriver sur place. Je ne sais pas comment Aagaqoq fait pour se repérer : le paysage me semble étonnamment uniforme. J'ai lu quelque part que son peuple avait plus de cinquante manières de désigner la neige. Il doit bien connaître des secrets pour s'y retrouver dans toute cette blancheur.

On longe la rive quelques temps et on finit par arriver près d'un bâtiment en rondins de bois. Sous la neige, j'arrive à distinguer l'enseigne : Adhucan Woods, Inc. Des camions remplis de charbon transportent des arbres abattus et découpés en tronçons jusqu'aux quais où ils s'entassent par centaines. Dans le lointain, j'entends le bruit des tronçonneuses.

Chien Rampant et moi-même restons dans la baraque. Un arbre dans un trou au centre du terrain. Un homme habillé d'une pelote, un amérindien, est en train de finir ses déjeunés. Vraiment, mon guide et lui se connaissent car ils s'installent dans une longue case que je ne reconnais pas, sans doute de l'Alaska. La discussion a fait tendre et à plusieurs reprises, l'homme me jette un regard incertain. Je finis par m'installer dans une conversation en tant que mon collègue du NPS. Je m'aime bien bricoler ce matériel comme un passe-temps mais ça fait toujours

son petit effet, l'essai d'interroger l'homme que mon statut n'a pas l'air d'impressionner. Il s'agit d'un des géants de l'entreprise. Je l'interroge sur la mort de l'agent du NPS, mais très vite, il m'interrompt. Il affirme ne pas être concerné par cette histoire, arguant que son exploitation est trop éloignée du lieu du meurtre pour que ça l'intéresse. L'insiste un peu, sans résultat. Il nous dit qu'il s'est à notre disposition une liste des employés travaillant sur le site et précise qu'il peut obtenir leur emploi du temps des semaines passées. Je le remercie, mais Orlin Rampant demande au gérant à disposer de sa ligne téléphonique afin que nous contactions un hélicoptère, ce à quoi l'homme consent sans difficulté. L'appareil sera là dans une heure. Je profite du délai pour rassembler près des quais et questionner les bûcherons présents. Je me rends compte que des réponses évasives : ces hommes sont froids et inhospitaliers comme la terre qu'ils travaillent.

Ils font dans l'hélicoptère, je reste silencieux, mais dans mes pensées. En-ce le froid ou le manque de sommeil ? Je me sens comme emprisonné, sans aucune combativité. Sans avoir autre circonstance, je me sens acharné à résoudre cette enquête. Ici, tout me semble perdu d'avance.

## ■ 16 Août 2012

Je me sentais étouffé moi-même si j'avais réussi à dormir. Comme d'habitude, je me suis réveillé et réveillé sur ma couchette, comme après la la lumière pendant deux ou trois heures de sommeil. Je me rends compte que c'est étonnant, je veux dormir, je veux que disparaissent ces espèces de bêtises qui s'en emparent de moi depuis que j'ai atterri à Anchorage.

La veille au soir, de retour à Ketchikan, je me suis longuement entretenu avec Atapagay. Il m'a expliqué les difficultés de son métier. Pris de 90 % du territoire de l'Alaska appartient à l'État, la plupart de ces terres étant des parcs ou des réserves nationales. En raison des richesses naturelles dans cette région – bois et pétrole principalement – les agents du NPS représentent l'État et sont souvent en conflit avec les promoteurs et les entrepreneurs. Il m'a même affirmé avoir vu une fois des menaces d'un homme appartenant véritablement à la mafia mise à l'œuvre. Les conflits d'intérêts sont des territoires d'Anchorage des suspects sont nombreux, mais Atapagay a admis comme moi que leur culpabilité sera dure à prouver. J'ai fini par envoyer un rapport un rien désabusé à mon supérieur.

Je repris leur séjour dans la maison, l'affaire est classée sans suite, je tente de dormir. Pour passer ce qui me reste du temps à Ketchikan, Orlin Rampant me propose de faire un peu de tourisme. J'ai eu plus que mon compte d'excursions sur la neige mais j'accepte par amitié. Il m'embarque toujours plus au nord, dans un village d'à peine une centaine d'âmes où il se sa « tribu ». Le boulot est un mélange d'archaïsme et de modernité, comme toutes les tribus du nord. Atapagay me présente sa famille. J'ai bien du mal à m'y retrouver parmi tous les gens que je rencontre. La population semble de plus en plus âgée et il m'est difficile de savoir qui sont fils, cousins ou mariés.

La soirée se passe agréablement. Une fête est organisée dans la grande salle du village qui peut accueillir toutes les familles. On mange, on chante, on danse, on boit. Je tente de suivre les conversations qui passent sans parvenir de l'anglais

**NEWS**

**Les actions Flets risquent**

Flets qui la conquête maritime, se poursuit dans l'indifférence, une déception du consortium Flets a jeté le doute sur la viabilité et même de spéculateurs se sont dégoûtés de leurs actions, entraînant une chute importante de leur valeur. En effet, la fin de l'histoire, l'histoire d'Orlin, le porte-parole du consortium, a depuis la presse en révélant la présence d'un "pompier" dans le consortium du nouveau Consortium de développement du Flets, ainsi que de plusieurs agents de sécurité employés par Flets. Cette nouvelle est d'autant plus inquiétante qu'elle est communiquée près de cinq ans après le lancement du nouveau Consortium qui a été lancé par le Flets le 14 juin dernier avec à son bord une cinquantaine de participants et du matériel, qui rejoindront la colonie bientôt par le bateau de Flets au mois de février prochain.

Cependant, fin 2011, des représentants de Flets Industries ont été effrayés des réactions négatives de plusieurs services de police dans le but de former une unité chargée de la sécurité sur Flets. Flets, en effet, s'est fait d'imaginer que sa création serait aussi rapide. Finalement, de nombreuses investigations se sont déroulées sur les raisons qui ont conduit Flets Industries à envoyer des policiers à Flets sur Flets et à dévaler leur présence si tard.

Ce n'est qu'en fin de journée, après que l'action Flets avait perdu de 75 % de sa valeur, que l'histoire a expliqué que les réactions négatives des services de police et les réactions négatives des services de police ont conduit à la chute de la valeur de l'action Flets. Flets, qui avait pu profiter de la spéculation de Flets, est presque épuisé, le conseil d'administration de Flets a en effet pris une décision de démission pour empêcher d'éventuels conflits dans la colonie Flets.

Finalement, Flets Industries a décidé de quitter Flets hier et de partir rapidement du site de Flets. La décision est difficile. Par ailleurs, la décision de Flets, qui avait pu profiter de la spéculation de Flets, est presque épuisée, le conseil d'administration de Flets a en effet pris une décision de démission pour empêcher d'éventuels conflits dans la colonie Flets.

LA Financial Times (13/08/2012)



à l'anglais. J'entends parler du Nunavut, ce territoire que le Canada a accordé à leur peuple. Je comprends que beaucoup de ces gens sont des autochtones et qu'ils rêvent d'autonomie. Je crois deviner que l'entrée de l'Alaska dans la République de Californie leur paraît le bon moment pour revendiquer leurs droits. L'alcool ou la fatigue aidant, je me rends compte que dans une douce torpeur d'il m'a parvenu comme dans les chaises et les conversations, je vois que je suis m'endormir en attendant le mot Nunavut, un mot qui m'incommodait beaucoup...



## 5. Sur la frontière

Bah, je sais, je n'aurais pas dû écrire un article aussi violent sur les razzias des services entre les Républicains Indépendants Nouveaux Libéraux au sujet des prochaines élections présidentielles. Et j'admets aussi qu'avais taité le bon de « cesser l'activité » quand il m'a demandé de modifier mes propos n'était pas très malin. Je lui ai déjà écrit cette lettre d'excuses à ce sujet. Et je dois aussi lui accorder qu'il avait pu me voir après ça et qu'il ne l'a pas fait... Mais des fois, je me demande si je n'aurais pas préféré ! Il fallait vraiment être un sadique pour m'envoyer en poste ici. Merde, ça fait six mois que je suis à Trelka, ça commence à être long comme pénitence !

Qu'est-ce que tu dis ? Que j'imagire et que je pourrais prendre mon mal en patience ? Mais tu t'imagines pas ce qu'est la vie ici, tu peux pas comprendre le calvaire que je subis ! Ces gens vivent encore à l'âge de pierre, l'activité ou la fête de ma jeunesse quand j'ai débarqué avec mes fringues à la mode et mes tresses en deep... Ici, ils sont encore aux chemises oxydes canadiennes et aux chapeaux de cow-boy. Je te jure que j'ai même crié un type qui portait un maillot ! Des vrais barbares. Parfois je me dis que je serais mieux accueilli si j'étais débarqué dans l'Union. De toute manière, la plupart des habitants de la région considèrent comme un étranger tout ce qui n'est pas né dans le comté, alors pour se faire des amis... Et dans le fond, je crois qu'on ne partage pas forcément les mêmes valeurs. Tu sais quelle est la dernière arrivée à la mode ici ? Se frotter sur la parole à coup de chaînes de transconneries à la sortie des puhs ! Plusie vieill comme sport de combat. Et je te parle même pas d'extirper de diques : les filles d'ici sont toutes fleuries à la bifte et au curé de bord de 1 kilo. Faut aimer les blondes extrêmement charpentées...

Quoi ? Je pourrais profiter du paysage, aller faire du trekking dans les montagnes ? Tu te fous de ma parole ou quoi ? D'abord j'ai envie pas à me faire culte un week-end l'aide de main étirée démolie, sous une excursion au Mont Shava au dans la chaîne des Cascades, très peu pour moi. De toute manière c'est infatigable de culotper, ces culs là, des verpeux et d'autres merdes dans le genre... Et puis avec le bol que j'ai, je risquerais de tomber sur une bande de barbares dégoûtés, saouls par l'alcool et la consanguinité. Non, le trip Différence, très peu pour moi.

Merde, je t'entends plus, même les communications sur portable passent mal dans ce bidon. Tu disais ? Qu'un mois j'ai pas à craindre de me faire descendre dans un drive by shooting au lieu d'un séquestre de compe ? Mon dieu, toi, tout le monde te balade avec un fusil de chasse à canon crevé à l'arrière du fess, alors qu'on n'a pas eu un cours d'approche de la ville depuis au moins un siècle. Je te jure de croire qu'il vaut mieux pas tomber sur un de ces montagnards lorsqu'il a un coup dans le nez. Et puis, je me demande si je ne préférerais pas être bonne vieille pucier des gars, ça me charment des chiens déchaînés. La criminalité, ça fouit au moins un peu d'animation dans la ville parce que, en dehors du Festival de la pêche à la pêche en octobre et celui de la pêche au saumon en mai, c'est juste ennuyeux. La seule fois où on a eu un peu

d'activité dans le coin, c'est quand ce con de gamin en carde a essayé de se planquer dans les montagnes. Là, on a eu le droit à une belle baraque de plusieurs jours, même DSN s'est mis sur le coup.

Bon, tout ça pour dire que si tu pouvais en toucher deux mots au boss, tu me rendrais un bon service. Dis-lui que je suis prêt à tout pour revenir à LA, même à m'écarter du comté des leçons, s'il le veut !

Conversation téléphonique d'Arnon Trudeau, correspondant local du LA Post à Trelka, dans le comté de Sidiqon.

## 6. Barbertown

(Bonne-papou : ce lieu est déjà rapidement péroré dans Lignes Mondes p. 44)

D'où je viens ? Difficile à dire... Je ne sais pas vraiment où je suis né, quelque part sur la route sans doute. Mes parents étaient des travailleurs, des nomades, et mon premier foyer, ça a été l'arrière d'un pick-up. Jusqu'à mes cinq ans, je n'ai connu que cette vie, les routes, les parkings, les meetings de motards... C'était pas facile tous les jours mais je ne m'en souviens pas comme d'une période malheureuse : je voyageais, je découvrais le monde.

Et puis il y a eu le procès. Mes grands-parents - ça devait être les parents de ma mère, je ne me souviens plus bien, je ne les ai jamais vraiment rencontrés - ont décidé que la vie de mes parents n'était pas convenable pour un enfant et ils ont essayé d'obtenir ma garde. Ils ont perdu en première instance mais le jugement a finalement transféré mes parents qu'ils ont décidé de s'installer quelque part. Et c'est ainsi qu'on est arrivé à Barbertown.

Officiellement, cette ville n'existe pas : vous ne la verrez sur aucune carte. Pourtant, pour la trouver, il suffit de suivre la Highway n°15 qui va de LA à Henderson. Une dizaine de kilomètres après Barrow, il faut prendre à gauche et continuer sur une espèce de piste poussiéreuse qui s'enfonce dans le désert Mojave. Bon, la route n'est pas en très bon état, mais avec un peu de chance, et si votre véhicule ne tombe pas en panne à cause de la chaleur, vous devriez finir par tomber sur Barbertown.

À l'origine ça n'était qu'un regroupement de quelques caravanes autour d'un puits et d'un groupe électrique. Avec le temps, de nouvelles familles se sont installées, et avec rapidement le lieu est devenu un point de ralliement de tous les nomades de la région. Aujourd'hui, c'est un amas d'habitations chaotique de mobile-homes, de caravanes de voitures plus ou moins customisées et de campements primitifs des travailleurs. Tout autour, c'est le désert, la chaleur, la mort...

Deux populations très différentes se côtoient à Barbertown : les sédentaires et les nomades. Les premiers, dans je faisais partie, vivent en permanence dans cette enclave perdue au milieu du désert. Cette population ne change : pas plus d'une vingtaine de familles, la plupart installées là depuis la fondation de la ville aux débuts des années 2000. Tout ce petit monde a appris à vivre plus ou moins en autarcie. Ceux qui sont venus s'installer là, à l'écart de tout, avaient généralement de bonnes

salons de la faire... Sam, Accrédité, nous-même, une est produite sur place. Plusieurs series antérieures fournissent fruits et légumes frais, des chèvres et des cochons sauvages ont été domestiqués, des gnomes solitaires sont installés un peu partout pour ridiculiser l'expérience photographique. Un véritable monde clos. Quand j'étais petit, j'imaginais que la fin des temps était arrivée et que nous étions les seuls survivants de l'Apocalypse...

Les nomades ne s'installent que quelques jours à Northaven, le temps de faire des affaires ou de se reproduire des fautes. La ville est pour eux une véritable caverne où ils peuvent trouver de quoi se débrouiller, se nourrir comme en carabane. Tout peut s'effriter ou se vendre, à condition qu'en y mette le prix. Les nomades sont censés respecter une sorte de code et laisser leurs conflits aux gens de la ville, car un certain nombre de règles s'appliquent à Northaven, aussi bien pour les natifs que pour les nomades. Ce code de loi a été rédigé par Frank Bow, le fondateur de la cité. Il concerne aussi bien l'éducation des enfants, le partage des richesses et de la nourriture que les conditions du séjour avec les nomades. Mr Frank et ses hommes s'efforcent de faire respecter ce code de conduite, y compris par la

violence si nécessaire. Afin de régler un certain nombre de différends, Mr Frank a instauré un système de dards à pointes nues ou à l'arme blanche, en public sur la place centrale. Le sable commence d'ailleurs à prendre une teinte foncée... Le plus bizarre, c'est que cette méthode fonctionne plutôt bien, les nomades ne respectent que la force et la sagesse.

Quelques mois avant que je ne quitte la ville, on nous avait envoyé un chétif et ses adjoints. Ils se sont installés en pépinière dans un mobile-home aux couleurs de la CSS. Il ne les a pas conservés longtemps... La dernière fois, le chétif n'avait pas l'air de maîtriser grand-chose. Ses adjoints et lui ne quittaient leur caravane qu'en dernier recours ; Mr Frank et ses sbires se contentaient de les ignorer et les nomades se tenaient à l'écart.

Northaven a été mon monde pendant plus de dix ans mais j'ai fini par trouver sans horizon un peu étroit. C'est pour ça que je suis parti et que j'ai défriché à LA. Mais quand on a vécu dans le désert comme moi pendant si longtemps, ça vous colle à la peau pour le reste de votre vie...

Extrait avec John Ford lors de son recrutement par le CPS.

## Hauts lieux californiens

### 1. Tijuana & San Diego

#### 1.1. Tijuana

Toute cette histoire héroïque commença à Tijuana. Ville-frontière où tous les parcs latins ont l'air de valser leur rêve américain en passant la fameuse limite. Seulement, il n'y a que deux issues possibles pour ces chers gars : l'exploitation de cette main-d'œuvre presque gratuite par les visages pâles ou la mort provoquée par les balles des gardes-frontières.

Le quotidien de Tijuana, c'est la misère, la pollution, la prostitution, les malades, la drogue, les assassins, les séquestrés et le carnal qui fait rigoler sa loi... Et comme le disent les raps sur les fiestas, « México es Tijuana, c'est là, ou y marichuan ». De là-bas, on peut apercevoir un bout de la frontière de la Californie et aller à Los Angeles ou à San Francisco, endroits paradisiaques où l'on peut manger, boire et vivre comme en France.

#### « Chiles Marichaches

C'est dans ce bar minable, Chiles Marichaches, situé à la sortie de la ville côté opposé aux chics que je l'ai vue pour la première fois. C'est un endroit sympathique si on a l'habitude du quartier et pour peu que l'on sache imposer le respect qui nous est dû. Le taulier se nomme Juanito Dos Sanguinos, ce n'est pas un mauvais bougre et il a toujours del riglo avec moi. Un petit maigre qui ressemble un peu à ce gignol de Jésus,

d'ailleurs j'étais son surnom. Je suppose qu'il paie, comme tous les autres, sa protection au cartel. Son boulot est un sejour de trafiquants à la petite semaine. Quelques tables basses de dé-dé-LA, un vieux jeu mexicain avec saï et une carte assez bien fournie. Les touristes médias classés californiens sont rares et c'est ainsi qu'on d'entre eux en passe le seuil, il fait rapidement demi-tour sans demander son reste.

Moi, je m'y rendais de temps en temps, environ une fois par mois, pour voir des vieux amis avec lesquels j'avais passé quelques arrangements juteux. Faire dire qu'un fils de LA ça passe facilement la frontière sans beaucoup se faire connaître. Attention, je n'ai jamais servi de malet pour un de ces enfants du cartel ! Non, juste de la petite connaissance entre amis, rien de bien méchant, histoire d'arrondir les fins de mois parfois difficiles.

Il était tard, j'avais avalé plusieurs requies d'ailleurs pour me remettre du voyage et déjà fumé plus que de raison quand elle a fait son entrée et qu'elle a commencé à danser sur la scène de ce taudis. Son corps était tout simplement parfait. Des courbes sublimes, un visage d'ange avec des yeux en amande et une peau doucement colorée, comme si quelqu'un l'avait soigneusement coloré pour me retourner les tripes. Elle dansait divinement toutes les parties de son être au rythme de la musique lascive. Je n'ai pu détacher mes yeux du spectacle et au moment où nos regards se sont croisés, le monde autour de moi s'est évanoui. Nous étions seuls, moi, les deux. Plus rien n'avait d'importance, je n'acceptais plus mes amis depuis longtemps et maintenant je m'acceptais même plus la musique.



« Après le show, j'ai demandé à la veis. On est restés ensemble toute la nuit, accordés au compas, à discuter de la dignité de la mort en s'effaçant des verres de la tequila maison, la femme juanita, seulement femme pour ce bouge. On était apparemment sur la même longueur d'onde, elle et moi. Une nuit asiatique et un indien réunis dans les chaises de la Californie, quel beau couple !

Mais ce n'est qu'à l'aube qu'elle s'est véritablement confiée à moi. Elle m'a expliqué qu'elle était une prisonnière d'esclave de sang et que son rêve était, comme tant d'autres, de se baigner de ce bleu et de vivre en Californie. Elle a dit sentir que j'étais prêt à faire l'impossible pour elle et n'a pas eu de mal à me convaincre de l'embarquer avec moi vers un avenir meilleur.

## 1.2. La frontière

Le plan était simple. Elle s'était installée dans le coffre de la bagnole et moi, j'avais diffusé la serrure à coups de barre à mine pour qu'en se faisant plus l'ancien, l'incubateur de mon coffre était l'apogée pour tromper les scanners basiques des contrôleurs standard, ça aide pour les fins de mois. À la frontière, au péage vers ma OMO au douanier, j'ai fait attention à ce que mon badge du LUP soit bien en évidence. Après les questions d'usage, il a demandé à ce que j'ouvre mon coffre pour vérifier le contenu. C'est là que je lui ai sorti l'incube de la serrure pointée. Un contrôle de Mexico avait tenté de forcer ma serrure pointée que je n'ai pu couler dans un bar et

ce porc avait réussi à me la bloquer. Un joli sourire, et l'affaire était dans le sac.

## 1.3. San Diego

Direction San Diego, une quarantaine de heures sur l'horizonte 05. J'y avais un porc dans l'immobilité qui me devait quelques services. Il accepta de la laisser une ou deux semaines dans un appartement discret. Il valait mieux éviter Downtown, le centre-ville de San Diego. Buildings, magasins en tout genre, restos à la mode, quelques musées, bref c'est de loin l'endroit le plus animé de la ville. J'avais choisi de la loger à Old Town, qui est – comme son nom l'indique – la reconstruction du vieux centre-ville.

### « Old Town

Ce quartier autrefois touristique est tombé en déclin depuis l'indépendance de la Californie. Les modes et les mœurs évoluent. Les constructions sauvages d'habitats et autres boutiques à remède pour faire plaisir aux visiteurs ont complètement dénaturé l'ambiance mexicaine de ce quartier qui rappelait à chaque instant les origines historiques de San Diego. Maintenant, ces abords vont cloquer leurs charmes dans le Newworld Complex pour proposer des chaplains et musées des balades. Du coup, il ne sertent quasiment plus pour visiter la ville – peut-être par peur d'être contaminés par Grippe XVI, l'antique et son Église dissidente. Old Town était devenu un

concernant les bagages dans le supplément Final Link, à la page 16. Le succès des bagages démontre un réel professionnalisme.

Un examen plus attentif du M3, avec éventuellement une simulation par ordinateur ou une reconstitution, permet de tester un jet d'inspecteur de l'Éducation (7). En cas de réussite, il apparaît évident que seuls des militaires pourraient atteindre ce degré de coordination. Un jet réussi de Connaissance (Jumelle)/Éducation (7) permet de reconnaître l'emplacement de soldats américains ou colombiens. Pour ces deux jets, le 17 peut remarcher à la difficulté le nombre de bagages qu'il étudie.

### 2.2.2. La maïta

En effet, l'ESG utilise du maïtail « sensible ». Voici comment se retrouver la maïta :

Le fourgon de convoyeur : c'est un fait, tout comme les uniformes – une simple visite à l'inspection de convoyeur permet de le constater. Cela dit, le fourgon étant évidemment blindé, son origine est une information de niveau 3 liée au crime organisé et pointée dans la direction de la mafia italo-américaine et du deal de San Gabriel.

Les casques de combat : déjà durant le combat, les cops ont senti qu'il ne s'agissait ni de casques de SWAT, ni de CBPS. Pourtant, il est vrai que la reconnaissance est compliquée – et incertaine, donc. Malheureusement, l'origine de ces casques est une information de niveau 5 uniquement détenue par les forces éduquées de la CGDF.

L'armement : les maritimes Tiffin ne savent pas les ruses. En outre, les cops ont probablement remarqué que les cols M17 de l'ESG étaient subitement blancs. Il s'agit à l'évidence de maïtail militaire. En retrouvant l'origine nécessaire d'accéder à une information de niveau 3 liée aux forces armées, le cops qui y parvient obtient alors des informations sur le deal de San Gabriel : ces armes ont probablement été découvertes par la mafia italo-américaine.

### 2.2.4. Effets secondaires

C'est un fait, les bagages n'en sont sortis. Pour eux, la vie continue. Si les cops s'intéressent à celui-ci, voici ce qu'ils peuvent découvrir :

Plan de fuite : en questionnant les taxicabiers et les passagers, et en ayant accès à des informations de niveau 3, il est possible de retrouver les faux passeports que l'ESG s'est fait préparer, et ainsi d'obtenir leur signalement. Le réseau de cette information dérivée d'un état pour chaque paire de soldats défilés, ne servirait que vaguement.

Le bruit : rien qu'à la FIB, les bagages ont occupé plusieurs millions de dollars californiens. En additionnant le bruit des quatre casses, la somme devient colossale. Rechercher où est passé tout ce argent à LA requiert des contacts nombreux ou blanchiment d'argent ayant accès à des informations de niveau 4. Ceci-ci ne servirait pas ce qu'il est allé de bruit du dernier bagage, mais si les cops ont fait le rapprochement avec les autres casses de l'ESG, leurs contacts leur révèlent l'emplacement du deal de San Gabriel : les prétendus bagages ont permis à l'ESG d'y faire leurs courses.

### 2.2.5. Les hommes de main de l'ESG

Si les jets ont neutralisé des hommes de main de l'ESG, ils peuvent bien sûr se livrer à un interrogatoire. Celui-ci nécessiterait



ERIC

Dans la description de San Gabriel, la préface du chapitre consacré à la pollution dans le Flotir peut s'avérer utile, aux pages 202 et suivantes. Les règles suivantes sont pas vocation à s'appliquer à la moindre trace de pollution, mais simulent plutôt les circonstances exceptionnelles qui règnent à San Gabriel. En outre, les pénalités subies par les personnages ne sont pas liées à une réelle généralisation ou localité, mais à une « baisse de tension » : celle-ci est occasionnée par la lutte que mène l'organisation contre l'environnement hostile. Pour résister à celui de San Gabriel, les cops doivent réussir un jet de L-Corona (5) à chaque heure passée dans ce quartier. Le port d'un masque ou d'une tenue anti-pollution rajoute chacun un dé à la Corona du personnage.

En cas d'échec, celui-ci subit un malus de 4 dé à toutes ses actions. Ce malus s'applique également au jet d'échec. Ce dé de malus disparaît après un jour de repos – il n'est pas possible de cumuler cette récupération avec celle de Points de vie perdus.

portant huit heures de travail acharné – ces hommes ne sont pas des maïtains. En cas de succès, le M3 doit se reporter à la partie Trépassages du dossier de ces hommes de main.

### 2.3. Le deal de San Gabriel

#### 2.3.1. La rumeur

San Gabriel est un quartier de LA décrit dans le supplément Final Link, à la page 36. Par ailleurs, la mafia italo-américaine est présente dans le supplément Les affrontés, aux pages 79 et suivantes.

San Gabriel est réputé pour son trafic de drogue et sa consommation de prostituées, mais d'après les contacts des cops, il semblerait que la donne ait légèrement changé récemment. Véritablement, la mafia italo-américaine a couvert une « vacance » dans ce quartier extrêmement défavorable. Selon la rumeur, elle y vendrait du maïtail militaire sans de gamme, exactement le genre de maïtail utilisé par les bagages de la FIB. Cela dit, personne ne sait exactement où se trouvent cette échappe ni l'identité du commandant, ce qui n'est pas surprenant au vu du voisinage et du caractère très secret de la clientèle dédiée : ceux professionnels, grands patrons de la mafia, etc.

#### 2.3.2. À tous épreuves ?

Face à l'opacité de ce qui se passe dans San Gabriel, les cops n'ont d'autre solution que d'envoyer leur masque à gas (voir aussi SSC) et de procéder à une enquête de voisinage. Sur ce, personne ne voudra les aider là-bas. Les cops peuvent alors utiliser deux méthodes.

Méthode forte : les cops débloquent dans le quartier et interrogent les propriétaires en uniforme. Ils leur appliquent les règles







L'occasion de la revole et sert aujourd'hui de nourriture aux peaux-rouges. Le baron débarras du premier coup et nous emmena loin d'ici. Direction peut-être Sharps, à une dizaine de kilomètres au sud. Et là nous pénétrâmes une voiture. La première grosse cylindrée qui se gribouille, rien qu'un petit engrenage. Étrangement que je n'aie pas perdu la main et que je sois capable de faire démarrer une voiture sans sa clé. Il était clair que tous les galkas du secteur étaient à nos trousses et qu'ÉLIE avait probablement lancé ses hommes à notre recherche. Il ne fallait pas traîner dans le coin, ni même dans l'État. Direction le Nevada. Le territoire de l'Aide G-les, parmi les maux.

### 3. La Vallée de la Mort

La soirée reposait. La route la plus sûre pour atteindre notre destination passait par la Vallée de la Mort. On avait plus de quatre cents heures à parcourir pour quitter la Californie et entrer dans le Nevada. L'espérance que nous serions en sécurité une fois les frontières du New Land Indian Reservation franchies. L'issue des explications était venue. J'avais plusieurs questions à lui poser, qui me préoccupaient depuis sa disparition à San Diego. Comment l'ont-ils recroisé ? Et que venaient faire les galkas dans ce monde ?

Mais mes questions restèrent sans réponse. Elle avait enfin trouvé le sommeil. La petite venait de passer une soirée joyeuse et ma curiosité attendait bien encore un peu. Je voulais voir, silencieusement, depuis plus de trois heures, quand soudainement la lumière arriva valse en éclats. J'ai jeté un œil dans mes rétro, personne derrière moi. Le feu venait du ciel. Un point d'étoile silencieux nous prenait en chasse. Ils avaient senti à nous repérer, une fois de plus ! J'ai bien peur d'être à l'origine mes phases pour me faire plus discret, mais qu'ils soient étaient probablement équipés de système de vision nocturne.

La seconde rafale fut pour le coffre et le pare-chocs arrière se détacha. Elle se mit à crier et à pleurer à la fois. La peur lui remonta le ventre, je pensais le voir même dans cette nuit d'obscurité. Je lui ai ordonné de se coucher pour éviter les balles. À la troisième rafale, mon bras gauche ne lui parvint plus. La douleur était vive, mais il fallait que je tienne pour elle, pour nous. Apparemment ils ne voulaient pas nous briser, ou du moins pas tout de suite. Leur but était de nous faire peur, de nous forcer à nous rendre. Ça, c'est bien mal me connaître.

### 3.1. Furnace Creek

Malheureusement pour eux nous approchions des zones interdites et notamment de Furnace Creek. Encore deux kilomètres à tenir et l'effort ne nous laisserait plus au loin. Malgré les tentatives, même dans la Vallée de la Mort, ce n'est pas très discret. Arrivés sur le parking du coin, nous avons immédiatement la voiture pour suivre les chemins de traverse, surtout que le soleil ne nous capait pas encore sur le coin. L'air n'allait pas tarder à se pointer. Je lui ai dit de bouger son adorable petit cul de sa voiture sans discuter. Furnace Creek est un endroit charmant pour les touristes qui se

promènent pour Indiana Jones. Il y a presque tout le confort : deux hôtels dans une auberge artificielle, avec son golf et son bureau de poste. Le centre de la cirque a aussi un office du tourisme et une pompe à essence. Depuis peu une discothèque, nommée le Devil's Golf Course avait ouvert ses portes. Il fallait bien que les touristes puissent se débarrasser, plutôt d'ennuis ! Et pour faire plus rebelle, la boîte prenait le nom d'un des fameux vins de la vallée. Toutefois si ce petit village de maisons blanches au style faussement indien sert d'ordinateur d'office du tourisme pour la vallée, il attire aujourd'hui le 05 de la GADG.

Mais bon, pas le temps de visiter, il fallait se hâter au plus vite avec le minimum pour boire. En fouillant la hargne, l'avis trépassé des bouteilles vides et un avertissement. Les gens de Furnace Creek étaient équipés de fontaines publiques, histoire de bien dégoûter tous ceux qui avaient corré de voir dans cette petite de vallée. En levant la tête, je vis que l'horizon avait fait demi-tour, mais je savais que le récit ne serait que de courte durée. Il fallait atteindre la ville fantôme de Leadfield, proche de Titus Canyon.

### 3.2. Leadfield

La ville de Leadfield est née il y a un peu plus d'un siècle, des espoirs de certains lieux qui pensaient qu'ils y trouveraient l'argent avec l'exploitation du minerai d'or, et que le coin était sympa à vivre. Là on peut dire qu'ils s'étaient plantés en beauté ! Il ne restait pas grand-chose des barbares, mais on pourrait s'y abriter durant les heures les plus chaudes de la journée et toujours pas pleins. Le soleil commençait à se lever et il ne fallait mieux pas rester à découvrir. Je devais me repérer un moment, mon bras me faisait mal et dans l'obscurité je n'avais pas pu évaluer la gravité de la blessure. Ça ne me semblait pas très sérieux, mais fallait que j'y fasse gaffe. En plus, elle avait aussi besoin d'un peu de repos. Après je lui posais mes questions. Après de longues minutes de marche forcée, nous arrivâmes en vue des premiers barbares. À peine arrivés dans cette ville fantôme que nous retrouvâmes dans la première boutique venue. Ce n'était pas le grand luxe, mais ça suffisait. La baraque comportait deux pièces, on décida d'occuper la deuxième. Comme ça si quelqu'un entrait, il ne nous tomberait pas dessus tout de suite. En passant la seconde porte j'ai entendu une voix métallique tranchant quelque chose du genre : « Nasy Adalphy ! Bouffe-lui les couilles ! » Soudainement un énorme monstre nous sauta dessus. J'ai eu un instant que j'étais en plein délire, mais non. Le monstre essaya d'abord de me brasser le bras blessé. Comme si l'odeur du sang l'avait rendu complètement dingue. Elle se mit à crier en voyant ce monstre lâcher, une charge bête de galkas, les yeux injectés de sang, des gousseurs immenses sur le corps et une dentition digne d'un coq. Il avait réussi à chaper sa veste dans sa gaine et je m'avisais pas de faire lâcher prise. Ce salopard essayait de m'attacher le bras. De l'autre j'attrapai l'automatic et collai trois balles dans le corps de ce monstre tout droit sorti des enfers. Il lâcha enfin prise. C'est alors que j'ai eu son propriétaire, un vieux pouilleux, maigre et sapé comme un ermite. Une cigarette brisée, digne de sa monstruosité à paraître et un sourire éternel. De rage, il s'empara d'une vieille pelle qui

travaillait là et le long sur moi. Ben mais, pour qui se prenait-il crié-là ? Il finit sa course par la fenêtre de sa cellule.

Le bruit des coups de feu a dit s'arrêter de lui. Les sons se propageaient vite et loin dans cette maudite vallée. Encore une fois, il fallait lever le camp en urgence. J'ai juste pris le temps de fouiller les affaires du vieux qui était recroû dans les sapes. Une trousse de premier secours, bingé. Quant à ma compagnie, elle se remuait tout juste du choc et n'en revenait toujours pas d'avoir croisé une telle créature. Elle lâcha quelques mots de pitié : « l'espèce qu'il n'y en a pas sur un coup... ». Ces paroles me firent frémir. En jetant un coup d'œil par la fenêtre je vis que mon gus s'était fait la maille et que nous étions secourus par une bonne douzaine de ces bestioles. Mon chargon ne souffrait pas, il fallait tenir le siège.

Plusieurs minutes d'écoulement pendant que je battais les parcs et les fenêtres. Les mousses se jetaient contre les parois et bégayaient à leur sa. Mais ces blâmes-là n'avaient rien de ceux des monstres de Walt Disney, ils avaient quelque chose de démoniaque. Sous leurs vis d'une bande de trois bagues qui déhanchaient soudainement, les passages étaient arrivés jusqu'aux dents. C'était les yakkas qui nous traquaient, les coups de feu avaient dit les autres jusqu'ici. Ils couvraient le feu et arrivaient à coups de mitraillettes le troussin. Il n'en fallut pas plus pour qu'un d'entre eux vint des hauteurs endosse aux monstres de se dispenser.

Quelques secondes plus tard, nous étions arrivés par une douzaine de périploques arrivés jusqu'à un bec. Le plus intelligent à tête était de se rendre sans faire d'histoire, mais dans ces moments-là, l'intelligence n'est pas mon fort. En revanche je savais que tous ces coups de feu étaient forcément attirés du monde, il me fallait gagner du temps. Les rials étaient là pour elle et ils la coulaient vivante. Je n'avais pas le choix, je devais m'en servir comme monnaie d'échange, comme bouclier. Je devais leur faire croire que je le tenais en otage et que j'étais prêt à la leur s'il ne nous lâchaient pas filer. La négociation dura cinq heures minutes, je ne sais pas s'ils me croyaient ou bien s'ils tentaient juste de me faire sortir de ce trou et m'en avoir rien à faire. Ce fut l'après-midi aride. Un bruit de moteur au loin. C'était un camion militaire de la zone poche base de Black Mesa qui venait voir ce qui se passait dans le secteur.

En repart, ça, les yakkas n'ont pas attendu pour pondre d'essort la biologie. Elle se tenait derrière moi, toujours dans mon dos, probablement l'endosse le plus sûr cette fournaise planée. J'en ai saisi deux ou trois d'une halle en plein choc et j'ai profité de la confusion pour filer rapidement à l'aidé derrière de gros rochers. Ça continuait dans tous les sens, j'ai pris un moment dans le secteur, mais elle, elle n'avait rien. Nous étions enfin à couvert, les yakkas se battaient maintenant avec l'armée. Ça n'était plus mon affaire. Cette vallée a bien fallu me voir corver, mais je m'en suis finalement sorti. Elle prit soin de moi et, après quelques heures de marche, nous étions de nouveau revenus à la civilisation.

venais de me taper, je ne me sentais pas de traverser la moitié du Nevada en auto-stop.

La voiture était poivrée, elle sentait l'essence et le café froid. Le moteur faisait un boucan de tous les diables. Mais moi ne m'embêcha pas de la questionner. Ce qu'elle me raconta me fit les glandes. Son histoire était floue, même pour elle. Elle se rappelait sans mal toute son enfance, mais son arrivée en Amérique restait un mystère. Elle n'avait que des bribes de mémoire sur toute cette période. Ce dont elle était sûre c'est qu'elle travaillait non pas pour le cartel comme elle me l'avait affirmé la soir de notre rencontre, mais pour les yakkas. Elle se souvenait d'être allée plusieurs fois à Las Vegas dans un grand hôtel. Elle y avait subi plusieurs opérations, de la chirurgie esthétique, mais ces salopards avaient aussi trébuché dans son corbeau. Apparemment, elle était à Tijuana pour indiquer le cartel pour le compte de yakkas. Mais elle n'en était même pas sûre. En revanche elle ne savait pas comment ni pourquoi ils finissaient toujours par la tuer. Mais j'avais maintenant ma petite table là-dessus. La discussion tomba court. Elle n'était pas à l'aise et nous ces effets de mémoire la faisaient atrocement souffrir. De notre façon, nous arrivions à destination.

Je suis un Nacé de Californie et le New Land était ouvert aux sens. Là-bas on était en sécurité et on se faisait consciemment soigner. J'y avais de la famille. Ça faisait longtemps que je n'y avais pas retourné les pieds. J'avais lui la vie traditionnelle pour celle des villes, j'étais devenu une bonne pomme. Les écoles de santé et la vie en communauté ça n'a jamais vraiment été mon truc. Et puis j'étais un ami d'enfance du sergent Wilson, lui qui avait eu bien plus d'un LMP alors, pourquoi pas moi ?

Le New Land a été créé par Hillary Clinton. La plus grande réserve indienne du monde, deux millions de Nacés et plus de 50% du territoire du Nevada, un véritable État dans l'État. D'ailleurs, le New Land avait ses propres frontières et ses propres gardiens, les Wildcatters. Je n'ai jamais su si le lien qu'on leur pète avec le trouble Wild Bear était réel ou pas, mais j'ai toujours su qu'il valait mieux que je ne sois pas en ce genre de question si je tenais à avoir une descendance. Toujours est-il que ces dernières années, et surtout ces derniers mois, la forêt du New Land devenait de plus en plus impénétrable. J'allais après un bout de chemin dans la réserve, quatre cavaliers surgirent à quelques mètres du capot de la voiture. Ils procédaient à un contrôle. Je leur expliquais que j'étais le petit-fils de Garry Cross, que je venais en paix et en quête d'aide, que le femme était avec moi et qu'il n'y avait rien à craindre d'elle. Sur ces paroles, les cavaliers nous escortèrent à travers la réserve et nous menèrent près de Pyramid Lake. Puis ils repartirent paisiblement.

## 4.1. Pyramid Lake

Je n'étais pas revenu ici depuis plus de vingt ans, mais le coin n'avait pas tellement changé. J'ai facilement retrouvé des membres de ma famille et après les salutations d'usage, ils s'occupèrent de mes plaies. Ensuite ils nous installèrent confortablement dans une salopette de tipi avec assez de nourriture pour gaver un bison. Le repas fut suivi d'un gîte de jambes en l'air et d'un sommeil réparateur. Je n'avais dormi que quelques heures ces deux dernières journées.

Quand j'ouvris les yeux, je me retrouvai face à Garry Cross. L'homme-médicine et accessoirement mon grand-père. Je savais



## 4. New Land Indian Reservation

Nous avons trouvé une vieille bagnole pour filer tout droit vers la grande réserve. Après les deux journées poussières que je



qu'il m'avait tenu lors de mon départ pour LA, qu'en était-il vingt longues années plus tard ? Il le devenait-il toujours ?

Il était vieilli, mais avait gardé la même apparence générale. Son visage malgré les rides me était toujours avant les jupes que quand j'étais petite, ses longs cheveux blancs et lisses m'encadraient le dos. Il était sûr de cette conversation traditionnelle, patiente et verte en pose, et portait de nombreux bijoux rustiques autour du cou et aux lobes des oreilles. Il était prêt pour le carnaval. Il mit ses index sur sa bouche pour m'engager à ne pas faire de bruit et fit un signe de tête en direction de celle pour qui j'en étais arrivé là. Elle demandait profondément. Il ne voulait pas que je la réveille. Il m'invita à le suivre sans un mot. Je le suivais à la trace. Les dévotions au bras et au ventre étaient toujours présentes. Nous descendions des escaliers taillés à même le roc. Si mon attention ne m'a pas joué des tours, je me souviens bien une lueur sur le fait que nous étions en train de passer sous le bar tyranid.

## 4.2. La grotte de Crafty Crow

Après un cheminement insensé, on débouche dans une immense grotte.

Je n'étais jamais sûr de ce que ma pute de vie. C'était une vision en forme de demi-cercle quasi parfait. Des pétales et des paravents la recouvraient entièrement, la chapelle Sainte ne faisait qu'une seule. Ses murs étaient peints avec une sorte de sculpture. Il s'y agissait de je ne sais. Que pensais-je faire d'autre ? Après une bonne nuit pour la purification il préparait un étrange mélange. J'ai eu l'occasion de sentir des choses très étranges ma vie, mais jamais je n'étais sûr d'un seul mot fort. Pendant que je défilais au milieu de ce décor merveilleux, il jouait du tambourin. Ce qui m'arrangeait bien. Je ne pourrais donc rien de temps j'ai passé dans cette grotte, car j'y ai passé toute ma vie. J'ai eu l'occasion de faire la paix avec mon anxiété et de calmer mes démons intérieurs. Crafty Crow me accompagnait à la surface, et ce, toujours sans parler une seule fois. Mais son expression avait l'air plus amicale. Une fois devant la rivière j'ai retrouvé ma belle. Elle m'appela que je n'étais absent pendant plus de vingt-quatre heures. En fin de journée, le groupe de Wilkins qui nous avaient accompagnés nous demanda de bien vouloir quitter la réserve la période d'été était finie, il fallait partir maintenant. Heureusement, je travaillais énormément au sein. Je connaissais un homme de confiance en Alaska. Personne ne risquait de le chercher là-bas.

## 5. Alaska

Déjà que l'Alaska avait rejoint la jeune république de Californie, les formalités pour travailler dans cet État se sont simplifiées. C'est comme ça que Oliver Bagard, un de mes collègues, s'est retrouvé à bosser dans le Grand Nord. Il est responsable de la sécurité sur une station de forage. Cela faisait plusieurs mois qu'il me causait les couilles pour que j'arrive à lui rendre visite. Et bien, me voilà. Je savais qu'il nous accueillait, mais j'étais un peu inquiet. Nous avons finalement trouvé un petit logis tout confort qui était



près à nous faire traverser l'Union en échange d'une bonne grosse blasse. La vie ne passa sans le moindre problème. Elle est venue se blanchir dans mes bras et n'en a pas bougé jusqu'à l'antenne. Le paysage qui défilait sous nos yeux était à la fois magnifique et effrayant. Ces immenses dunes blanches qui reflétaient la lumière du soleil, les immenses montagnes enneigées, la majesté des forêts et des lacs et la proximité de l'océan, tout était fait pour charmer l'œil des touristes. Mais ces grands espaces non civilisés ont l'homme n'avait pas son mot à dire nous toujours dans les bords.

L'Alaska est le plus grand État de la république de Californie. C'était déjà le plus grand État des États-Unis. Mais c'est aussi le moins peuplé. La très grande majorité de la population vit dans les régions côtières où le climat est plus doux. Il faut vraiment être fort, ou suicidaire, pour vivre seul au milieu de nulle part, versé par un froid glacial, avec des loups ou des ours pour seuls compagnons. Il faut presque tout l'activité économique était liée à la mer. Entre la pêche, l'exploitation d'hydrocarbures et cette économie de tourisme, il ne restait rien que les bûcherons et les bois – mes loisirs comme – pour s'enrichir dans les forêts. Notre avion se posa à Anchorage. Nous y avons loué un hôtel et pris la route, où je devais plutôt dire la piste, direction Nome. C'est la plus grande ville dans l'État de l'Alaska, en plein cœur du défilé de Bering. À quelques kilomètres seulement des premiers territoires russes. De Nome nous avons emprunté à bord d'un petit hélicoptère qui faisait la liaison quotidienne avec la plate-forme où travaillait Oliver.

### • S.E.C. Arctique Station

De bonne, nous avons eu le plaisir de la brume une immense plate-forme offshore. C'était vraiment impressionnant à voir. Une multitude de piliers en béton, dans une zone très, souvent, ces énormes câbles. La partie étonnante, mais aussi la plus dangereuse des regards les plus hautes, était complètement recouverte d'innombrables structures métalliques. J'avais l'impression que tout le surface de la plate-forme n'était qu'une zone industrielle en perpétuelle construction. Quand nous arrivâmes à quai, ce bon soir Oliver était sur le pont pour nous accueillir. Les retrouvailles furent chaleureuses, il me dit que le job était bon et que j'étais déjà en train de commencer à nous faire la vie.

La station appartient à une grande compagnie pétrolière russe, la Siberian Energy Company. Il y a quelques années S.E.C. avait découvert un gisement pétrolier gigantesque sous quatre-vingts mètres d'eau, dans le détroit de Béling, sur la côte ouest de l'Alaska, à une centaine de kilomètres au large de Nome. La difficulté majeure pour le développement de ce champ de pétrole résidait dans le fait qu'il y eût des conditions extrêmes : mais seulement. La balle avec des vagues de trente mètres de hauteur, mais surtout ces calottes de l'Arctique qui défilent du nord-ouest par le canal formé par le détroit. L'ouvrage est stable sur le fond marin grâce à son propre poids : il peut supporter trois millions de tonnes de pétrole brut, il stocke cent vingt-deux puits de boue, et est capable d'emporter 60 000 tonnes d'équipements. 8 000 personnes vivaient ici en permanence. Le travail y est très dur, les missions durent en général six mois en mer pour trois de congé sur terre. Mais ici il n'y a pas de week-end et le travail, c'est deux heures par jour. Le reste du temps, il n'y a rien d'autre à faire. Le genre de vie de rat à se rendre fur en quelques mois. D'ailleurs, la plupart ne tiennent pas un an à ce rythme.

Oliver était un ancien flic de LA. Il a perdu son job pour une affaire de hantise. Il a décroché un même boulot d'une bulle dans le dos pendant une nuitade. Il ne s'en est jamais vraiment remis et a fait les angles pour essayer cette histoire. C'est comme ça qu'il s'est retrouvé responsable de la sécurité ici. Il avait une vingtaine d'hommes sous ses ordres et faisait signer la loi comme il l'entendait. Personne n'était derrière son dos pour vérifier les procédures. Il nous installa dans une petite cabine sobre, mais confortable. On a même eu droit à une douche personnelle. C'était à n'en pas douter une des cabines réservées aux visiteurs de marque. Une petite semaine s'écoula paisiblement. Je filais le parfait amour avec ma danseuse, mais la même ne lui revenait toujours pas. À l'infirmerie de la station, elle passa un samedi et le médecin de bord fit une découverte très intéressante. Elle avait une petite puce à l'intérieur de la boîte crânienne. L'opération fut un demi-succès, elle permit d'extraire un minuscule circuit de la taille d'une pointe de couteau, mais pas de lui redonner sa mémoire réelle. Je n'ai pas attendu de savoir à quel ça bidule servait exactement pour le détruire. Cela confirmait mes hypothèses, ces enfants de génie avaient profité leur investissement en y plaçant une calotte de monnaie.

À la fin de la deuxième semaine, Oliver nous invita à partager un dîner avec lui, dans sa cabine. C'était nous champion de cell. Il avait pourtant qu'il était très mauvais cuisinier, j'avais dit me débiter de quelques chose. À peine la porte de sa cabine franchie, elle se reforma brusquement derrière nous. Avancions deux mètres puis nous nous arrêtons. Oliver nous avait traités, nous étions fous comme des rats. Elle me jeta un regard plein d'espoir et compris que je ne pourrais donc faire pour elle, rien pour le moment. Oliver s'avança vers nous d'un air grave. Il nous expliqua qu'il n'avait pas eu le choix, que ses boss avait eu vent de notre venue et qu'il avait passé un marché avec les palans. Ceux-ci s'étaient d'ailleurs montrés très insistants pour récupérer la fille. Le dernier moment que j'ai de l'Alaska, c'est l'après-midi de la soirée qu'on m'entraînait dans le bus. Essayez ou fin la trou noir.

## 5. Hawaï

Je repais conscience dans une chambre d'hôtel. J'étais en vie, mais j'étais seul. La chambre était assez luxueuse, une petite suite. J'en ai rapidement fait le tour et j'ai regardé par les fenêtres pour savoir où j'étais allé. J'avais droit à une superbe vue sur la mer. Des hauteurs de palmiers, palmiers et palmiers, croisaient paisiblement. Au loin plusieurs petites îles. J'étais au beau milieu d'un archipel qui ressemblait fort à Hawaï. J'y étais allé avec mon ex-femme pour notre lune de miel. Les fenêtres étaient bloquées et de toute façon je devais dire à au moins deux cents mètres d'altitude, il n'était pas question que je sente la température. La porte était elle aussi, bien évidemment, verrouillée, et avait fait d'une solidité à tester éprouver. Une véritable prison d'acier. Ah, j'avais connu plus ces dernières semaines. Finalement, on pouvait dire que ma situation s'améliorait. Je profitais de ce petit bonjour pour prendre une douche. Ça m'aiderait probablement à réfléchir. Dans la salle de bain, les serviettes et les produits de toilette étaient tous estampillés « Honolulu Sports & Fitness Center ». Ce nom me disait vaguement quelque chose.

### « Honolulu Sports & Fitness Center »

Deux solutions s'offraient à moi. Soit j'attendais qu'on vienne me causer, car ces enfants allaient bien venir me causer à un moment ou à un autre, ils ne m'en ont pas gardé en vie pour m'éliminer maternellement. Soit, je provoquais leur venue, en faisant le feu à la place. Et j'étais pas de genre patient. Il ne me restait donc qu'à trouver un moyen de faire partir l'incendie. Bien sûr ils ne m'avaient entièrement saisi, pas de bijoux sur moi, les clés m'avaient même planté le fond de paquet de cigarettes dans que je m'étais défilé sur la station. Et aucune belle d'ailleurs ne travaillait dans les étiers la chambre. En tout-cas, voilà ce qu'il me fallait. J'ai imbibié mes vêtements de flammes et j'ai branché les systèmes d'arrosage automatique. J'ai mouillé du papier et j'ai démonté les piles de cuisine. J'ai pris quelques boîtes de jus, mais j'ai réussi à rallumer un petit bout de papier, puis toute la cabine. Les témoins étaient ignifugés, mais heureusement pour moi les draps ne l'étaient pas. Quelques minutes plus tard, le lit flambait et les distributeurs de fumée se mirent à digérer. Je n'avais plus qu'à attendre que quelque'un se pointe. Je m'étais installé juste à côté de la porte, prêt à bondir dès qu'elle s'ouvrait. J'étais dans les mains l'objet le plus lourd que j'avais pu trouver, le cendrier. Au bout d'une longue minute, j'ai entendu le loquet de la serrure de la porte. Mais que la porte les entrave de quelques millimètres, je l'ai tiré d'un coup et ses bras pour l'avoir entièrement et pour prendre par surprise ceux qui se trouvaient derrière. J'ai foncé dans la rue en donnant des grands coups de cendrier sur ce qui se trouvait devant moi. Avec la fumée, je n'ai pas bien eu le temps de voir à qui je défilais le crime. Toujours est-il qu'il était habillé d'un costume sombre et qu'il n'était pas seul. Je me suis jeté dans les jambes des trois autres qui étaient encore debout, avant qu'ils ne me tirent dessus. Quelques coups de feu portèrent, mais quand ils me passèrent au-dessus de la tête j'étais déjà en train de leur faire perdre l'équilibre. Le coup qu'ils combattaient, j'ai lâché le cendrier et j'ai rapidement fongé





de petites, à qui j'avais barré la trache. Après ce fut le choc. Des coups de feu partant un peu dans tous les sens. Une détonation de détonations plus tard, j'étais le seul à me relever, avec deux balles dans le buffet et une dans la cuisse droite. Les ambulanciers bougeaient plus.

Je dévalais rapidement les couloirs puis l'escalier de service. Le plan m'indiquait que je me trouvais au sommet d'une tour qui comportait deux étages étages dont quatre-vingt immergés, avec une passerelle pour les fonds marins. Malheureusement, je savais où j'avais déjà entendu parler de cet hôtel. J'avais vu un reportage qui se parlait sur MTV. Le complexe avait été inauguré au début de l'année 2012 par ce facho de sénateur, Howard Brock Edmonson. C'était un truc immense qui comportait plusieurs bâtiments. Quatre hôtels, j'étais dans le plus luxueux, une dizaine de restaurants, de bars, huit salles de gym et de fitness, six immenses piscines, un piscine de terrain de golf, de tennis, trois salles de squash, une place d'activités, deux centres de châteaux, des couloirs, des piscines, une clinique spécialisée dans la chirurgie esthétique, un hôtel casino, des centaines de boutiques de luxe, un centre commercial, etc. Et tout ceci appartenait à des investisseurs étrangers, des japonais si je me rappelais bien.

Enfin tout ça, je ne savais même pas où aller. La douleur était de plus en plus forte alors que je continuais à descendre les marches quatre à quatre. Ils étaient commencent à se réveiller. Soudainement j'entendis des bruits à l'étage au-

dessus de moi. Plusieurs hommes s'engouffraient dans l'escalier de service à ma poursuite. Puis ce fut le tour de l'étage inférieur. J'étais coincé entre deux niveaux. Cette fois-ci, ils étaient beaucoup trop nombreux pour passer en force. Mais au point où j'en étais, je devais continuer à me battre la tête haute. Je me suis jeté en avant l'arme au poing en armant à tout va. Si je devais cramer, autant que j'emmerde le plus possible de monde avec moi dans la tombe.

## 7. This is the end...

Après m'avoir tiré de toutes parts, ils ont décidé de se débarrasser de mon corps en me jetant à la mer. Mais je n'étais pas encore tout à fait mort.

Aujourd'hui je suis à l'hôtel, je suis paralysé, je suis devenu une loque. Je suis encore en vie grâce, on peut dire à cause, d'un chandelier qui m'a pris dans ses bras... J'étais ses quelques lignes depuis mon père, qui est maintenant mon seul ami, grâce à une interface optique. Je n'ai plus qu'un œil qui bouge, le reste de mon corps est inerte. Adieu-moi, venge-moi, sauve-la.



# Deux destinations de choix pour des vacances enchanteuses

## 1. Disneyland : la vérité sur Mickey

Bon, je sais pas trop comment on doit s'y prendre, et je n'ai pas vraiment l'habitude de parler en public, alors soyez aussi indulgents sur la forme que curieux sur le fond. Voilà, dans le cadre des « confidences personnelles » initiées par le journaliste Hawkins, je suis venu vous parler de la maison de Mickey. Ouais, j'en attends déjà deux ou trois qui se marient... Ben, euh, pour ceux qui me connaissent pas forcément, comme le directeur Webber, je me présente, déjà : détective Tomkin. Certainement que très récemment, j'ai eu l'occasion d'inspecter une nouvelle souche de drogue de style Tropicana du parent, dans les environs d'Anaheim et jusqu'à l'océan d'Orange County, où j'ai pu voir une première (apparemment à tout rompre)... où j'ai pu voir une généraliste, donc, afin de respecter cette tradition qui veut que je laisse une dent dans toutes mes grosses affaires. Bref, je suis toujours pas le nombre de formalités que je me suis fait tirer et après l'inspection, donc que pour mettre les pieds dans...

Bon, je vous passe les détails : en filant un gamin qui devait une catastrophe initiale dans les rues, j'ai pu remonter jusqu'à un certain Mr A.G., officiant dans la région que je viens d'indiquer. Ces initiales sont inimmuablement posées au groupe terroriste Gata et à son fondateur, Albert Gali. Suivant la piste jusqu'au bout, il s'est avéré que l'essai de Trinitron distribué illégalement – puisque le Trinitron est actuellement légalisé... j'en suis sûr que ça surprend ? Je répète. Cet essai, donc, est un composé psychotrope qui a des effets assez standard : disparition des inhibitions, hyper-activité, arrêt brutal cardiaque cardiaque, voire hallucinations et finalement coma en cas d'administration à haute dose. Simplement, le labo a permis de déterminer que le composé essentiel de ce truc était un extrait d'une plante qu'on appelle « rhizogène », c'est-à-dire d'une plante cette arborescence à partir de manipulations génétiques, et fort semblable à la cardiolipase, plante toxique à la graine en forme de cœur. Je me suis bien tapé sur les plantes rhizogènes (le terme n'est officiellement déposé que depuis quelques années, la technique n'est pas très vieille, et ça a été assez curieux, mais je vous passe les détails), et j'ai déterminé que le labo qui avait fabriqué cardiolipase s'était fait voler un certain nombre

de plantes expérimentales au début de l'année 2028, peu avant l'ouverture de l'île contre Disneyland. Ce labo, Biomedical Technologies for Development and Environment, a bien voulu collaborer avec nous, et je suis donc parti enquêter dans l'ancien Disneyland accompagné des Dr Laborieux et Rimoux.

Pour ceux qui s'imaginent que Disneyland ressemble à un parc d'attractions déshabillé du style de ceux qu'on trouve dans les BD de Batman, je vous mets de suite devant les choses au point. C'est très différent. D'abord, le parc est immense. Ensuite, la flore locale a connu depuis 2028 une croissance exponentielle et effrayante. Les genres répandus en free-style par les éco-pages de l'île cette année-là se sont développés à une vitesse stupéfiante, englobant littéralement le paysage sous une marée verte.

Quant à la faune... Dès les abords du parc, on aperçoit des comportements étonnants, des comportements à caractère paraboliques, des groupes armés... Mh l'extra, le magic Disney nous submerge (rires) ! Montrer une enquête dans le coin n'a rien d'un voyage de safari. En fait, si je n'avais pas bénéficié d'un code de mission en bonne et due forme et de la caution des Dr Laborieux et Rimoux, je n'aurais sans doute pas été autorisé à pénétrer dans la zone, et j'aurais dû constater, comme beaucoup de collègues, de m'y frotter en explorant ne pas être pris par une brigade de militaires en faction dans la zone. Le gouvernement californien a en effet délimité une bande d'environ trois kilomètres et demi de large qui constitue un no man's land autour du parc et de ses annexes (comme le grand complexe hôtelier qui s'était développé autour du Disney's Grand Californian Hotel). Cette frange est sous étroite surveillance, et une brigade militaire dépêchée expressément par le gouvernement lors de l'été 2029 s'occupe de briser les débordements de la flore défilante qui s'est développée ici. C'est le capitaine Hector Drummond qui dirigeait cette unité très spéciale, composée pour un tiers de botanistes, et pour deux tiers de militaires à cheval sur le régime. C'est à eux qu'il faut montrer votre blanche pour entrer.

Li, vous me dites : mais qu'en-on qu'on en a à l'heure de voir des buissons déborder de cher Mickey ? Et je vous réponds : ça dépend des buissons. En l'espèce de trois ans et demi, l'équipe du capitaine Drummond a mis à jour plus de cent vingt espèces de plantes débousses ou mutantes issues de la pollinisation biotopique de Disneyland. Parmi elles, plus d'une quarantaine étaient dangereuses pour l'homme, et une vingtaine étaient d'une toxicité mortelle. Le capitaine Drummond m'a notamment conseillé la plus grande prudence face à une extrême variété d'archéides dans le pollen à des propriétés allergisantes effrayantes : le capitaine a déjà perdu deux hommes qui avaient inhalé en grande quantité ce pollen, et en sont morts en quelques heures d'un œdème de Quinck, alors qu'ils n'étaient atteints que d'une substance, selon leur dossier médical. Le fait est qu'une fois entré dans Disneyland, j'ai été moi-même victime de troubles respiratoires légers et d'une allergie causée assez déplaisante, dont aucun antihistaminique n'est venu à bout. Heureusement, nous pensions tout de suite à rfi de courte durée.

Je vous ai parlé de la flore : il est temps d'évoquer la faune locale. Dans la mesure où la plupart des habitants du complexe Disneyen ont été abandonnés presque en l'état, beaucoup ont été entraînés par leurs centres de groupes au

d'individus. On trouve pile-molle des familles entières de SOT (et quand je parle de familles, c'est de familles standards sur au moins trois générations, avec les oncles, les tantes et souvent le bébé), qu'on observe désormais sur place : racchis, racchis, chèvres, perdus... Je venais des quatre coins de Californie et d'ailleurs, des groupes d'humains peints à la nature, ainsi que quelques chasseurs qui ont été entraînés par les rumeurs qui venaient que de nombreuses espèces animales sauvages aient également élu domicile en ces lieux. Je vous le disais : l'endroit est gigantesque, et enveloppé sous une végétation luxuriante. Retrouver un individu ici tient de la pagure. J'étais toujours à la recherche de Raphael Dumont, le gosse qui revenait son Tintin du pauvre à LA, et j'ai donc cherché un peu partout, sans résultat. L'impression de se trouver en pleine jungle s'ajoute à l'aspect surréaliste du paysage : on aperçoit à l'horizon les tours du château de la belle au Bois Dormant, et les cratères géométriques et fongiques de l'acier et de masses végétales du Eight National, le plus grand circuit de montagnes russes du monde inauguré en 2028, et donc le public aura eu peu profit.

Heureusement pour moi, nous avons trouvé un guide, en la personne de Tim Oliver, un certain personnage. Si vous devez vous rendre dans ces lieux, je vous recommande de vous adresser à lui. Ce type a tout du guide de survie, et ses talents de pictorial et de traquer sans égalités dans cet environnement. Quand nous lui demandons comment il fait pour se retrouver dans cette jungle peinte ça et là de visages de personnages célèbres, il se contente de dire : « on était en vacances ici tous les ans, quand j'étais môme. » C'est à ce type, nous avons rencontré Dumont, en du moins ce qui en restait. Son cadavre était à moitié bouffé par des bêtes sauvages (Oliver m'a indiqué qu'il y avait de nombreuses meutes de chiens sauvages dans le parc), et nous avons donc dû abandonner cette piste. Cependant, le Dr Laborieux m'a dit d'un grand secours : il a en effet découvert nombre d'archéides de plantes très sensibles à la cardiotopax, juste avant que notre guide ne nous demande de forcer l'allure pour atteindre du parc. En effet, selon lui, une sorte de pandémie hante les lieux, et la rumeur prenant en effet que « quelque chose d'autre » vit dans le parc, j'ai entendu à ce sujet les théories les plus extravagantes, dont certaines malheureusement répandues d'être évacuées. On m'a donc parlé de bandes de singes mutants, voire d'organismes végétaux créés avec des animaux, d'individus « combinés » par des plantes striées des substances qui sapent la vie : « pousser à combie » (oui, oui, Rimoux, je sais, ça ne doit pas débiter...), et même du lynchisme de... vous allez vous marrer, de Walt Disney (rires). Enfin, bref, je vais vous indiquer les quelques faits que j'ai pu rassembler à titre d'information.

La statue de Walt Disney qui trône quelque part au beau milieu d'une clairière de cette jungle caennaise est en partie éteinte. C'est un des points de repère d'Oliver, qui m'a assuré que cette statue était toujours visible, à n'importe quelle époque de l'année. Deuxième fait : de nombreux individus disparaissent dans la « jungle » sans qu'on ne les revienne jamais. On peut même ça sur le compte de la toxicité des plantes ou de certains animaux : j'ai pu apercevoir quelques animaux anéantis, dont aucun guide m'a jamais dit qu'ils étaient inoffensifs, mais bon... Y a des araignées, j'ai dit. Mh,





ça me font les joues, ces machins-là. Bref. Malgré toutes ces disparitions, il y a des pièces, dans cette jungle. Des pièces qui ne suivent pas forcément les anciennes archives de la stégion, mais qui sont bien empruntées par quelqu'un, parce qu'elles sont pour la plupart, très nettes et pratiques. Dans deux d'entre-elles, j'ai vu des traces de traces de traces. Oléon m'a en effet appris que certains « chasseurs » fabriquent des nœuds en jogg dans la jungle de Disney. J'ai pris une photo vidéo d'un de ces nœuds, à tout hasard, et je l'ai soumise au labo. Le résultat est étonnant : la marque de ces nœuds, leur écartement, leur profondeur, ne correspondent à aucun véhicule répertorié, ni dans le civil, ni dans l'armée... Toutes mes photos correspondent au même type de véhicule. Ressemble à ça : pour beaucoup, le costume de Disneyland, cette masse de jungle qui entoure le château de la Belle au Bois Dormant (celui qui a été refait en 2017, le très très grand), est tabou. Ceux qui s'y rendent n'en reviennent pas. Plus tôt flippant. Plus tôt bizarre, surtout. Il y a quelque chose, là-bas, qui met tout le monde d'accord sur un point : il ne faut pas pénétrer au cœur de la jungle...

Voilà mes conclusions. Celles des Dr Laborieux et Elvira sont tout aussi intéressantes, mais leur rapport est difficile à dégoter (vous le trouverez en annexe de ma). Je préfère vous le résumer : de nombreuses formes de vie végétales se développent très rapidement à Disneyland. On y trouve surtout des descendants des souches expérimentales lâchées dans la nature par Galt, mais également des souches mutantes. Le Dr Elvira avait eu la présence d'esprit d'emporter avec elle un compotier Grigor : elle a détecté une présence assez faible de bactéries, qui pourraient expliquer certaines mutations, et aussi certains « zones de mort » : des choses où rien ne semble pousser, éparpillées aléatoirement sur le site. Dans la mesure où mon enquête m'amène à visiter désormais d'autres pièces, j'en reviens donc là en ce qui concerne Disneyland. Je n'ai pas eu l'occasion de faire le tour de toutes les attractions (rives), mais je sais que nombre d'entre elles ont été inventées par des groupes divers et variés. Si vous devez regarder sur ces lieux, je vous recommande la plus grande prudence, en raison des risques liés à l'environnement et aux groupes d'individus expérimentaux qui vivent là-bas. Je vous remercie de votre attention.

## 2. Bharat Mall : un petit tour au centre commercial

Bonjour à tous. Le briefing de ce matin est un peu particulier, puisque une grande partie d'entre vous ont été réquisitionnés aujourd'hui pour une opération de grande envergure au Bharat Mall, consistant à retrouver la trace d'une petite frappe qui pourrait nous en apprendre beaucoup sur ce qui se passe là-bas, en certains lieux de « le filin », selon quatre fois pour val de vitesse, et qui semble avoir un passé bien plus lointain encore. Vous savez tous que la situation est plutôt tendue dans le commerce indo-pakistanais ces temps-ci, et que de nombreux habitants ont sujet de « soi des singes » qui ont été envoyés à Bharat Mall, etc. Nombre d'entre vous sont déjà intervenus sur place, mais je préfère qu'en même un tour d'horizon historique de ne pas commettre de bêtises lors de l'opération.

Pour ceux d'entre vous qui ne sont jamais allés au Bharat Mall, sachez que je ne le dis : si vous croyez que c'est comme d'aller manger des chapatis au Bharat (un resto que je vous recommande soit dit en passant...), vous vous trompez du tout au tout. On trouve effectivement des boutiques, des petits boulonniers et autres vendeurs de machines à griller et de biscuits épiés, mais ce n'est pas un centre commercial. C'est une chose que quatre étages, plus un toit et un sous-sol où il n'est pas conseillé de se rendre. L'ensemble des escaliers mécaniques est hors service, mais les escaliers du Mall ont un accès privé à une demi-douzaine d'accroches séparés sur tout le périmètre.

En entrant dans le Bharat Mall, vous pourrez vous ébahir devant la grande fontaine de l'ancien New Century Mall, désormais défectueuse depuis 2005 d'une gigantesque statue de l'ancien, femme de Shiva qui peinte gratuitement aux arts dans la culture hindoue. L'immense bassin de la fontaine est plein de fleurs et d'offrandes, et on y trouve beaucoup de femmes en périto à tout heure du jour. Je vous recommande de ne pas les lever, car le service de sécurité du magasin... enfin, je vous dirai : la milice du Bharat Mall, essentiellement



composée de riches, n'aime pas beaucoup qu'un alla rencontre les membres mêmes de famille pendant leurs divorces. Cependant, les riches sont bien plus tolérants vis-à-vis des femmes et des individus de « caste inférieure » que les autres. Ils ont par ailleurs des contacts privilégiés avec certaines membres de la mafia, et ce sont donc des sources d'informations de choix.

L'ensemble du secteur de charme de Hazeur Mail est un grand marché où vous trouverez de tout : des produits exotiques, bien sûr, des Malabik Pezoures ou autres de « massage » – même si ces derniers semblent exercer moins publiquement qu'il y a quelques années –, des objets artisanaux, mais aussi beaucoup de petites bidouilles en informatique et autres programmes ambulants. Si vous voulez craquer un code, trouver des logiciels piratés, obtenir des copies illégales d'DVD pas encore sortis, ou même changer votre masse informatique, tout est là. Ceux d'entre vous qui ont des accords avec certains ne seront pas forcément surpris par les genres des rues, mais les autres se verront offrir toutes sortes de services par ces gamins. Il en a assez, cependant, que la prostitution esclavagiste a entièrement disparu dans ce secteur. Si vous cherchez la débauche, aller faire un tour du côté de l'ancien centre de loisirs aquatique Aquaplex : vous y trouverez un bassin rempli de rétrophages, des animaux en liberté et une scène tout droit sortie des bouquins des Haze-Krichana... Vous pourrez craquer de temps à autre une équipe de massage des studios « hollywoodiens », et rencontrer certaines des stars locales. Attention, cependant, celles-ci sont toujours accompagnées de plusieurs gardes du corps, et le risque d'être lourdement submergé par la mafia, mieux vaut se tenir à carreau.

C'est au deuxième étage que l'on vous renseignera si vous demandez des services « spéciaux » ou si vous recherchez des individus plus ou moins touchés. Ce secteur est dédié aux activités les plus dérangeantes, et on y trouve aussi nombre d'appareils habités, et de cabinets de professions libérales. Les avocats, les médecins et les « hommes d'affaires » (souvent « les petits livres », ou les mafieux) de la communauté cabababine à cet étage. Les Malabik Pezoures les plus « extrêmes » se trouvent également là. C'est aussi là qu'officie l'agent Oshai, alias Chakra, infiltré dans la communauté depuis

déjà quatre ans. Chakra nous permet de garder un œil sur l'ensemble du Hazeur Mail. Sa petite équipe de contacts éprouvés pas mal de charme et de machinations illégales de petite valeur se trouve à l'extrémité occidentale de l'étage, à côté d'une borne de communication et d'accès internet publique. La borne en question contient également une boîte noire où Chakra rassemble l'ensemble des activités dont il est témoin dans la journée.

Le troisième étage est un quartier d'habitation. On y trouve également trois restaurants de standing, où l'on peut dénicher le meilleur matériel-bien de Los Angeles. Ces restaurants ne sont pas pour les touristes : il faut montrer passe blanche pour y entrer. On dit que l'un d'entre eux appartenait au célèbre Kennedy, un des parrains de la mafia. La plupart des deux mille habitants du Hazeur Mail logent ici. L'accès à cet étage est entièrement barré dès que tombe la nuit. En effet, les étages inférieurs ne sont plus sûrs à partir de 22h, et des individus et des bestioles bizarres rôdent au troisième étage.

Le quatrième étage comprend les habitations les plus luxueuses, mais aussi les locaux religieux. On y trouve deux quatre « temples » et une mosquée de taille réduite mais impeccablement entretenue. Cet étage bénéficie des services d'une équipe d'entretien, d'un service d'ordre qui patrouille régulièrement, et c'est aussi le siège des instances administratives du Mail. Celles-ci sont composées d'un conseil réunissant les notables du Hazeur Mail, essentiellement des avocats, des médecins et des « hommes d'affaires ». Le conseil se réunit tous les mardi soir, et gère les affaires de la communauté, levant même une partie d'impôt informel qui permet l'entretien des bâtiments.

Le toit de l'immeuble est le domaine des dieux, prêtres et simplement. Vous pouvez y trouver les brichés des hindous et les cadavres des panis. Évidemment, la communauté panis, plutôt minoritaire dans l'ensemble de la population du Hazeur Mail, a accepté l'installation de panneaux solaires permettant la déshydratation rapide des cadavres (une solution privilégiée dans les temps du silence de Malabik Hill, à Bombay au début du siècle) : rappelez que les cadavres des panis ne doivent pas être ensevelis, bûchés ni engloutis, pour ne pas souiller l'eau, la terre ou le feu. La déshydratation semble ne pas aller à







l'histoire de ces principes afin de commencer à résoudre les problèmes d'hygiène publique que posent leurs traditions. Par ailleurs, le Dr. Samuel Ramadithana a développé un élevage de vautours sur le toit, avec l'aide d'un groupe de chercheurs de l'université de Modironegal californienne. Pour le moment, l'expédition réussit qu'à son début, mais on espère que le problème sera vite résolu avec le temps.

Sur le toit, vous pourrez également trouver une communauté d'acteurs et de toulousais participant aux activités les plus spectaculaires. Où est loin des planches à clous : en effet, les quelques hindous en livret ici à des exercices souvent mortels : exposition prolongée au soleil, suspension aux anneaux paraboliques, martelage dans diverses substances, etc. Le taux de mortalité est exceptionnellement élevé parmi les participants. Pour accéder au toit, il vous sera nécessaire d'avoir une autorisation spéciale du conseil d'administration du Haxar Mall. Cette autorisation n'a rien de légal ni d'officiel, mais elle nous permet d'insister en respectant les traditions de la communauté hindoue. Cependant, n'oubliez pas que nous sommes beaucoup d'être ici : nous ne sommes pas simplement hindous, et la plupart ne s'expriment que dans un dialecte incompréhensible.

Dernier point à souligner : la présence dans les sous-sols du Haxar Mall d'un certain nombre d'activités clandestines,

extorques et autres. Le trafic effectuel ici n'est pas purement légal. Cependant, il est essentiel au bon fonctionnement de la communauté du Mall. Nous fermons donc les yeux sur l'essentiel des infractions constantes ici, à l'exception de celles qui concernent les très jeunes enfants : esclavage et prostitution enfantine ont longtemps été les fléaux de la communauté, mais l'affaire des « esclaves de la honte » a finalement inversé la tendance. Depuis cette triste affaire, nous avons sous l'œil d'inconnus des que des enfants sont impliqués, et c'est plutôt un bon point car les milieux locaux sont moins prêts à donner un coup de main. Cependant, attention si vous êtes amenés à arborer un individu coupable de ce genre de crimes : si vous n'êtes pas déçus, c'est leynchage assuré, et vous aurez très peu de chances d'arriver le prévenu devant un tribunal ou un seul meurtre.

Quant à l'opération d'aujourd'hui, elle est relativement simple. Il s'agit de retrouver la trace d'Illan « le Déau », et éventuellement de la vingtaine de petites troupes qui courrent sa bande, et dont on n'a plus entendu parler depuis des semaines. L'important dans que nous sommes en décider et que nous soyons tous opérationnels d'ici une petite heure.

Des questions ?  
Bien, au boulot alors.

## Los Vegas

### L'Homme Mac Namara

Épisode 1 : la race saurait

Un cold dans le fouteur de son intercepteur RC3, le crime contre l'humanité et la ciné à fond, le détective Spargely de la légende criminelle profite de la longue ligne droite de plusieurs centaines de kilomètres avant sa destination finale, pour se remettre aux les détails de l'affaire.

Ce travail pourrait commencer directement : le cadavre d'un grand gaillard ordinairement dans une rue de Downtown. Un coup de survie. Spargely, propre et net. Par derrière, par surprise, le diable du crime espionnage... Il en fallait d'habitude à peine arrivé sur le lieu du crime. Ça sentait la popovers et l'affaire classée sans autre forme d'indictio et de rémission. Regard circulaire sur la rue, soupire : pas d'indictio, pas de rémission. Spargely n'est même pas déjà... Et puis on fouille une poche... la pèche est fracassante : un paquet de cartes de visite, au nom d'Andrew Mac Namara, garde du corps de la société Watchmen, Las Vegas. Et là, tout à coup, rien ne va plus : que faire un gros bon de l'illuminé entre-prise de sécurité mais comme un suspect webback, si loin de son territoire de chasse ? Ça sentait la complication plus forte que les efforts des probables environnementes. Alors Spargely lance encore sa ligne. Un contact de location de voiture à Vegas... mais pas de dieu ! la pèche mène encore : un hôtelier riche. Le cas, il était en mission d'être il s'est fait repérer comme un bête, l'un des cas. Ça va pas faire de la pub à son employeur, ça m'ennuie. Ah non ! le chemin du crime passe presque Mac Namara et Spargely est déjà sur la brèche. Le journalier qui travaille pour une chance de lebanon en cinémascope.

« Allô, la société Watchmen ? J'ai le regret de vous annoncer qu'un de nos salariés ne viendra plus pointer chez vous. Il a un nouveau contrat avec Saint Pierre, qui prend effet immédiatement.

— Ici, Bill, secrétaire ! C'est bizarre, il était sympa Mac Namara. Et puis c'est bête de mourir pendant ses congés »

— Hein ? Vous êtes en train de me raconter que ce soir de Noël Kent était juste à là pour le tourisme, avec un flingue en guise d'appareil photo et un complet vertes pour tout hermédis fier ?

— Bingo, comme on dit chez nous. Bravo détective, nous nous réjouit l'affaire ! Malheureusement nous préjuge les touristes de Vegas et les incidents des casinos. Amicalement !

Téléme ! rien ! salut !

Spargely voit tomber en flèche ses caractéristiques d'enquêteur sévère... Mardo, mais police serrait ! « Allô ? Bureau du District Attorney ? J'aurais besoin d'une injonction pour enquêter sur la société Watchmen à Vegas ».

## 1. Sin city

Nous : Las Vegas a déjà été en partie traitée dans le supplément Lignes Blanches (pages 48 à 52).

Bienvenue, bienvenue, bienvenue... Vous êtes bien à Las Vegas alias Sin City, la cité du péché. Ici, le vice est un art de vivre, le péché un mode de consommation. Vritable débauche de l'Amérique de la middle class (même si ça n'y est pas), Las

Vegas, catalyseur des fantasmes de réussite défilés, est l'architecture de l'argent, de pognon et de profusion de tous calibres. Le piteux y défile le vulgaire... mais dans ce décorum où les fautes-similitudes sont nées, le spectacle permanent masque une réalité si simple qu'on ne veut pas se l'avouer.

Légalisation du jeu, de la pornographie, de la prostitution... Vegas s'est fait une spécialité de légaliser « l'illégalisable ». En 1850, c'est le clonage qui est devenu légal à Vegas. En 1813, la cyrification y est reconnue comme mode de « vie en société » (ce qui empêche la succession des biens du défunt : si nous voulons faire hériter nos descendants, faites-vous cyrifier à Vegas !). En 1919, les dangers non-symptomatiques béatifiés d'une relative tolérance... la fumette entre dans les casinos, accessible gratuitement, comme le whisky-rosa que vous commandez lorsque vous êtes à une table de jeu ou devant votre machine à sous (fait quand même payer le pourboire de la servante... faut pas déconner !). Les combats d'arènes sont aussi légaux (du coq à l'ours...) mais doivent se dérouler en dehors de toute agglomération urbaine (pas de ténacité sanguinolente sur le Strip, merci !). Sans d'autres exemples de législation aberrante.

« à Vegas, tout s'achète ». Plus qu'une promesse publicitaire, c'est un art de vivre. Un tour vous plaît ? Remandez le prix ! Bu le de nous nuit de nous à l'hôtel en passant par un tour de l'armée américaine « visible » dans une halle, nous l'acquiesce avec une facilité déconcertante... Et cela veut aussi bien pour les êtres humains : de l'esclave sexuelle (commerce au maître de la ville, c'est juste une question de tarif !). Ou coup, vous pouvez traverser dans Vegas des officines de produits et de services remarquablement interdits et traditionnels qui ont pigé un rue, notamment à Henderson.

Pas facile, dans ce genre d'ambiance, de faire régner l'ordre et la loi... quant à la justice, c'est aussi une question de tarif !

## L'Homme Mac Namara

### Épisode 2 : une grande famille

Typiquement déviant Vegas. Ce n'était pas qu'une histoire d'ambiance : les récents, le bruit des machines à sous, les regards enroulés des perdants sur les paiements, le deal officieux, les deux juridiques... Non, ce qui gênait vraiment le directeur, c'était le police de Vegas. Du plaisir l'absence de police, remplacée par des gens fiers et des anciens truands. C'est-à-dire, il aurait pu prendre la situation de ses collègues de Vegas en pitié, mais il savait que la malice était corrompue... Non, vraiment, la pitié n'avait pas lieu de lui être.

Face à lui, le Chef Wilson examinait l'impudence du District Attorney avec un sourire amusé. Il leva les yeux sur Spagnoli : « L'un des rouilles de finir dans les affaires de Washburn. Son rouage, vous avez ma bénédiction... officieuse bien sûr ». Spagnoli allait sortir, quand McGee lui lâcha : « Au fait, revenez à qui appartient la compagnie de location du véhicule de Mr. Ramero ? »

## 1.3. Le LVPO

Les diables, les pécheurs, les révoltés... La liste des surnoms peu flatteurs que se transmettent les flics de Las Vegas est longue comme le bras. Il faut dire que la police « officielle » est censée à faire la circulation, à mener



## CONCLUONS-NOUS BIENTÔT COME CE SOIR...

Ce sont des flammes qui posent les premiers barreaux dans cette sympathique boue-pâte, à l'origine apostrophe, déjà surnommée « Las Vegas » les villes fictives par les Espagnols à cause de ses sources d'eau souterraines. Trois ans plus tard, les flammes livrent le camp et réclament la place à fermée, qui construisit Fort Baker Point d'eau dans le désert. Les Vegas est alors une étape entre Los Angeles et Albuquerque. Mais la ville de Las Vegas n'est officiellement fondée qu'en 1905. En 1931, la législation du jeu ou Nevada crée un véritable rush des investisseurs sur El qui y construisent des hôtels-casinos comme des champignons. En réalité, ces investisseurs sont parfois des mafieux notoire, comme Bugs Siegel ou Meyer Lansky. La ville doit alors mise à pousser d'un rythme effréné, diversifiant ses activités par une habile manœuvre fiscale (pas d'impôt sur le revenu) qui attire encore davantage d'entreprises, notamment des banques, des chaînes et des commerces... En fin 2000 Vegas compte un demi-million d'habitants. En 2003, on passe au million ! Si les habitants de Las Vegas préfèrent surnommer la ville « Show City », les habitants des faubourgs détestent et des zones industrielles, comme Henderson, continuent de l'appeler « Sin City ».

quelques prisonniers, à surveiller les touristes et à escorter les « indésirables » des casinos en dehors de l'état... le seul moment où la police de Vegas brille, c'est lors des interventions du SWAT sur des meurtres meurtriers ou des attentats. L'autre grande fièvre de la police de Vegas c'est le CSI (cf. 1.1.2.). Révélateur par les polices privées des casinos (notamment les Washburn), malin par la population qui agit en vue le consensus de l'insécurité et de l'inefficacité, concupisce par les profits criminels des quartiers chauds... Le Las Vegas Police Department ne brille que par une seule chose : son costume impeccable et ses voitures de quartelle vraiment bien entretenues. Pourtant, le LVPO n'a pas dit son dernier mot, avec son nouveau chef, John Isaac McGee.

## 1.1.1. Le SWAT

Le lieutenant Sam Flaherty et ses 12 « sapeurs » sont des véritables vedettes à Vegas. Chaque intervention du SWAT est une opération minutée aux petits oignons. Les libérations d'otages et les neutralisations de flics de la glorieuse... sont se déroule toujours sans armes, sans que les innocents soient jamais mis en danger. Flaherty a été accusé par McGee parce qu'ils avaient combats ensemble en Amérique Latine, sous les ordres de la DEA. Flaherty utilise toute la technologie d'espionnage à sa disposition pour localiser et « intercepter » : drones de surveillance, équipements Geo-Cyber démodé, armes





expérimentales comme des grenades soniques... C'est le complot du futur.

Le SWAT est un état dans l'état au sein du LV99 : l'hébergement fait ce qu'il veut tant qu'il s'agit des bons résultats à l'échelle. De plus, le SWAT dispose d'un avantage fabuleux sur le reste du LV99 : il a l'association d'Invernal.

## 1.1.2 la CSI

Le service Crime Scene Investigation du LV99 est un organe dans le monde de la police. À la pointe de la technologie, ce service de police scientifique est un personnel de service pour tous les services de police du Nevada. Le CSI loue même ses talents à tous les services de police du monde entier : vous venez avec vos indices (dans certains cas les officiers vont même jusqu'à se déplacer dans des contrées lointaines pour récolter les indices) et le CSI vous livre le coupable ! On dit que le CSI fait parler les morts : on n'est pas si loin de la vérité, puisqu'en ce moment le service travaille à révéler les auteurs des crimes pour connaître leurs derniers secrets... Bon pour l'instant, c'est un flâneur. Pour l'instant.

## 1.2. Les Watchmen

### 1.2.1. Police à tout faire

L'organisation Watchmen lui est plus qu'une police privée. C'est la police de Vegas, la vraie. Les 3000 employés

diagnostiquent les auteurs, arrêtent les bandits, « neutralisent » les méchants (définitivement), et sauvent les enfants des immeubles en feu. On distingue trois branches d'activités officielles et une branche « officieuse ».

#### • La surveillance

Activité majeure de la société, la surveillance emploie presque 2000 personnes, qui vont du sigle d'hôtel au du casino, au convoyeur de fonds, au spy-op du réseau informatique, en passant par le physicochimiste et le garde du corps des cadres et des personnalités importantes de la ville.

Tous les employés de la branche surveillance disposent d'un uniforme ou d'un costume gris ou beige noir et rouge (une paire d'yeux avec des pas saucisse en W) reconnaissable partout... On vend même des panoplies « Watchmen » pour les enfants, tellement la firme est populaire. Les employés de Watchmen sont vêtus sur le volet et sont inséparables. Les méthodes utilisées par Watchmen lui sont toujours douces et discrètes.

#### L'homme Mas Noire

Épisode 2 : kikaféikéi

Martin Kingsley avait l'air empaqueté. Spooky, lui, ne quittait pas la vidéo de contrôle des yeux. Il avait réussi à forcer le directeur de la surveillance vidéo à lui montrer les films de la compagnie « Safe World ». Trois heures déjà qu'il cherchait les activités des officiers noirs.

« Et, c'est la voiture », cria Spontoli, en serrant l'épaule du journaliste sidéré. « Police, un gros plan sur le type qui rend le stop. Servez-vous... Saper... Lancez l'alarme! Bon, là, c'est là Bob! ». Kingsley jeta un regard interloqué et se mit à chuchoter et à crisper. Il fallait maintenant l'annoncer à Madsonall.

## • Les enquêteurs

Plus discrète, mais tout aussi efficace, la section criminelle se charge de résoudre les crimes.

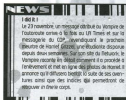
Muni par l'ancien Chef de Police de Miami, Alan Scott, cette petite brigade d'une cinquantaine de détectives débouille les affaires les plus compliquées avec une célérité exemplaire. Certains sont assignés à des zones pétries. D'autres agissent comme des petites unités mobiles spécialisées par type de criminalité : meurtre, braquage, enlèvement, vol, escroquerie. Ils accèdent à tous les lieux protégés par les Watchmen (c'est à dire 90% de la ville). Les « dors » de Scott sont tous d'anciens détectives brillants de grandes villes de l'Union, attirés par des salaires fatals et de bons avantages sociaux légalisés... Une fois une affaire élucidée, ils passent à l'arrestation du coupable et le livrent au JVD (avec le dossier étayé pour l'inculpation).

## • Les pompiers

Les quatre brigades de pompiers de Watchmen ont chacune un secteur. La brigade Sud, celle qui a pour charge Henderson, est la plus célèbre pour ses interventions les plus risquées dans des situations chimiques en feu... la brigade Ouest est réputée pour ses sauvetages dans les ghettos en proie à des stigmates de romans noirs gangs. La brigade Est est la plus tranquille. On la surnomme la « Stalg brigade » et elle est spécialisée dans les opérations de gestion de foules pour des incendies et catastrophes de casinos.

## • 1.2.2. le mystérieux Madsonall

Géopole Madsonall est sans doute l'homme le plus important de Vegas. Créateur et patron de Watchmen Inc, il incarne à lui tout seul l'ambigüité de Vegas. « Comment gérer le crime dans une ville dédiée au vice et au plaisir ? ». L'utilisation de méthodes criminelles pour lutter contre la criminalité était un concept exotique... Mais sachant que la majorité des notables de la ville sont des personnes à la mentalité destructrice, ça n'a pas choqué longtemps. Sansout que les résultats ont été immédiats. Du coup, tout le monde a oublié que Géopole Madsonall avait surgi de nulle part avec une poignée de gros bras recalcitrants. Une seule manière le concernant pensait à alimenter les conversations dans les hautes sphères : Madsonall serait un ancien de la CIA ayant travaillé en Amérique Latine... mais peut-être envoie la prison à son côté d'après l'âge qui claudique comme rhétoque. Bien évidemment, l'origine de sa fortune avait alors l'allure naturelle de sacro-saint. Mais rien n'a jamais été prouvé. Depuis, Madsonall jouit d'un tel prestige à Vegas qu'il est inattaquable. Même McCann se garde bien de chercher des poux dans la tête de ce diabolique notable. Des personnalités noires d'ailleurs en lui le prochain maître de Vegas, surtout le clan hostile à une conversion plus grande à la Californie. En effet, Madsonall cherche à accroître au minimum l'empire de la nouvelle géopolitique des Vegas, affichant toujours des opinions ambiguës, notamment sur les affaires de sécurité et de police (notamment au Nevada).



Madsonall travaille d'ailleurs à l'implémentation de succursales des Watchmen dans d'autres villes du Nevada.

## • 1.3 Le crime organisé

Si Las Vegas doit son succès à quelque chose, c'est bien à l'investissement mafieux. Hugo Siegel et Meyer Lansky, pour ne citer qu'eux, sont à l'origine de l'essor des casinos dans ce lieu exotique des déserts. Depuis, cette mafia du crime organisé est la ville n'a jamais connu. Elle s'est même faite plus discrète au fil du temps. Mais derrière le tapis vert se cachent toujours des intérêts mafieux. Hérités avant du Syndicat du Jeu, voire du conseil municipal les réunissent les propriétaires d'hôtels casinos. Ces derniers possèdent aux alentours de la ville, surtout pour conserver les crimes de cette magnifique ville à l'écart qu'est Las Vegas. Pour cela, ils ont décidé « l'ennemi commun », qui transforme Las Vegas en une sorte de « Suisse du crime », tel sorte à servir pour les organisations criminelles les plus puissantes, en concevant d'une non-prohibition de la concurrence.

## • 1.3.1. le Syndicat du Jeu

À l'instar du Syndicat du Film, le Syndicat du Jeu réunit les familles de la mafia italo-américaine à la tête des casinos, les maîtres de tout familles, dont cinq originaires de la côte Est, sont réunies au sein du Syndicat du Jeu. Elles dirigent la ville en sous-main, avec la bénédiction de Madsonall et Watchmen. Chaque famille détient un hôtel casino important :

- Les Bonasi, dont le capo est Arthur Bonasi, 55 ans, président le Mirage.
- Les Samucci, dont le capo est Joseph Samucci, 48 ans, contrôle le Flamingo.
- Les Leggio, dont le capo est Robert Leggio, 38 ans, sont propriétaires du Circus-Circus.
- Les Ianni, dont le capo est Rudolf Ianni, 60 ans, dirigent le Flamingo. Les Ianni obéissent à la famille Castellano, Old Money de LA.
- Les Grecco, dont le capo est Dominick Grecco, 51 ans, sont à la tête du New-Tark, New-Tark et sont la coupe des Flamingo Old Money de LA.
- Les Madsona, dont le capo est Dino Madsona, 45 ans, sont patrons du El Royale. Dino est un équipier commandé par Giuseppe Gambino.





■ Les Aglieri, dont le capo est Simon Aglieri, 65 ans, font courir le laser. Ils sont affiliés à la famille Scampò de San-Francisco.

■ Les Di Mado, dont le capo est Gino Di Mado, 48 ans, s'occupe du Cosmo's Palace. Ils sont sous la coupe de la famille Langlois de San-Francisco.

C'est le dopage des propriétaires, Simon Aglieri, qui occupe aujourd'hui le siège du président du syndicat, qui tient le rôle de juge en cas de litige dans les assemblées plénières. Aglieri s'appuie sur son alliance avec les Bonati, l'ancêtre et oncle de Fred pour maintenir l'ordre et gouverner en paix sur le syndicat... Malheureusement, ce charming égalitaire vient d'être trahi : Castiglione vient de dénoncer Rudolf Fred.

## L'Homme Mas Nounou

### Épisode 4 : reconstruire

Fred boudait. Il jouait rageusement des affaires personnelles dans un carton. « Je pense que je fais tourner cette table... ça me vaît ridique en cuisine ! Vous parlez d'une prime ! Mais je suis d'ici ça vient... et j'ai des preuves ». Typiquement se sentait de ne pas montrer sa joie. Fred sort une enveloppe et la tendit au délégué. Il en extriqua des photos. « Voyez, voyez » Fred s'exclama tout seul. « Et je sais que ces photos vont passer un accord avec Medicom... Et je sais ce qu'il demandera ».

## Les règles du Syndicat du Jeu

Personne ne fait de business sur Vegas sans que le Syndicat n'en ait donné l'autorisation et ne touche à part. Aucun membre du syndicat ne doit faire concurrence à l'autre ou s'immiscer dans son business. Les profits générés par les casinos et l'artificial qui y est liée vont directement dans la poche de la famille propriétaire du casino. Les profits « généraux » (comprendre la somme perçue sur toutes les activités criminelles autorisées par le syndicat), seront à donner les fonctionnaires corrompus de la municipalité, à « offrir la protection de Wachmen et à financer les opérations de l'armée côtière (voir chapitre suivant).

Pour l'instant tout le monde a respecté les règles.

## 1.1.2. L'entente cordiale

Le principe de l'entente cordiale est simple : tout criminel appartenant à une organisation, quelle qu'elle soit, peut venir traiter ses affaires à Vegas, tant qu'il ne souhaite pas s'établir en ville. Il suffit de signer ce qu'on est venu faire en prenant contact avec le Syndicat du Jeu. Le Syndicat assure dans ses locaux ultra-sécurisés la protection des parties en présence pendant le deal et organise la rencontre. Grâce à Vegas, des mafias russes et des carrels ou pu passer des accords sur le transport de came, des citoyens et des italo-américains ont pu s'entendre sur des « taux d'usage ». Le Syndicat du Jeu fournit aussi un service de blanchiment d'argent sale, via les casinos, pour cinq malheureux pourcents de la somme blanchie. Le Syndicat loue également ses coffres de casinos, ses entrepôts, des lèves directs à Henderson si vous en avez besoin.

## 1.4. Les gangs

On peut facilement diviser Las Vegas en trois grandes familles de gangs qui se battent dans les rues chaudes.

■ Les Crips : les Rollin' 68's de LA ont créé une antenne à Vegas. C'est le gang majoritaire à Vegas avec (vraisemblablement) deux cents membres. Spécialistes du deal de dope, les 68' ont passé un accord avec Wachmen : leurs dealers ne vont jamais sur le Strip ou dans les casinos. En contrepartie Wachmen les laisse faire du business dans les coins chauds de la banlieue ouest. Leur chef s'appelle Terry « W'zake » Jackson et c'est un sacré storard. Mais il sait tenir ses gars, alors les affaires prospèrent. Mais... Jackson aime bien que ses petits gars soient agités par les blébs casinos. Bien sûr, il est prêt à faire un « gros commercial », ça sent la poudre cette histoire, et pas que celle qu'on sniffe.

■ Les Bloods : là où y'a des Crips, y'a des Bloods ! Cette « résistance » qui compte une cinquantaine de gars s'est créée spontanément en réponse à l'oppression des Crips. « Damage Blood Strike » est dirigé par Charlie Lawrence, dont la famille a été entièrement décimée par un drive-by Crips. Les BDP ont pour seul objectif l'éradication des Crips. Leur territoire se compose à trois blocs, au sud-ouest, au dessus de Durango park. Les BDP sont les élites privilégiées des Wachmen.

■ Le Dirtydox : 18th street s'est implanté récemment à Vegas. Il compte une centaine de gangsters et son chef, Miguel Sanchez, est un ami d'Emile Simps... Ce qui assure au gang une réelle impunité, voire une protection des Wachmen. Le Dirtydox a pour terrain de chasse Henderson. Ce sont aussi les dealers du Dirtydox qui ont le plus d'agissements avec les blébs casinos. Ce qui provoque la jalousie des Rollin' 68'.

## 2. Le Strip

Unique en son genre, le Strip symbolise à lui seul Las Vegas. Cette avenue, bordée des hôtels casinos les plus prestigieux de Vegas, aux attractions les plus folles les uns que les autres, ne cesse jamais de fourmiller de joueurs et de touristes, quelle que soit l'heure du jour ou de la nuit. On dit d'ailleurs que Las Vegas ne dort jamais, en grande partie à cause de cette avenue où les néons remplacent le soleil lorsque la nuit tombe. Boudonnement perpétuel, le Strip ressemble à une marche, où les humains humains déboussolés croient en chaque leur tic dans l'histoire générale.

## 2.1. Les casinos

Chaque casino du Strip a sa particularité : décor thématique, attraction unique... Les visiteurs achètent de l'Exotisme en chapiteau plant de Circus-Circus, en passant par le nid d'aigle de Flamingo Island, y en a pour tous les goûts. En voici quelques exemples.

### 2.1.1. Le Lume

Cette pyramide de verre de plus de cent mètres de haut compte quatre mille chambres, six restaurants, une piscine olympique, une salle de cinéma holographique...

Ambiance : tout ici ressemble à l'ancienne Égypte pharaonique, des décos égyptes à l'entrée, arènes au personnel.



**Azzarians** : la reproduction d'une chambre luxueuse, une salle de spectacle pour des artistes de variété.

## 2.1.2. Le Caesar's Palace

À l'instar du Luxor, le Caesar (le plus ancien des casinos de Vegas) reprend aussi une thématique antique, avec en prime deux mille chambres, un centre thermal, neuf restaurants.

**Ambiance** : papyrus, avec des légionnaires et des empereurs couronnés de laurier à chaque coin de l'hôtel. Du marbre, des colonnes et des statues à gogo viennent compléter le tableau.

**Azzarians** : une salle de spectacle, le « circus maximus », qui accueille les plus grands combats de boxe.

## 2.1.3. Le Virtual World

Plus qu'un hôtel casino, le Virtual World propose à ses clients de « changer de peau » le temps de leur séjour. Au départ, c'est une sorte de gigantesque studio de cinéma, aux multiples décors et ambiances. Du papyrus au space-opera, il propose à ses clients d'incarner des personnages de ses univers : du légionnaire romain à un officier Mingon, vous jouez le rôle de vos rêves dans des scénarios évolutifs. Les places au Virtual World s'achètent à prix d'or (tout est complet un an à l'avance), mais avec l'émersion de la technologie LIL, le Virtual World est en train de s'équiper pour créer des séjours virtuels ultrapersonnalisés : le projet LIL Virtual Life aura ses portes dans six mois !

## 2.2. La vie d'un casino

### 2.2.1. Le service au client

En règle générale, tous les services offerts par les hôtels casinos sont gratuits, ou presque. Nourriture, boissons, commodités... tout est plus ou moins compris. Vous ne payez guère que pour votre drape (dans certains casinos les dragons « dorsers » sont gratuits) et les prostituées. Chaque hôtel casino agit des dealers et des prostituées (qu'un peu choisis au simple appelé au room service). Ces « pourvoyeurs de services » sont suivis par Munchies, qui vous garantissent leur « honnêteté ».

### 2.2.2. Le jeu

En plus des jeux de tables (roulette, black-jack, poker), vous pouvez également parier sur tout et n'importe quoi (des courses de lévriers... aux prochains combats de la ligue des Gladiateurs) au « Bookmaker's Corner », qui se trouve au milieu de Davenport. C'est aussi là que vous pouvez vous inscrire aux parties de poker « all » (sans casino) avec des joueurs professionnels, qui jouent gros ! Ces joueurs gros sont censés être agités par Munchies... Mais les pages se font toujours plumer. Amazon s'abandonne. Chaque année, entre Noël et le jour de l'an, le New-York, New-York accueille le championnat de poker. Le vainqueur empoche un million de dollars.

Pour tout ce qui est jeu de hasard, je ne saurais trop vous conseiller l'excellent encyclopédie Bienvenue à Las Vegas, page 10 dans le supplément 10-99.





## 2.2.3 Inseps, tricheurs... et criminalité « touristique »

« Il y a à Watchmen toute de faite chose que tout est « safe » pour les touristes, l'atmosphère est toujours au coin de la rue. Et même en 1933, la criminalité humaine fait des ravages... De la classique partie de poker triquée au faux milliardaire ruiné qui veut remonter la brique en diamant tout en se sautant. Tout marche encore ! Rien évidemment des pickpockets et des tas d'hôtels de haut vol réquisitionnés toujours à faire quelques trucs de mensonge à la suite de Watchmen, Inc... Mais cela reste très au point. Plus guère, les vols (bons et maux) qui sollicitent leur clients (voies des diamants) et les abandonnent dans le désert, restent un vrai problème.

## 2.2. Une attraction spéciale : Undersea Hotel

Un hôtel sous l'eau, voilà le concept de départ de l'Undersea. Imaginé : en plein milieu du lac Mead, une sorte de gigantesque ponton d'une centaine de mètres carrés en Meraglass (un matériau bi-rock, plus solide et en plus léger que du plexiglass), presque invisible en surface, avec une fausse île tropicale minuscule dessus. Accessible par vedette, c'est la partie émergée de l'hôtel, son hall de réception. En deux autres de cette île de paradis, des pontons transparents sur lesquels des clients viennent bronzer ou s'ébahir dans l'eau. On distingue également une plate d'hélicoptère pour les VIP. Déjà, vous pouvez vous promener pour être marcher sur l'eau. Un ponton qui ressemble fort à Ramon prend vos bagages et vous mène jusqu'à une plateforme transparente qui fait office d'accroche. Vous descendez dans les profondeurs. Les pontons dominent sur l'extérieur sont transparents, toujours en Meraglass : vous êtes toujours en contact avec les poissons qui évoluent autour de l'Undersea, qui même ardemment par une autre ponton transparent qui côté leur aquarium = une centaine de mètres plus loin. Voilà pourquoi vous pouvez apercevoir des saies, des requins, des requins et des poissons tropicaux dont on a reproduit le biotope. Ils ne peuvent s'échapper de leur prison transparente.

Derrière arch de l'acrosse, le niveau réservé aux restaurants et aux commerces. Un étage plus bas, nous avons les casinos et les salles de spectacles (vous êtes au Nevada, n'oubliez pas). Les trois étages suivants sont réservés aux chambres. Comme pour le reste de l'édifice sous-marin, la partie de la chambre domine sur le lac en Meraglass.

### • L'atmosphère et ses conséquences

Un succès fulgurant, un vrai état égaré... qui a bien fallu finir en catastrophe suite à un attentat perpétré par un gang dévot de faire de l'Undersea son terrain de duel pénétré. Un million de touristes ont fallu mourir après suite à l'explosion d'un des accrosseurs. Inévitablement que la deuxième bombe, placée dans un autre accrosseur, a pu être décelée et neutralisée à temps par Watchmen l'Université à proximité l'Université des sciences biologiques de l'Académie de Californie. Un tel événement qu'un certain de victimes... Un bilan relativement léger si on pense aux 900 mille clients de l'hôtel, sauvés par la remarquable solidité de l'édifice.

Mais ces accidents à venir le plus de l'Undersea. Débuté par les tricheurs, les faux des structures de l'hôtel sont démolies en insouciance. L'Undersea n'accueille désormais

qu'une centaine de clients, souvent des amateurs de machines ou des magiciens en quête de tranquillité. Certaines parties de l'hôtel, envahies par les vols, font l'objet de raids des plongeurs en mal de sensations fortes qui font fi de la présence des requins et autres poissons dangereux dans les couloirs et les salles de casinos dévotés. Des criminels viennent aussi y récupérer des marchandises volées. Malheureusement à l'un des efforts pour tacher l'Undersea et le réhabiliter, mais l'un des propriétaires refuse obstinément de vendre... Une question de temps, sans doute.

### L'HOTEL MAC NAMARA

#### Épisode 5 : la cage transparente

Marcus Stargis, le phare de l'Undersea, a tout de fait déposé. Il gèle les cachettes aussi facilement qu'il s'efface du soleil. Sympathy regarde le titre en Meraglass où passe une ruse mais aussi vaporesse que le regard de Stargis. « Que voulez-vous découvrir ? Oui, Mr. MacNamara a fait des efforts impressionnants. Oui, c'est Mr. Conscience, l'assassin, qui bloque la route... Et non je ne trouve pas étrange qu'il n'ait jamais aujourd'hui d'accord. C'est déjà trop tard pour l'hôtel de notre façon ». Un silence. Une comédie. Stargis s'écroule. Il acquiesce à son interlocuteur, recroque et glisse au dévotion : « Vous avez vu votre chambre, mais avez-vous visité nos boudoirs ? Non ? Venez je vous accompagne. »

## 2.2.1 Une Street

Las Vegas a toute une avenue consacrée au mariage : Union Street. Ici, vous pouvez vous marier (ou divorcer) dans l'heure. Une tradition qui a fait les beaux jours du lieu depuis le siècle dernier, mais qui a vu se doter de nouveautés modernes. Plus de trois cents religions sont représentées, du classique catholique romain en passant par les juifs, les celtiques ou les aramisés africains... Vous pouvez vous unir avec l'été ainsi entouré d'Élysée et Marilyn comme éternel, ou bien sur la passerelle de l'Undersea, avec Mr. Spock qui souhaite « paix et prospérité » à votre couple. Retrouvez dans cette catégorie les mariages homosexuels, où les Village People viennent jeter des pétales de roses sur votre couple. C'est là le classique aspect de Vegas.

Il y a aussi des temples spirituels, qui permettent les mariages les plus fous : vous pouvez vous unir à votre père ou votre mère, à une personne morte (si vous avez une photo « morte » de son amant et dix dollars tous de sa famille) ou à une personne pas encore née (grâce déjà en prévision). Vous pouvez également vous marier à un animal ou à une personnalité virtuelle... Pour l'instant, aucun de ces mariages n'est valide, mais des équipes d'avocats vont en train de faire le siège des tribunaux du Nevada pour créer les précédents juridiques qui permettent de s'engouffrer dans la brèche. Pour l'instant, les cérémonies continuent.

## 3 Sub-urbs & alentours

### 3.1 Les résidences

On compte deux types de résidences à Las Vegas : les domaines papiers des casinos et entreprises importants des hôtels casinos de la ville et les zones craignues où vit 80% de la population.



## 3.1.1. Les casinos des hôtels casinos

Juste à l'extérieur du downtown Vegas, ces domaines profitent pas des murs d'enceintes sécurisées et sillonnés par des patrouilles de Wachmen (les dépendants aux normes du bureau de l'Amérique d'après les années 1950. Bâtiments sympas, présence impeccable, barbière et marches de base-ball même toutes les dimanches... Le rêve, sous surveillance ! Il y a en effet des casinos partout (et même dans les habitations). Chaque hôtel casino a sa résidence propre, avec ses magasins, ses écoles, son service médical... réservé aux cadres moyens et supérieurs de l'établissement. Ici, tout n'est que luxe, calme et surveillance. Mais que n'accepterions-nous pas pour vivre en sécurité ? Une moyen simple de s'assurer la sécurité et la reconnaissance de ses employés. D'ailleurs, qu'un salafit fasse mal son travail et on l'exclut de la résidence pour une période indéfinie ! Obligé de vivre dans la zone et subissant les reproches de son entourage, forcé de le suivre dans sa débauche, l'individu reste vite dans le rang pour retrouver ses péchés au sein du casino. La plupart des casinos sont situés du côté de Summer Manor au nord et East Las Vegas jusqu'au Las Mead.

## 3.1.2. Les zones « chaudes »

Transposition plus ou moins à l'identique de Watts ou de South Central, ces ghettos attirent la population la moins favorisée. C'est tout l'ouest de Vegas et le sud d'Henderson qui est concerné par ce type de criminalité, dans les secteurs à partir de Rainbow Boulevard, et le sud, en-dessous de Flamingo et Tropicana Avenue. Là, des petits immeubles crasseux et les zones à demi démolies se succèdent. Ici règnent des gangs et des petits mafias. La vie est d'autant plus dure pour les habitants que la police et Wachmen ne pénètrent en priorité que les courtois qui s'aventurent par mégarde dans ces coins là... Alors les délinquants s'en prennent plutôt aux gens du coin. Il y a pourtant des coins « chauds » au milieu de cette jungle : autour de l'aéroport international Mr. Caran et du côté du Durango School Park. C'est là que se sont établis les établissements liés au « sex entertainment... ». En fait les maisons closes, toutes spécialisées dans des perversions diverses, du lapin au lion, en passant par le fœtus et la petite jupe plissée.

Les zones chaudes font souvent l'objet d'intrigues, où l'insulte est le mode de communication le plus répandu. Mais il existe une sorte de franchise invisible et tacite qui fait que les pyromanes ne débordent jamais sur les zones courtoises. L'activité des gangs est très contrôlée par Wachmen. Vénérable « conseil » sur la manière « l'action répressive de Wachmen aggrave les causes d'intrigues, mais elle en limite l'étendue et la gravité. Les habitants s'en rendent bien compte... et ils n'hésitent pas parfois à rejoindre les gangs, qui en temps normal les terrorisent, lors d'épisodes de violence spontanée, pour « casser du fil ».

## 3.2 Les bidonvilles

Vegas est connue par les bidonvilles, qui ont poussé comme des champignons depuis la sécession de la Californie. En fait, beaucoup de bidons pour compter de l'Amérique unilatérale ont été poussés par les États-Unis du Nevada à « dégarper » vers

Vegas car ils ne correspondaient pas au profil type du bon citoyen de l'Union. Alcool, tabac, joueurs d'argent, marginaux sont donc venus se réfugier à Vegas... et l'Union leur a interdit de rentrer (souvent par injonction du vent de la famille « rive » au pays). Abandonnés par les leurs après avoir dépensé leurs derniers dollars dans le jeu ou la dope, ils sont chassés des casinos et du Strip par les filz. Ces pauvres types sont alors victimes des gangs. Pour fuir les violences, les pauvres parents se réfugient à l'ouest d'Henderson. Au nord, c'est du côté de la zone de loisirs des dunes de Vegas qu'ils se sont principalement installés, et en bordure du Desert National Wildlife Range pour aller pêcher jusqu'à la base aérienne d'Hill.

## 3.3 Henderson

Rancho industrielle de Vegas, Henderson brille par son activité typique. C'est un peu la Silicon Valley de Vegas, avec nombre d'industries chimiques polluantes. En effet, la législation antipollution est beaucoup plus laxique à Henderson qu'ailleurs... et les filz reçoivent moins sensibles aux problèmes écologiques (le seul vent qu'ils connaissent, c'est celui des tapis de jeu et du dollar). La banlieue de Vegas s'est alors vite comblée par des maisons qui avaient précédemment dû être livrées à la sa ou à l'écrou. Seul le sud d'Henderson, où habitent les employés et ouvriers des mines, est vraiment sujet à la violence des gangs.

C'est aussi à Henderson que les boîtes qui souhaitent vendre des produits de luxe hi-tech aux gogos et dingos de passage à Vegas se sont établies. Cette ville se divise d'ailleurs en deux : la rue principale, avec les show-rooms et les séjours sociaux... et les rues arrières avec les entreprises, les mines et les labor.

Les sociétés qui ont pignon sur rue à Henderson sont celles qui se sont spécialisées dans le génie génétique et la préservation de nos cultures... Pas toujours très génial, il faut l'avouer.

Rondé la journée, Henderson fait penser à une ville fantôme le soir... Mais vers heures, on entend juste le bruit des chaînes d'usine automatisées.





# LES DOSSIERS DU LAPD

SARANTIA

La nuit était tombée depuis quelques heures déjà, et la lune, si doucement par les nuages fuligineux obscurcissant le ciel étoilé, illuminait d'encre d'une pâle lumière argentée.

Rien ne troublait la quiétude de la baywatch, bercée par le rousas - au dehors pendant de quelques abominables heures et du bruit des quelques voitures sur la route reliant Big Sur à Monterey.

Rudy était assis sur son cigare et se leva, s'étira et sortit sur le balcon, un whisky à la main.

Il avait eu d'ailleurs raison de lever sans chambre, dans le seul et unique hôtel de cette petite ville. L'été y était vide, les habitants agrippés et dispersés. Il pouvait y travailler en toute sérénité, sans risque d'être dérangé par le téléphone ou des visites inopportunes. De fait, en deux semaines, il avait écrit plus de cent-cinquante pages - un exploit, sachant qu'à 55, il y parvenait après un ou deux mois seulement - et encore, le résultat était souvent peu probant. Il se rappelait, non sans une certaine fièvre déboussolée, les dizaines de feuilles qu'il jetait rageusement à la poubelle quelques jours avant son départ, l'incompréhension de sa jeune maîtresse pour laquelle tout ce qu'il écrivait était « cool et tout simplement sexy », les coups de fil incessants de son éditeur.

Rudy était parti sur les conseils avisés de son thérapeute et ami, Harry Bolser, un type qui avait croisé sur les bords de l'ambrosie une vingtaine d'années auparavant et qu'il avait retrouvé, avec une surprise mêlée de nostalgie, lorsque il avait commencé son analyse trois ans plus tôt. Il s'était d'ailleurs inspiré, avec l'assentiment de l'éditeur, de son histoire à la physiognomie agréable, à l'esprit ouvert et à l'humour subtil axé sur le sexe - Harry partageait depuis plus de quinze ans la vie d'une infirmière - pour créer l'un des principaux personnages de son prochain roman.

Adieu à son verre d'un trait, il retourna dans sa chambre et s'installa devant son portable :

« Barry Temple et l'enquête de son assassinat. Résumé. Si j'avais un qu'un docteur en psychiatrie m'aidait à travailler avec cette atrocité, j'aurais-il aimé, je me sentais peut-être décidé à reprendre l'affaire de papa. »

« Monars-mut ces photos, délicate. »

La quadruplate à la main échevelée, les doigts dans son tailleur-pantalon gris, lui tendait une enveloppe d'un air sériel.

Rien de tel qu'une balade au bord de plage, au lever du soleil, pour être une nuit profrique. Les premiers rayons du soleil, harmonie dissipés de nuages roses et orangés, venaient caresser son visage d'une chaleur bienfaisante. La mer était basse, révélant dévoilé d'une vaste étendue de sable clair et humide des rochers bleutés. Rejoignant par les embrasures, Rudy tira de la poche de sa veste une horde de méduses. Elles lui se prit la direction du nord, glissant avec grâce les plumes de leur manœuvre et s'élevaient gracieusement. Au-dessus des flots, mouettes et goélands tournoyaient, laissant de temps à autre un cri moqueur.

« Je devrais choisir de rester ici pour mon prochain bouquin, murmura-t-il, tout en chausson ses lunettes de soleil. Ce changement de la course de la Côte des Anges. »

Et qu'il n'avait aucun accès. Insalubrité, l'été maléfique. L'été de haute-mer et ses brises. C'était cette atmosphère que ses lecteurs attendaient de lui. Sous l'été. Malheur. Rien de plus. Il imaginait déjà la peur de son agent. « Un village mystique, perdu au milieu de nulle part, ça n'est pas vendeur, Rudy... fouasse, terre des polars glauques est ce que ce n'est pas de mieux ? L'été, ce que le public attend de toi... Pourquoi ne pas de planter la variété d'été qu'elle veut à peine de l'été ? »

« Pourquoi, en effet ? »

Passant les doigts, il poursuivait sa longue fillette, perdu dans ses pensées - au point qu'il faillit se faire voir l'orange-jaune, jeter d'un coup. Répondre un peu plus tôt.

sur des câbles. Parfois, il s'approche - s'ajuste à grand peine une caméra. Il y a une une dépouille, devant ses yeux. Des dépouilles aux chairs blanches, il doit dévisser par les entrées. Une dépouille d'enfant, d'adulte plus effrayante qu'elle paraît même, au pied gauche, une habile venue.

Cette blondeur.

Cette immensité souillée.

Ces algues brunes, recouvrent les d'immenses et toutes petites le corps de la fiente. Des algues vertes, blanches, qui se croquent de la bouche.

Malgré un nouveau dévotion, une robe de nuit, une agnès dans les bas-fonds - ce n'est pas rien. Ce n'est pas qu'un rapatrié d'insomnie de courtoisie soit qu'on n'aide pas del'ennemi à un mal cadavre. Pouvoir passer à quel âge avait-elle ? Sept ans ? Huit ? Comment d'ailleurs mourir ? Qui avait pu commettre une telle atrocité ? La communauté d'Enverme, de l'Enverme remanié de sa promptitude, avaient appelé ses enfants - une enquête avait mené, être sûr, mais il était fort probable que l'enfant ait été victime d'une agression accidentelle. La fiente, l'indifférence des fientes devant cette enquête. Faut-il d'abord apaiser ? À présent, cela te rendrait rétrograde. Il avait l'air étrange, étrange que l'Enverme s'était par ainsi simple qu'un avait bien voulu lui faire croire. Il avait donc.

Enfin, beaucoup, Rudy enregistrer ses derniers instants, ferma les yeux et se concentra en vision.

NOTAM, après-à, sur le mur de la chambre. Une foule de réponses apparut sur l'écran. Scénarios. Enquêtes de police. Mais en petites affiches des garde-chiens. Activités militaires. Bouillottes. Séries de photographies militaires issues de sites à sensation. Il en avait pour deux jours, au moins.

ENFANT.

Il ne l'en sortait pas ainsi.

NOTAM ENFANT DISPARITION MONTREY, depuis-est après le retour de l'Enverme.

Une fois s'efface. Il la poursuit rapidement des yeux, devant le lit - Enfants disparus depuis... »

Calvin Campbell, 7 ans. Disparu le 13 juillet 2018. Corps retrouvé un mois plus tard. Identification possible grâce à sa dentition de lapine. Père Michael, 5 ans. Disparu à Big Sur en août 2018. Sœur Campbell, 4 ans.

Il avait les cheveux, beaucoup le corps du corps. 2019. Un seul, 2018. Date 2027. Vrai 2026. Trois, deux quatre le tour de l'Indépendance. Ils ont se concentrer pas les sources pour passer des vacances au bord de la mer, Rudy avait pu en mettre au moins à coup. Sans d'une machine à temps, il chercha le site d'Enverme. Il peignait. Sans, rapidement le visage blanche de la ville. L'endroit où la femme lève à la parole, Ben. Tous les enfants. Il n'avait pas le mot de passe. Décida, à bout de nerfs, de quitter sa chambre devenue étrangère. Il leur fit un tour.

Il faisait beau et chaud. Les rues étaient si ensablées, bordées de murs de fleurs inspirant la sérénité et la joie

de vivre. Malgré une vieille dame peinant à porter son sac de courses, un adolescent aux cheveux blancs, au visage couronné de taches de rousseur, se précipita pour l'aider.

À la, sans doute le même aurait-il eu un flaque dans la main ; sans doute la petite fille aurait-elle été au secours avant de se faire rouler le corps.

Sans qu'il y pense réellement, garde, ses pas le menèrent au cimetière - une étendue verdoyante et paisible, bordée de cyprès. Les pierres tombales étaient blanches et proprement alignées, de manière à former de parfaites et larges avenues.

À cette nuit... Rapace en paix... Il a rejoint le sépulchre... Envelé soyeux.

Ben que de très tendre.

... Un ange en marai au ciel.

Rudy l'arrête.

May Redgrave.

02.08.2011 - 19.04.2019.

Une agnès.

Seigneur son cœur battait un peu plus fort dans ses entrailles, il poursuivait son chemin, alone.

À cette fille adulte. Peint-elle des fleurs en paix auprès de Dieu.

Amour bon.

11.03.2010 - 19.04.2019.

Tu devrais-tu trouver dans ses cœurs.

Quand Rudy.

19.04.2014 - 19.04.2019.

Mais il y en avait dix. Tous morts le même jour.

Rudy se passa le main sur le front. La tête lui tournait. Il se sentait nauséux. Au bord de l'évanouissement. L'air lui tournait, sur un banc, au bord d'une aile de garage. Réflexe. Réflexe et réaction, se pas se laisser envahir par la panique. Ses pensées avaient trouvé le mort, lui même, une douzaine d'années plus tôt. Qu'est-ce que cela pouvait être ? Un accident de bus scolaire ? Une course en mer qui aurait mal tourné ? À la réflexion, il était vrai que peu d'enfants venaient se baigner au bord de la mer. Les plages étaient dévotées, à l'exception de quelques pêcheurs et d'un ou deux sportifs venus là faire un jogging tout en sortant leur chien. L'affaire de toujours rendait l'endroit tout à fait exceptionnel, l'air sale, les incalculables possibilités de balades et de randonnées - à pied, à cheval ou en VTT. Mais de sports nautiques, point. Comment résoudre ce mystère ? En interrogeant les gens ? Il se leurrerait sans doute à en voir et les laisserait l'entraîner. Le rendre au combattant ? Il pourrait pour un instant - ou un appi mobile, un remorqueur risant de malheur des heures...

Enfin, il se décida et, pour la première fois en quinze jours, alluma son téléphone cellulaire.

... Salut Rudy, c'est Rudy... Rudy... J'ai découvert le cadavre d'une femme sur la plage et ça me paraît un peu... Pas trop sûr d'en parler pour le moment mais... Dis-moi, est-ce que tu pourrais me rendre un service ? ... Pas toi directement, en fait, mais James...



LES DOSSIERS  
DU LAPD



Stephen Bellet, adepte du stéril d'écriture et frère de Neptune, combine une dernière fois le cadavre de l'important et efficace d'un coup au l'ordinateur portable du défilé. Il y avait trouvé là, entre les cinq premiers chapitres d'un mauvais roman policier, un dossier de dernière entièrement compréhensible pour les seuls des derniers clients, qui avaient été depuis longtemps disparus. Les registres de matricules, d'inscriptions à l'école communale - les résultats d'une enquête minutieuse, longue de six jours, qu'on ne peut pas décrire, c'est d'être par sa l'insouciance d'interagir à temps. Remonter la piste et la suite via le parcours scolaire des enfants. Il n'y avait pas peur.

Une erreur qu'il se devait de signaler au Grand Débat, avant qu'il ne soit trop tard.

Stephen respire, sortit sur le balcon, observa de son nez d'un bleu défilé le coucher du soleil sur l'horizon, devant le bruit du vent, en continuant.

Allons voir ailleurs, venant à grand-peine un instant.

Deux jours.

Deux jours depuis la dernière grande nuit.

Deux jours, depuis que ne plus faire l'été. Sembla, avait été offerte en sacrifice à l'été.



## 10-18 Halloween sanglant

« Cita-moi ton film d'horreur préféré... »

### 1. Intro

Le 10-18 va plonger les caps au cœur d'une des séries les plus redoutables de l'année, comme pour un scénario de défilé collectif : la nuit du 31 octobre, du 4 juillet, les solitaires, les parois d'électricité générale... Bref, il va s'agir pour eux de neutraliser une bande de tueurs déguisés en diables qui profitent de la nuit d'Halloween pour commettre simultanément des crimes, avant de se fondre dans la masse des gens déguisés. La confusion sera totale durant cette nuit et il leur faudra bien comprendre le mode opératoire et le modèle qui anime cette bande de tueurs pour stopper le carnage... C'est-à-dire que les pages drues viennent montrer le bon déroulement de l'enquête pour assurer leurs débuts de vendetta.

### 2. Amorce

C'est la nuit d'Halloween. Comme tous les ans le commissariat est sur le pied de guerre. Il est 11h et les caps doivent se rendre d'urgence sur le lieu d'un mystère, perché dans un restaurant de Little Italy, le Tremonti. Les établissements ont connu pour leur défilé et fréquenté par une bande de néo-confessionnels : les Borghesi. Un groupe une dizaine de personnes blessées parmi les membres du gang et les témoins. Toutefois, une des victimes arrive à dire que c'est la nuit qui l'a attaqué. Hallucination ou vérité ? Preuve de l'âge !

Le lendemain alors lorsque simultanément une série d'appels leur signalent des mystères commis par des gens déguisés en diables. Une fois de plus, c'est toujours le même tueur : mystère au lieu de chance, déguisé qui jure d'un tueur en costume de diable coupé. Très vite on

s'aperçoit également que les victimes sont essentiellement des membres du gang Borghesi.

Puis durant : des paragraphes rassemblés comme pour appartenir aux équipes font la chasse aux gens déguisés en diables. Renseignements pris, l'un des lieux, un certain Enrico Espense, a aussi été victime d'un « diable » alors qu'il déguisait ses papiers dans la pizzeria attitrée des équipes. Pour les équipes, c'est une déclaration de guerre. Ils ferment les restaurants et les cabls de Little Italy à la recherche du coupable.

En fait, de quoi s'agit-il ?

Carline = Shasta/Carline = Genaie (cf. les affiches, p. 24), sous la pression du capo de tout le cap, a décidé de tuer son vrai défilé : Guido Borghesi. Mais il sait que la mort de ce capo entraînera une vendetta de sa famille et celle du défilé d'interventions pendant des semaines.

Une seule solution : tuer toute la famille d'un coup, dans la même nuit... en profitant de la nuit d'Halloween. Il a assigné des rôles à chacun de ses hommes, déguisés en diables pour l'occasion (une petite note d'humour diabolique, ça fait toujours un petit effet). Carline se charge du chef, Guido Borghesi, qui se cache dans un lieu de Little Italy, le cabl Rixama. Mais l'opération dérape...

En effet, Salvatore = l'été = Rixama (cf. les affiches, p. 24), profitant de l'occasion pour se débarrasser d'un maître chanteur : un équilibriste du nom de Enrico Espense, qui lui offre de la drogue en échange d'informations sur les sé-



conformisme. Du coup, les écopiers recroient dans la parole et quadrillent le quartier à la recherche de « diables ».

## 3. Dénouement

Les cops doivent mettre fin à la carrière de Camine (en l'arrestant), tout en empêchant les écopiers de se venger. De plus, s'ils ne sont pas assez rapides, ce qui sera de la bande tirée au vent de s'organiser également pour rentrer dans la danse... Les cadavres se ramassent à la pelle !

Pour cela, la meilleure solution consiste à capturer un « diable » de la bande de Camine (l'avantage pour les copes, c'est qu'ils traînent dans les cafés et restaurants fréquentés par leurs rivaux avec un sac contenant un foie de chienne à canon saisi) et à lui excoquer les adresses où ils comptent perpétrer tous leurs forfaits. Il va falloir employer la manière forte ! Camine, pour une question de timing de Guillo (sa denture ne se pointerait au café Balmain qu'à minuit... après la mort !), est le dernier à faire son numéro de tueur déguisé.

Il faut aussi neutraliser les écopiers, d'autant que deux ou trois écopiers vont tenter de filer les cops, pour qu'ils les amènent aux coupables. Pour calmer les écopiers, les cops vont devoir dealer avec leur boss : Nicky Guy Scambino.

(cf. Les affranchis, p. 21). Celui-ci entendra ses hommes et les cops promettant d'envoyer l'organisation du mariage d'Enzo Soprano en prison... Il se chargera du reste !

Si les cops ne réussissent pas le problème vient même, le chef de clan Bogheri sera assassiné par Camine. La poignée de survivants du clan Bogheri se livra alors à un bain d'homme en attaquant le QG de la bande de Shantia/Camine, une petite boutique de pèdes sur l'avenue de Little Italy, où se sont rassemblés les hommes de Camine en attendant le retour du chef.

## 4. À suivre

Quel qu'il arrive, Camine est devenu l'homme à abattre pour les écopiers. Désormais, à Little Italy, Camine est plus craint et redouté que son cops de tueur à la pelle, Peter Genovese... Un sondage que celui-ci ne collectera pas longtemps. Bruusquement, il va bientôt pouvoir lancer ses 4 Cavaliers de l'Apocalypse sur LA. Si les cops arrêtent Camine, = il'lloo = Pizzuto viendra se livrer et endosser la responsabilité des crimes à sa place... Il mourra certainement en malade de coronarion (entraîné par les écopiers, pour l'exemple). Fin de code bien pour Salvatore = il'lloo = Pizzuto.



AFFAIRES  
EN COURS

# La tour d'ivoire

## Pré-film

4 octobre 2012

Belle Black Bonjour ! En commençant par la météo pour signaler la disparition de la comète qui a frappé Denney et Bell Gardens cette nuit. Les spécialistes se perdent en conjectures pour expliquer ce phénomène ici, en Californie, début novembre. On ne diffère pour le moment qu'une dizaine de victimes, mais les portes pourraient être beaucoup plus importantes selon une source anonyme proche de la mairie. Soit, avec l'association d'Amabelle Mc Callen, présentatrice du Morning News, au centre d'une course poursuite avec la police sur la Pacific Coast Highway. La vedette du petit écran est accusée du meurtre de son jeune amant, Julio And, surpris il y a deux jours dans les bras de Miss Black 2012 par les journalistes de l'émission. Amabelle n'aurait pas supporté cette nouvelle infidélité et aurait chassé sa victime avant de la tuer de plus de cent coups de couteau. On s'attend à dernier Morning + Wave nigga révisé prochainement ? » après une page de pub.

Une journée qui commence fort pour nos coprs, bloqués à Downtown, en uniforme, pour aider les gens du BIA à escalader une manifestation pour le moins sensible. En effet, aujourd'hui, les défenseurs des droits des animaux, le Californian Ethical Treatment of Animals (ou CETA), défilent en contre-ville pour pousser contre l'importation de viande en provenance du Mexique. Cette dernière s'explique surtout par la délocalisation des abattoirs californiens, suite à la campagne de lobbying du CETA afin de modifier les procédures d'abattage (je qui avait coûté trop cher). De plus, de nombreuses compagnies de l'agro-alimentaire ont été victimes d'actes de vandalisme (griffes, injures, sans pouvoir le prouver, aux délégués des semaines). Au milieu, de l'autre côté de la frontière, les services de sécurité ont plus de marge de manœuvre (et d'autres trucs). La droite à vue est les petits malins qui voudraient savoir les autres.

Et, Ashley Boudier, chargée de la communication du CETA, à grande que « cette manifestation entraine dans l'histoire de la ville ». La mairie craint une action qui pourrait nuire à la sécurité civile et a demandé au LMD de renforcer un peu plus la surveillance. C'est pour cette raison que les coprs sont sous la pluie, à grimper et à chercher le moindre signe un peu bizarre dans une foule relativement calme. C'est le capitaine Panda qui dirige les troupes (il compte les coprs) et qui gère depuis un hélicoptère le déplacement de plus de cinq cent mille personnes. Les personnages sont accablés au niveau des chars géants peints de scènes épiques qui font vibrer leurs vases et qui ébranlent le vent. Les défilants photographiques des chars sont impressionnants, puisqu'il s'agit d'animaux géants, douchés et armés, qui portent des bandières de confiance visibles. L'un des véhicules bleus même une trainée rouge distinctive. La ligne géante qu'il transporte n'a pas de raison



Ce scénario très sombre ne fait pas partie de la storyline. Même s'il est sorti quelques semaines du supplément, vous pouvez le faire jouer d'importe quand durant l'année 2012. Seul élément important dans le jeu du Céréal : il introduit un nouveau code bleu, une collégue très ambiguë des coprs, qui réapparaît par la suite. Peut-être pour jouer Le Chevalier blanc le supplément Gogga Paradox est un plus pour surprendre les joueurs.

particulière de saisir, d'ailleurs, puisqu'il s'agit de char qui affiche en lettres géantes les slogans que la foule scandale.

S'habille pas à rendre l'atmosphère électrique d'une manifestation massive. Le bruit, le sol qui tremble, les acrobates et sautoirs, les danseurs, les piqueurs, les malades, les journalistes, les exilés, etc. Soyez vos joueurs sous des tonnes de détails (plus ou moins suspects). Le rôle du BIA consiste à contrôler. Le COPS, lui, doit intervenir au cas par cas pour empêcher que des petits incidents ne dégénèrent.

Mais la police surprise va venir d'ailleurs. En effet, au milieu des manifestants, les coprs sont des escouades de reconquête Black Spangle, dit le Capitaine de Temple City, brandissant un panneau où est écrit : « Nequons manger des animaux ? ». Sachant que l'homme est responsable du meurtre et de l'importation d'une dizaine d'innocents... Il se sentait pas aimé, mais pense un grand meurtre qui peut s'achever n'importe quel. Le problème, c'est qu'il est au beau milieu de la foule et qu'il est relativement simple de le perdre si les personnages laissent passer trop de temps. Intervient violemment s'est pas une bonne idée. Le mouvement de foule qui s'écroule serait dramatique. Le laisse filer est hors de question. Depuis les hélicoptères, il est impossible à suivre. Il faut donc tenter une approche et un encerclement en douceur. Bien entendu, le fait d'être en uniforme n'aide pas vraiment à être discrets. Les gens s'écroulent, quelques incidents d'indignité et insultes à l'insurrection, etc. Spangle, lui, ne s'aperçoit pas de la présence des personnages s'ils arrivent à se cacher dans la foule. Il la moindre erreur, il donne son panneau à quelqu'un d'autre, se penche (pour disparaître) et cesse de filer. Le seul moyen qu'aient les coprs pour le repérer alors sera de perdre de la hauteur. Et le seul endroit en hauteur dans la manifestation, c'est le fameux char qui laisse une trainée sauplée. De là, un coprs pourra repérer le Capitaine de Temple City et diriger ses collègues. La perspective peut se terminer par une prise d'usage (il aura un crochet de boucher dans la main et une manifestation dans l'air) ou, si vous voulez vraiment vous amuser, un appel à l'aide du cœur à la

foote : « Je rendrais ma tâche facile ! Rien à la discussion ! », etc. Quelques manifestants conviennent alors la bête du malade, croquant à la « l'oppression des marges de viande ». Bref, il faudra vraiment faire attention à ne pas provoquer une catastrophe. En parlant de catastrophe... idéalement, il faudrait qu'un des corps soit monté sur le fameux char qui saigne. Il devra s'arracher à quelque chose pour garder l'équilibre (même lent, le véhicule n'est pas stable et pour une telle d'après beaucoup en fonction de la faiblesse). Et chercher à stabiliser son équilibre sur la manette rouge, n'est pas une bonne idée en fait. Si personne n'est sur le char, c'est le risque qui montera devant et qui s'arrachera à la manette. Des langes ripiers vont apparaître un peu partout (sur les autres chars aussi) et projeter des tonnes et des tonnes de précieuse rouge sang sur tous les building alentours. Jusqu'à une centaine de mètres de haut). En quelques secondes, accompagné par les traitements de la faiblesse, l'angle de la septième et de Broadway va être repris en coupe. Les policiers, les manifestants étrangers et les caméras des journaux aussi (celles qui ont filmé le leur mouvement de répit)... Et c'est sans parler de l'Philosophie d'un capitaine Parneska, lui aussi rouge... de colère.

Fin du pré-film  
Générique.

## 1. Petit service

4 novembre 1952, le Général, quelques heures plus tard.

Bonne nuit pour ces corps, la pointe de question n'était que de l'eau froide de coupe. Elle était destinée à repousser la façade de la main et la pelle du personnage (ou du corps) ou des deux s'ils se battaient sur le char, avec être cette humiliation. La pelle s'est chargée de nettoyer les façades des immeubles. Par contre, la pelle et les collègues ont bien pour une bonne douche (jeu de préférence que le corps responsable sa survie des notes de trépassés pendant des mois).

Les personnages sont donc à leur bureau, traitant les affaires courantes, lorsqu'ils vont être appelés par Hawkes en salle de réunion. Après les félicitations d'usage pour l'annulation du Canale et le flacon, il reprend un peu son sérieux et explique ce qu'il attend des corps. Bien sûr, il a reçu un appel d'un ancien collègue du LAPD, David Hindey (le l'homme a pris sa retraite peu avant l'indépendance, mais a toujours maintenu des relations avec le Général, donnant un coup de main de temps en temps, participant aux œuvres caritatives ou faisant profiter de son expérience lors de stages). L'homme était l'agent du 83 et est plusieurs fois décoré. Dans Hindey, sa petite fille de quinze ans, s'est mariée, dans sa chambre en tenant de l'école, l'été après-midi. Le feu s'est propagé dans le reste de la maison, mais la domestique a déclenché les sirènes et éteint les flammes avant





même l'arrivée des pompiers. La gamine a été emmenée d'urgence à l'hôpital de Barbant/Glendale et on ne sait toujours pas s'elle va s'en tirer. Pourquoi ne comprend ce geste et Winsley, malgré le sifflet de la musique qui indique qu'il n'y avait personne d'urgence dans la maison, pense à un crime. La police/délinquante (l'unique la dame à en lire la-bas) a classé l'affaire, considérant qu'il s'agissait d'un suicide. L'ancien policier a été appelé Barrientos pour qu'il l'aide à prouver qu'il y a eu crime et non suicide. Les cops ont le pouvoir de prendre le dossier en main, les qu'ils sont laits. Les enquêteurs leur demande ça comme un service. Il ignore tout de l'affaire et prouve s'agit-il d'un suicide. Qu'ils trouvent des réponses et des certitudes, Winsley se range à leur avis.

## 2. Triste affaire

4 septembre 2012, Glendale sous la pluie.

Alors, même de commencer à enquêter, les cops doivent se rendre à un commissariat de quartier pour se saisir des éléments du dossier. Sur place, on s'en doute, l'atmosphère est plutôt froide. Le lieutenant, l'ancien (un ami d'Winsley), prend mal le fait qu'un passe derrière lui pour vérifier ses conclusions. En descendant le dossier, il polémique qu'il a fait plus de recherches concernant ce cas que d'ordinaire. Il n'a rien trouvé, et surtout rien qui laisse à penser que la gamine était sur le point de se suicider. Il fera comprendre aux cops qu'ils ne doivent rien attendre de lui.

Son dossier est maigre. Eliza Winsley, 15 ans, est restée chez elle vers 24-30 pm. Elle a mis un disque dans la chaîne du salon, est allée au garage prendre deux bouteilles de White Spirt, et est montée dans sa chambre (qu'elle a fermée à clef). Elle s'est ensuite aspergée du produit avant de s'immoler à l'aide d'un briquet. À l'école, les professeurs n'ont pas noté de déviances particulières et les élèves étaient trop surpris pour expliquer parler. Elle est décrite comme une jeune fille éveillée, plutôt sage et sans histoire. Elle ne faisait pas partie d'un club sportive et n'avait pas d'activité à l'extérieur. Elle portait un bon point pour se rendre à l'école (certains parents payent pour ce service qui assure la sécurité des enfants). Il n'y a rien à dire à apprendre de plus dans le dossier.

À l'hôpital, dans le docteur Connolly, spécialiste des grands brûlés, les personnages peuvent rencontrer leur ancien collègue, David Winsley Jr. Ce dernier se souvient avec sa belle-fille pour sa fille ou Eliza. Son état était grave, mais stationnaire. Elle est dans le coma et c'est mieux pour le moment, car elle ne ressentait pas longtemps la douleur. Il est possible de la voir, mais seulement derrière une baie vitrée. Seule la mère est autorisée à entrer. Autant dire que même avec les bandages, elle n'est pas très belle à voir. David Winsley donnera une photo d'identité de la gamine (une ado brune mignonne, mais sans plus, très courante). Il ne cachera pas qu'il compte vraiment sur les cops pour savoir ce qui s'est passé la veille. Pourquoi l'affaire va se compliquer un peu (et elle se complique). Il pourra leur poser des questions un peu partout dans le LAPD pour savoir des gens (il a même de bons contacts avec le patron du LAPD).

34 Perceval Line, une photographie événementielle de la partie nord de Glendale. La gamine de Eliza Winsley (la belle-fille de

David Winsley Jr.) : le fils de ce dernier est mort en Amérique du Sud en servant sous les drapeaux, est totalement inconnu. Une trace de sa vie qui existe un peu de son temps l'une des dernières du premier étage, indique le lieu du crime. La mère d'Eliza ne sera pas présente (elle fait des courses pour l'hôpital et se rend partout pour faire des courses et trouver de l'argent pour payer les soins). Les cops peuvent faire le tour de la maison, inspecter le jardin et l'arrière. Il y a du verre brisé (la fenêtre a explosé à cause des flammes, sans même parler de l'intervention des pompiers qui ont sorti tous les meubles en feu par cette fenêtre). Les débris ont été soigneusement démontés la maison. Rien entendu, le gazon humide est trempé et il n'y a pas moyen de reconnaître la moindre trace.

Les voisins n'étaient pas présents. Sur scène, Tom, le fils aîné des voisins de droite, avait pris le cas avec Eliza. Elle n'a pas semblé particulièrement courtoise et, comme tout les jours, a relevé le courrier dans sa boîte avant de rentrer chez elle. C'est l'adame de la demeure qui lui a indiqué que quelque chose se passait. Il a vu la fumée, puis l'arrivée des pompiers (il était sorti pour voir, mais la porte des Winsley était fermée), mais il n'a pu pousser entrer au nord de la maison. Il a juste entendu un bruitement horrible à l'étage (le gamine est tombé et a essayé de tous ses membres en s'immolant).

Le temps de l'interrogatoire, la mère d'Eliza se revêt, épuisée. Elle est amicale, compréhensive, mais perdue. Elle expliquera que sa période de veuve et son travail ne sont pas faciles à gérer plus d'un mois de soins. Comme elle se relate avec son beau-père à l'hôpital, elle se concentre de réfléchir ce qu'elle a dit à la police. Sa fille avait une vie normale, sans problème notable. Elle était relativement soignée, comme toutes les ados, mais rien de bien méchant. Elle partageait sa vie avec l'école, la lecture et les « Chats » ou Internet (lire, comme 95% des filles de son âge).

Il est juste de temps, la mère laissera les clés de son portail aux cops (ils devront les remettre dans la boîte aux lettres en partant, c'est tout).

## 3. À quoi rêvent les jeunes filles ?

La chambre d'Eliza est le lieu le plus intéressant à fouiller. Le reste de la maison montre juste qu'effectivement, la famille Winsley ne semble pas si (ou) pas (ou) pauvre. Un portrait du père en uniforme (une so-dans de la chimie). Le courrier est sorti sur la table basse du salon (marché). Il n'y a rien de personnel dans les livres (des romans de fiction). En somme, si un personnage regarde dans la chambre, il verra qu'une enveloppe est collée sous les allumettes. Eliza l'a jetée là, pensant qu'elle serait détruite avec le prochain feu de cheminée. Elle a été revêtue depuis Beverly Hills, précédemment depuis la porte de Clinton Street. Elle est décrite à Eliza, est décrite à la main (le tracé d'une femme d'âge mûr, robe d'été, dit-on les graphologues, si les personnages pensent à leur demander leur avis). Il n'y a pas d'empreintes, mais des traces infimes qui indiquent que l'auteur portait des gants de cuir (Beverly Hills) ou d'acier (la chimie). Les canaux de la porte de Clinton Street ne seront pas d'une grande aide. Des centaines de

personnes y déposent leurs lettres et, le mauvais temps aidant, un grand nombre est caché par un parapluie au parc des gens. Bien entendu, il n'y a rien dans l'enveloppe.

La chambre, au bout du moins ce qu'il en reste, est un véritable chaos. L'ordre de rue, de chair brûlée et de produits chimiques est infère. Dans les meubles ouvragés, une flaque d'eau formée par la pluie qui passe par la fenêtre cassée et les restes des produits utilisés par les pompiers pour les premières soins. Il y a le commode d'un lit (le matelas est dans le jardin), un bureau d'écrit d'une console multimédia à immersion (qui vaut une petite fortune, nous y reviendrons). Les murs et le plafond sont noirs de suie, mais il est possible de reconnaître des posters de groupes à la mode (les Underworld Songs, par exemple), ou de films plus ou moins étranges. Sur le sol, quelques papiers maculés et autres résidus d'eau arrosent la paroi. Une recherche (Sécher de crime/Reception (3)) permet de relever quelques indices (trouver les indices en fonction de la marge de réussite).

- **Marge de réussite 1 :** la console multimédia a été formée. En fait, elle ne fonctionne pas et il faudra l'emporter au labo pour en tirer quelques éléments.
- **Marge de réussite 2 :** l'analyse de la demande indique que la gaine est venue dans le pavillon et a sélectionné un premier meuble (un boya band lustré appelé les Lovers), puis l'a rempli par un autre meuble sans spécial. Il s'appelle Canique d'Armature et n'a pas d'autre effet.
- **Marge de réussite 3 :** dans le bureau d'Elara, les personnages peuvent s'échapper de ne trouver aucun journal intime, ni lettre écrite. Par contre, au fond d'un tiroir, dans une boîte en bois fermée par un cadenas (qu'on peut forcer avec un simple coupe-papier), il y a un jeu de tarot (dit Blanche, qui sert à la divination). Il y a peu de chances que les cops connaissent un tel jeu (les joueurs, oui, mais pas les personnages). Le fond des cartes est donc à l'infini. Les images sont holographiques et « bidouilles » (partiellement couvrant d'un vernis brillant). En comptant les cartes, il est possible de se rendre compte qu'il y a manque une (l'arcane 5°16, la Maison Vire, qui représente une tour brisée d'où tombe un homme).
- **Marge de réussite 4 :** les cops peuvent remarquer que sur la moquette, malgré toutes les veilles, il y a une trace de moquette. C'est à une lampe spéciale que Benoit pourra trouver, l'écrite (qui contient un alcool différent de celui utilisé pour l'analyse) ou encore et former un cercle à l'intérieur duquel est tracé un triangle isocèle.

Il n'y a rien d'autre à chercher ici.

## 4. Pistes et fausses pistes

Les cops peuvent se poser quelques questions de base sur Elara et son entourage. Il y a quelques pistes à tirer avant de faire proposer l'enquête.

- **Le père disparu d'Elara.** Il est vraiment mort en Amérique du Sud, dans l'explosion de son camion, en Colombie, pendant une opération « spéciale ». Le corps n'a jamais été retrouvé, tout simplement parce qu'il était associé un peu partout



### LES BONS CONSEILS DE L'ENTRETIEN

Ce dossier peut être coupé en deux parties. La première est une enquête très classique (parfois plus triviale, plusieurs et sans vraiment de risque). C'est l'occasion, pour les cops, de rencontrer un tas de PDJ différents bon de a branches de vie et, qui commencent un côté réaliste et réaliste. De la mère qui cherche à payer les soins de sa fille, à la directrice qui ne pense qu'à sa promotion en passant par un docteur dévoué ou un docteur de sacre vivant dans sa réalité, et bien sûr pas à l'ordre et à l'ordre cette galerie. Vos joueurs pourront alors noter des noms, prendre des contacts pour voir la suite, les utiliser dans d'autres enquêtes. Il faut absolument rendre cette impression de multitude (après tout ils sont dans l'une des plus grandes métropoles du monde). Les des gongs, des motos, des ET ou des comptes informatiques, les données des données à la vie de l'Angela ou quelques. La seconde partie est plus « cyber » et plus mystique. Elle est encore plus réelle. Il s'agit de montrer le côté obscur de la technologie, pas ses bienfaits. Car en fait, on a beau dire que l'homme est naturellement bon... quand ça va de l'argent à se faire, il redonne une belle ordure (et même sans argent d'ailleurs). Attention, la chose est particulièrement dure pour les cops. Si vous pensez qu'ils ne vont pas l'accepter, faites leur le scénario sur une scène de rue et la capture des microchips livrés avec en prime. Si on, préparez-vous à leur donner un coup de main... Pour les inspirations, les BIDEPC, le film d'animation ou d'animation vous donner quelques idées. Quant à la musique (si vous jouez en musique), la seconde partie sera parfaite avec une quelconque sonne New Age.

dans la jungle et que personne n'est venu sauver les meurtres. Il n'y a qu'un seul survivant à l'explosion, le capitaine froid, qui se déplace avec deux jambes mécaniques, du métal partout dans le corps et un côté cassé. Il confirme bien la mort de l'homme. Il connaît sa femme et sa fille et sera particulièrement affecté par les nouvelles qu'apprennent les cops. S'ils réussissent cette affaire et qu'ils gardent contact, ils auront alors une source d'informations dans l'armée (choisissez un service dans le supplément D3 666).

- **L'école, les amis, les petits copains.** Elara n'a pas d'amis proches. Elle n'est pas amicale au début, mais a une grande confiance de la distance par rapport à ses camarades. Au d'entre eux ne lui connaît de petit ami (peut-être un peu) la directrice du lycée vient d'un très mauvais côté l'histoire des cops. Cette histoire de suicide est une mauvaise publicité







pour son doublement. La présence de policiers amis et en uniforme dans les couloirs pourraient bien lui faire perdre le prix annuel de la meilleure école de Glendale (elle est absoltée par ce prix, qui lui permettra d'augmenter ses tarifs l'année prochaine). Les professeurs ont plus de choses à dire. N'hésitez pas à débiter la brochure d'archétypes postmodernes entre le prof de gym qui fait ses exercices en répondant et la prof de maths lyrique qui « amène » son café. Tous parlent d'une même doctrine, mais double. Elle a fait des progrès sensibles depuis un an (lorsqu'elle a gagné la console en fait). Son professeur d'anglais (dont de luxuriantes pectus même qu'elle est passionnément servie dans les cours de bio, les légendes archaïques et autres œuvres de fiction). Il pourra même donner un exemple (un exemple qu'il n'a pas encore rendu aux élèves), dans lequel elle décrit une cité de cristal attaquée par des hordes de dragons et défendue par des archers magiques.

de la mère et le grand-père. Or dimanches les précédents, il sait que les copes vont avoir tout cherché dans l'environnement

de l'adolescence. Il ne prendra pas mal une enquête de routine sur ses habitudes. Par contre, la mère, elle, ne comprendra pas qu'on fouille dans sa vie alors qu'elle se bat pour sauver sa fille. Il faudra prendre des précautions particulières, d'autant qu'elle a un « ami » et qu'elle l'a toujours caché pour ne pas choquer sa fille (elle était avec lui lors du drame et non au travail). Elle n'a rien à cacher d'autre (et sa relation n'a rien à voir avec l'affaire).

✶ Les fuyers du quartier. Les cops peuvent penser que quelques cabots locaux pourraient avoir un lien avec leur dossier. Il y a bien quelques vols de voitures, quelques affaires de meurtre ou quelques châtiments un peu cruels dans le coin, mais rien de bien méchant. Le quartier est plutôt calme, d'autant qu'une compagnie de surveillance privée patrouille ici. Les vigiles de garde au moment du drame n'ont rien vu ni entendu. Ils se sont contentés d'aider les pompiers à éteindre. Les derniers, eux, peuvent donner une petite information sur Elana au moment où ils ont enfilé la porte de sa chambre. Elle devait être assise en tailleur au moment de l'ignition, car les jambes sont restées dans cette position malgré les mouvements des à la droite. Le capitaine Jordan fréquente les anciennes images de moi-même qui s'immobilisent dans la rue pour protester.

✶ La console multimédia de la chambre. Les cops pourront s'imaginer qu'une famille ne regardant pas sur l'Internet ne peut pas payer un tel appareil. C'est tout de même une console à immersion totale (avec branchement direct sur le système nerveux). La mère d'Elana expliquera qu'elle ne l'ont pas payé, mais que la petite l'a gagnée lors d'un concours à son école. Un fabricant de matériel Hi-Fi a en effet organisé une tombola permettant aux élèves de gagner trois de ses appareils. En « échange » de ce petit cadeau, l'établissement en a commandé une vingtaine pour les salles de langues (avec professeur particulière). Le fabricant, Interactive Sensory Inc. se trouve à Pasadena (voir plus haut).

✶ Le jeu de cartes. Il est fabriqué à San Francisco, par une société spécialisée dans l'électronique et le New Age (des bougies aux cristaux en passant par les mandales de acrobacie et les blasons d'encens), la Mystic Workshop. Son gérant (un homme d'affaires, nous en qu'il y a de plus sérieux), refuse de donner la liste de ses clients aux cops, sauf s'ils ont un mandat (ce qu'ils ne pourront obtenir à ce stade de l'enquête). S'ils y arrivent, il donnera la liste de toutes les boutiques mystiques au New Age de Californie, c'est-à-dire pas moins de 30 000 adresses ! En effet, c'est les échappés

classiques, il y a aussi un nombre très important de vendeurs par correspondance (qui envoient beaucoup vers l'étranger). Bien entendu, pour le moment, la liste ne semble à être. Par la suite, les cops auront confirmation que la Carolina Prod. (voir plus loin) fait partie des clients.

## 5. Cul de sac

7 novembre 1982, Glendale sous la pluie

Tous ces recherches prennent parfois deux ou trois jours aux personnages (surtout si vous faites jouer quelques 50-60 ou que vous prenez en compte les heures de patrouille obligatoires). Pendant ce temps, l'état de la garnie va se voir très limité et les données ne seront pas vraiment optimales (ils ne peuvent même pas recouper de griffins pour les missions figure humaine).

La dernière piste à suivre est celle de la Interactive Sensory Inc. L'usine est typique des Mecs d'élite page 23 du supplément Black Book. C'est une ville dans la ville et des milliers de travailleurs (plus ou moins légers) y triment jour et nuit pour une mission (mais aussi le droit d'être en Californie et non à la frontière). Les agents de sécurité (des milliers de la Pygmalion Inc.) empêchent aussi bien les sorties que les entrées (les ouvriers n'ont pas le droit de quitter le complexe, « pour leur propre sécurité »). C'est donc à l'extérieur de l'usine que les cops vont rencontrer le responsable de la communication de la firme. Ce dernier, Eugene Fabois, est affable, serviable, mûr et totalement corrompu (il a même l'habitude). Bien entendu, une visite du complexe est hors de question. Ils ont, il peut assister les personnages à faire l'expérience des différents modèles fabriqués. Deux fois en une fois, il leur fait des enquêtes individuelles (par exemple, « il n'est pas joué Game Over»). Si on lui parle de la commande du lycée d'Ellen, il explique que la technique est connue (organiser un concours) et qu'elle est utilisée par les commerciaux partout en Californie. Il conclut sur une remarque qui pourra faire froid dans le dos aux cops : « Bien sûr, si Dieu le veut, il y aura un appareil comme ça dans chaque foyer, ou chaque chambre ».

Les spécialistes de l'indomptable du Central sont rattrapés de nombreuses données dans la console, malgré le message. L'autant que ces machines ne sont souvent que des postes de travail et stockent les données à l'extérieur, sur le Net. Les petits pièces des données vont ressembler des bricolages de données, des pièces d'adolescence, quelques images de boys band, des films et quelques musiques dans le Catalogue d'Amélioration. Ce dernier se trouve dans un dossier contenant d'autres musiques pour le moins étranges. Il s'agit de chansons religieuses très sombres, dans une langue inconnue (on lit, même dans l'impossible à traduire), accompagnés de percussion ou de tam-tam basses. Les titres des morceaux sont très incompréhensibles - En'ralité Run And'at - tels mystiques - C'est l'histoire du Verseau. Bref, ça déconne un bon avec le reste du contenu. Autre particularité de la console : les informaticiens disent avoir décodé un ensemble de données cryptées et incomplètes. Théoriquement, ils pourraient les décrypter. Le problème, c'est qu'ils ne sont pas capables pour donner un résultat cohérent. La seule chose qu'ils peuvent dire, c'est qu'il s'agit d'un jeu d'un jeu. Ou, à leur connaissance, seuls les jeux d'argent ou les jeux secrets ont des supports, et donc, pas une seule donnée.

Sur les « Chats » ou les formes, Ellen ne semble pas avoir eu une grande activité (quelques participations, aux réunions secrètes dans le cadre de l'Ude, rien de plus). Par contre, lorsque les cops regardent les temps de connexion, ils ne peuvent pas voir comment que l'adolescente était branchée presque deux heures par jour ! Sa mère confirme qu'elle utilisait beaucoup la console pour travailler et regarder des films, mais elle s'amusait de telles données. Si on en voit les horaires, Ellen avait connecté presque tout le mois ! À quel ? La question reste ouverte. Sa mère l'ignore : en effet, elle a deux travaux, dont un de nuit.

Avec tous ces indices, les cops peuvent supposer qu'il y a habitude sans gravité, mais il reste à savoir quoi. Ellen sera toujours avec la vie et la mort, une grand-père leur montre un peu la position et les affaires courantes vont prendre du poids. Faire comprendre aux joueurs qu'ils sont dans une impasse, mais que ce dossier est peut-être en lui-même une impasse.

## 6. L'inconnue de 1945

La sortie de cette impasse va être capotante. En effet, lorsque sous le jargon opportuniste, le groupe se sera réuni à une réunion informelle du JIV (Division de la Protection de la jeunesse) et de l'UMA (Undercover Mission Agents). Elle se passe au 15<sup>e</sup> étage du Central, dans une salle de réunion simple et surveillée par deux collègues amis. Les cops peuvent d'ailleurs de voir des directives de la JIV autour d'une table, pendant avec une personne se trouvant derrière un paravent. Cette dernière, une femme à la voix jeune, attendait les cops pour continuer son exposé (la première partie ne concernait que le JIV). Elle dit s'appeler Andria. Membre en service pour l'UMA, elle doit se voir totalement anonyme.

Elle explique qu'elle travaille actuellement sur une nouvelle allocation qui concerne la protection des mineurs et plus particulièrement la prostitution de mineurs. Mais pas la prostitution des nuns. Plutôt la prostitution ciblée, de luxe, occasionnelle et qui rapporte le plus d'argent. Elle ne peut pas trop en dire, mais globalement, les films ou les journaux sont consultés par le net, créés d'une façon dans elle de ignorer tout (ce qui est faux), puis « loués » à des personnes riches de LA. À deux espèces, elle a pu approcher des adolescents (une fille et un garçon) lors de rencontres en ligne. Dans les deux cas, ils n'ont jamais lâché la moindre information, malgré ses allusions directes. Dans les deux cas, ils se sont donnés la mort par immolation (ils ont joués devraient rendre l'œuvre).

Récemment, l'attention d'Andria a été attirée par un nouveau cas d'immolation. Celui d'Ellen Minsky. C'est à ce titre que les cops ont été invités à cette réunion un peu étrange. Andria a déjà donné une liste de « clients » potentiels aux directives du JIV. Ils doivent voir ce qu'il y a à en tirer. Elle veut tous les éléments que peuvent lui apporter les cops, afin de vérifier si leur affaire est liée à son dossier. Sa voix n'est jamais malpolie, mais elle est sèche et autoritaire. Elle ne supporte pas la manipulation et répond froidement à l'humour. Si un cops joue les malins, dit n'importe quoi ou ne prend pas ces réunions au sérieux (malgré les regards froids des directives du JIV), Andria ignorera la réunion et attendra que son le monde soit prêt pour elle, le stage caché sous une couche



AFFAIRES EN COURS

Illustration de P. Mouton



capacité, accorde jusqu'à sa retraite par les deux policiers en faction devant la porte de la salle. Elle ne compte pas donner plus d'informations aux personnages (elle le leur dit clairement). Elle leur en demande et s'est tout. S'ils acquiescent, elle leur tendra, qu'Eliza a probablement cherché à se suicider. C'est tout. Elle confirme aussi la position sexuelle au moment de l'immolation, ainsi que la présence d'un jeu de sexe incomplet (il manque la Maison Dieu dans tous les cas). Par la suite, elle pourra leur donner d'autres renseignements par lettre ou par courriel.

Si les cops ne jouent pas le jeu, elle s'impatiente et finit par ajourner la réunion. Elle ne dira plus rien, rangera ses dossiers et lira selon la procédure décrite plus haut. Et ne devront pas la considérer comme un collègue, mais comme une concurrente. Elle ne leur fera aucun cadeau par la suite.

Une fois la réunion terminée, les cops sont libres de leurs actions. Andrus ne leur a pas demandé de lier le dossier (elle sait qu'elle n'a pas le droit), pas plus qu'elle ne compte, elle-même, lier le sien. Étant sous surveillance, elle n'a d'ailleurs pas à le faire. En outre, elle a caché quelques informations importantes, ce qui va mettre en danger la vie d'Eliza.

En fait, après cette réunion, les cops ont boudé leur dossier. Ils devaient vérifier la thèse du suicide et Andrus l'a confirmée. Ils peuvent s'arrêter là et rendre leur rapport (l'affaire n'est réglée, mais leur manque de professionnalisme coûte la vie d'Eliza). Ils peuvent aussi décider de cerner un peu plus pour comprendre la raison d'un tel acte.

## 7. Suicide girls

8 novembre 2012, le Central

Belle Flash, bonjour ! On connaît à présent l'identité du corps retrouvé dans la rue de nuit de la prison de Saint Quentin, hier soir. Il s'agit de Julie Milani, le célèbre producteur de documentaires animaliers des années 70. On ignore comment le spermographe a pu être assassiné dans sa ville natale, décapé en trois morceaux et surtout déposé dans une caravane de femme de la prison la mieux gardée du pays. Semblez toujours avec l'annonce de la sortie du nouvel album des Underworld Songs, les beyond all those distant stars, avec deux nouveaux musiciens destinés à remplacer les deux disparus de l'ancienne formation. On dit que la voix de la chanteuse austral du mixte pour rendre un effet plus métallique. Les de tournée annoncée pour le moment. Une page mobile et on revient pour le sport.

S'ils cherchent à en savoir plus, ils doivent commencer par enquêter sur les privatisations immobilières. En effet, les dérivés de la JTF ne leur laisseront pas accès aux noms sur lesquels Andrus a demandé d'enquêter.

L'adolescente qui s'est donnée la mort est assez simple à retrouver : dans les fichiers. En effet, elle habitait à San Diego, elle était la petite partage sexuellement avec la LAPD. Elle s'appelait Angelina Quincey, avait 16 ans et habitait à National City, chez ses parents dans un immeuble de la 29<sup>e</sup>. Ses décès remonte au 4 août 2012. Lorsqu'elle a été retrouvée par les pompiers, elle était déjà morte. Elle le détective Markham Ulin, de la brigade criminelle de San Diego, qui a signalé le rapport,

confirmant qu'il s'agissait d'un suicide. Ce dernier, tout comme le grand-père d'Eliza, a soupçonné qu'il y avait autre chose derrière tout ça, mais il n'a jamais pu le prouver. Si les cops le contactent, il sera heureux de les aider, précisant qu'ils ne sont pas les premiers à lui demander des précisions sur ce dossier. Il a reçu ordre, directement par son chef de service, de faire une copie du dossier et de répondre à une centaine de questions par téléphone, posées par une femme à la voix glaciale. Personne ne lui a interdit de répondre ces questions. Elle poserait toutes sur les habitudes de l'adolescente, sur le temps qu'elle passait à jouer sur sa console depuis où (que ses parents, en instance de divorce, avaient largement les moyens de lui payer), sur ses prestations scolaires (médicales, car tout le temps dans la lune) et sur son emploi du temps précis durant les trois dernières semaines de sa courte vie. Ulin a dû répondre le dossier et renvoyer lettre par lettre les activités d'Angelina (il en parle comme s'il la connaissait personnellement, car il s'en beaucoup impliqué dans ce dossier). Il a découvert qu'elle a été absente de son école pendant tout un après-midi, le 15 mars. Impossible de savoir où elle était pendant cinq heures. Le détective n'en sait pas plus.

Le second adolescent était plus jeune. Il s'appelait Cruz Camacho, avait 13 ans et vivait dans la banlieue de San Luis Obispo (à Paso, exactement). Il est décédé le 6 juin. Il sera plus difficile à trouver pour deux raisons. La première c'est qu'il est mort à l'hôpital général de Fresno (l'hôpital Saint John-Rail II) et non chez lui. La seconde, c'est qu'il n'est pas mort suite à l'immolation, mais suite à un acte de malveillance d'origine inconnue. Il a été débranché et achève... donc assassiné. C'est pour cette raison que la police criminelle de Fresno a obtenu le dossier. Les cops sont perdus du temps pour avoir cette information et pour réaliser qu'Eliza peut aussi être en danger si quelqu'un cherche à l'achever. D'après le lieutenant Juan Diez, en charge du dossier, les caméras de l'étage ont filmé une adolescente habillée en scolaire (l'uniforme de Nicole du jeune Cruz), portant un petit bouquet de fleurs. Une de la visite correspond à l'heure de la mort. Malheureusement, la gamine était trop petite pour être bien filmée. De plus, elle habuait la sho, ce qui rend toute identification impossible. Les cops peuvent obtenir les images du film et se rassurer : ce n'est pas Eliza. Accablément, il n'y a pas de nouveaux éléments dans ce dossier et le lieutenant Diez renverra copie de son rapport aux cops. Elle confirmera avoir été contactée par une collègue du LAPD. Elle a répondu aux mêmes questions que le détective Markham Ulin, avec une insistance particulière sur une console de jeu qu'elle n'a pas le gamin. Or, il n'en avait pas, elle en est certaine. Les cops peuvent noter cette différence (sans comme l'a fait Andrus) et se renseigner un peu plus sur la vie de l'adolescente. Pour cela, il faudra se rendre à Paso, une banlieue middle-class de San Luis Obispo (une petite ville d'où sans graves soucis les plages voisines). Sur place, il est possible de rencontrer les parents de Cruz (qui transmettent tous les deux dans un pacifisme extrême nautique, mais qui vivent séparés). Les derniers se reprochent mutuellement de n'avoir pas vu le malin de la gamine. Rationnelle de la mer, ils passaient leur temps dans les aquariums (jus à la maison, mais pour se crier dessus). En fait, ils avaient eu pas vraiment savoir ce que faisait leur fille unique pendant leurs nombreuses absences d'ailleurs, il faudra aller sur leur lieu de travail pour les rencontrer, leur foyer



Elle sera bien obligée de s'éloigner ainsi de ses collègues et d'accepter leur collaboration. En option, elle sera forcée d'accepter d'être mal. En effet, si sa couverture est fragilisée (même aspect de policier), elle risque de perdre le dossier. Ensemble, ils pourront voir l'adversaire encastré dans la chambre (juste au moment où la structure s'effondrera), histoire de leur montrer qu'ils étaient à deux doigts de la catastrophe. Le dossier cache dans sa poche une petite seringue de poison lent. Dès que les personnages (ou Giliad) lui tomberont dessus, sa première réaction sera de se piquer lui-même. Il faudra ensuite au jeu de (Coopération/Coop à corps) pour l'empêcher de s'injecter le produit. S'il y arrive, les joueurs n'auront que quelques secondes pour dire qu'ils appellent un docteur (ils sont au beau milieu d'un hôpital). Si c'est le cas, le gamin est non seulement sauvé, mais il sera considéré. Si personne ne pense à cette évidence, le gamin sera sauvé, mais il tombera dans le coma au bout de dix minutes (il reprendra conscience deux jours plus tard, le 11, c'est-à-dire deux jours avant qu'il ne soit trop tard pour sauver le scénario).

## 9. Le jeu de rôles rend fou, c'est conquis

Dans l'éventualité où les cops sont passés complètement à côté de la menace qui pèse sur Dana (parce qu'ils ont abandonné le dossier, par exemple), ils seront contactés par sa mère qui leur annoncera le décès de l'adversaire. C'est seulement le 9 à midi qu'il aura confirmation qu'il s'agit bien d'un crime (Giliad/Leah/Lia sait, puisque le suspect est déjà au Central, interrogé par les gens du FBI). Ils seront contactés par leurs collègues du FBI dans l'après-midi pour assister à une partie de l'investigation. Par la suite, étrange une rencontre avec la détective de TUMA et appeler dans la scène du prologue de l'hopital.

De même, s'ils empêchent le gamin de se suicider, ou qu'ils agissent à la limite du pire avant qu'il ne tombe dans le coma, ils seront surpris par son discours. Son avocat (obligatoire, puisque l'évidence, il est mineur), sera tout aussi perplexe face à son client. Il dit s'appeler John Winchell, frère du brigadier Flagellon et ancien secrétaire de la principauté d'Israël. En fait, il s'appelle Simon Winchell, a 14 ans, habite à Bowdoin, LA, chez sa grand-mère (ses parents sont déshabillés). Il ne semble pas du tout vivre dans la réalité. Son plaisir est de décevoir et moyennement. Imprimez-vous du personnage de Rick Moranis dans *Cherchez les femmes* (le voisin à lunettes), lorsqu'il est incarné par le Maître des Cielles. Le petit Simon est exactement comme ça. Il comprend quand on lui parle, mais il répond comme s'il était un chevalier. S'il parle avant de tomber dans le coma, il aura le temps de dire que le temps de l'écriture de la Maison Dieu est peut-être venu et que les premiers deux fillets n'ont que les prémices d'un grand incendie purificateur.

Comme le débrief son avocat, le gamin subira un examen de santé complet et les résultats seront inquiétants. En premier lieu, les docteurs du LAFO ne trouvent aucune anomalie dans le sang (ni drogue, ni alcool, ni rien) et aucune altération physique qui pourrait expliquer le délire (pas de tumeur au cerveau ou autre problème). Par contre, une blessure récente au scapula gauche que le gamin a été vu (par sa mère qu'il a été « forcé ») plusieurs septans. Les médecins s'étonnent une de



UNE COLLÈGUE GÉNÉRALE : GILIAAD INVESTIGATOR

LE GILIAAD INVESTIGATOR

Cette jeune collègue de l'Unité 1, pour sa première mission, intègre les mouvements répressifs de Calver City. Les gangs agents y sont nombreux et elle a même opportunité aux opérations. Malheureusement, du Professeur Sigmus. Son but était de surveiller la progression de groupes extrémistes et de signaler les plus violents ou les plus organisés. Elle a participé elle-même, à des opérations coup de poing, et a même fait une période de prison afin d'intégrer un gang argentin féminin soupçonné du meurtre d'une collaboratrice avec ses données. Malgré la difficulté de la tâche, elle a été particulièrement efficace (écrite deux fois et décrite en conséquence) et a permis d'empêcher quelques tragédies.

Lors de son immersion dans les milieux répressifs, elle a adhéré à cette stratégie punk. Plus, lorsque sa mission a été corréée par son agent de liaison (qui a senti qu'il y avait un problème), elle a conservé le style et ses idées de facto. C'est pour cette raison que sa seconde mission a été d'identifier par le FBI les milieux de la prostitution des adolescents. Au moins, son apparence ne pouvait pas le trahir. Son agent de liaison a fait une demande pour qu'elle qu'elle l'Unité 1 et intègre le JUV. À ses yeux, Giliad est à gilette. Au moment du scénario, elle vient de l'apprendre et considère cette décision comme une trahison. Elle veut absolument terminer son enquête avant sa mutation, ce qui implique à la fois ses méthodes, ses méthodes viciées des cops (qui pourraient la trahir) et le fait qu'elle n'ait pas à mettre la vie d'Eliana en danger. Sur ce dossier, et lorsqu'elle sera au JUV, elle va devoir travailler avec les cops (ce n'est pas la dernière fois qu'ils croiseront son chemin), à la façon d'un 10-10, pour pouvoir la faire apparaître de temps en temps et montrer qu'elle est radicalisée de plus en plus, en regard des trinités dans tout le LAPD.

La problème que vont avoir les cops (qui devaient vite le détecter), c'est que malgré des méthodes et des discours très controversés, c'est un excellent flic, qui consacre sa vie (elle n'en a pas hors du travail) à ses devoirs, à protéger les innocents (surtout plus elle sent l'odeur des gens bons).

À vous de rendre le personnage ambigu, plein de haine, mais nécessaire pour faire progresser certains dossiers. Par la suite, le détective Giliad (l'histoire) va se rapprocher de Professeur Tony III. But et du projet 110 à la fin du supplément lignes blanches et subversif.

même de l'absence de marques sur le corps (dans le cas de viol, en général, la scène se défend et il en reste des traces). Les habitants à la fin, mais ils penchent plutôt pour la théorie d'une



solution consentie (ce qui est le cas puisque le gamin est totalement rationnel pour cibler). Si les raps pessaient, ils auraient aussi la confirmation qu'Elara n'était plus droge. Invoquer de fautes classiques le gamin ne sert à rien (il est dans son monde, pas dans la réalité). Par contre, j'aurai son jeu pour donner des résultats plus précis. Le problème, c'est qu'il faut faire subtilité (donc, il se méfie et pensera avoir affaire à des dinosaures). Il faut donc se reposer un minimum sur le financeur (un conseil, ne pas s'écarter trop des limites).

La Tour d'Evan est un jeu de rôles massivement multijoueurs qui utilise les consoles dernier cri comme support. Il ne fonctionne pas sur les modèles qui n'utilisent pas les contrôleurs sans-fil. New View est son distributeur, mais il s'en occupe, et si son éditeur, c'est la société française Irid, qui est à l'origine. C'est derrière à des locaux dans un des immeubles les plus luxueux de la Rue Avenue (Hollywood, non loin de la passer de Clinton). Il est possible de se renseigner sur le jeu avant d'aller les voir, bien entendu. Les recherches parmi les guides, les sites spécialisés et les articles dans les médias donnent les résultats suivants (en fonction de la marge de révision d'un jeu de l'Université de Valenciennes (UV) : Les résultats sont comparables.

• **Marge de réussite de 1** : ce jeu ne semble pas avoir bénéficié d'un appui marketing particulier (ce qui le

directeur commercial de New View confond volontiers, puisque c'est la diligence de Guimaraes Prod. qui l'a soulevé). Il nous donne néanmoins quelques indications. Les deux critiques en parlent comme d'un jeu particulièrement réussi graphiquement, très prenant (comme tous les jeux de ce type), mais confus, éclectique, parfois à la limite de la marabouhade intellectuelle (un truc postmoderne, quoi). La symbolique propre à l'univers est trop présente, empêche une bonne compréhension et finalement empêche le joueur d'apprécier un occasionnel de comprendre ce qui se passe. Clairement, les critiques s'étonnent qu'un jeu techniquement si abondant soit aussi obscur et difficile d'accès.

Magie de relaxation de 2 : un guide pratique de l'univers a été mis en ligne par un joueur. Mais le site a été plusieurs fois victime d'attaques de pirates. L'ami joueur pour son retour sur le site, un professeur d'université encore très jeune malgré ses seize ans et il peut donner la puissance en question (ou même expliquer le monde). Il s'agit d'un univers médiéval dans lequel la magie et les connaissances scientifiques existent (pierre, métaux, coq, orpèbre, dragons, mag).





panthéon nouveau et une cosmogonie nouvelle, les auteurs se sont appuyés sur des légendes et une symbolique religieuses. Ainsi, on retrouve des symboles religieux réels, des tentatives pour la laïcité et même des points de vue critiques qu'on peut entendre dans les lignes des dimanche. Plus ce contraste, des peuples s'affrontent au nom de principes philosophiques et religieux (la défense de la foi, des lieux saints ou de reliques) les de guerre avec singuliers. Une quête dirige pourtant le monde : la fameuse Tour d'Ivoire. Le symbole de la Maison Dieu, ainsi que les autres lames du carot de Marseille, sont des éléments très importants pour les différents factions.

➤ **Marge de réussite 3** : un journaliste spécialisé, Max Vallières, a d'ailleurs fait part, dans une revue sur le Net, de ses doutes quant à la portée de l'auteur principal du jeu, éditeur et producteur, Laurent Brunson. Son petit article mentionne le fait que la diatribe de Guillaume Prod, a évidemment mis un terme à une interview lorsque le journaliste lui a demandé si elle ne craignait pas de voir son univers tout de suite. Il explique la façon dont il a été accompagné dans des locaux de la société par des gens très peu coopératifs et les problèmes qu'il a connus, par la suite, lorsque son ordinateur a été piraté et formaté de l'extérieur. Si les cops se consacrent un peu sur l'homme, ils apprécient quand il est mort il y a deux mois, en se délectant depuis son studio de Sarah El Mout (sa quinquante étagère). En fouillant un peu plus dans ce coin, ils découvrent que les causes du suicide restent troubles puisque Vallières n'avait pas de problème particulier. Son ami de l'époque (qui a été violé par le propriétaire du studio deux jours après le décès), évoquera un dossier sur lequel il travaillait et qui semblait gêner quelques personnes influentes.

## 10. La croisade s'amuse

9 novembre 2012

Radio Flash Bonheur / Flash spécial concernant le caramélisme mentionné au n°10 et de la 60. Selon les premières estimations du LANC, plus de 400 000 automobiles sont actuellement bloquées sur les autoroutes qui quadrillent notre ville. La LANC a dépensé plus de 50% de ses effectifs matériels pour réguler le trafic, mais même les voitures en les mottes ont du mal à passer les bouchons. Actuellement, les forces de l'ordre, les pompiers et les ambulances sont hébétéés sur les différents points de l'accident, malgré la fumée qui rend le pilotage presque impossible. On s'écrit sur l'autre nouvelle du jour, le décès de Stabbing Group, le serveur en dessous, écrivain morte, son matériel de croquer placé dans différents parties de son corps. Plus de détails dans l'édition du soir.

Il est possible aussi que les personnages étaient tout simplement la Tour d'Ivoire. Ils peuvent acheter le jeu (l'histoire, les parties, etc.) et s'inscrire. Commence alors un questionnaire concernant le joueur, « afin de lui créer un personnage qui cadre le mieux possible avec sa psyché ». En effet, le participant ne choisit pas son personnage, c'est le jeu qui lui en propose un. Les questions sont relativement innocentes (âge, âge, taille, couleur des yeux, cheveux, insérés dans la

vie, niveau scolaire, etc.). Mais à la fin, il est bien précisé qu'en fonction de l'évolution du personnage, il y aura d'autres questionnaires à remplir (mais il y a des arcs à des parties cachées de l'univers, mais surtout permettra de tirer les candidats potentiels au lauréat de l'événement). Bien entendu, il faut jouer plusieurs semaines pour accéder à ces questionnaires.

Les premiers heures de jeu plongent le personnage (l'ici) dans un univers de fantasy particulièrement classique (quêtes, maîtres, élites, etc.). Les combats sont effectués avec tangents graphiquement, et les élites peu classiques. Les bâtiments ont tous des formes rappelant des cathédrales, des mosquées, des temples bouddhistes ou des pyramides égyptiennes. La végétation, les animaux sont très marqués symboliquement (par exemple, il y a un serpent dans les pommiers ou des arctiques plantés sur les toits, etc.). Tous les monstres sont des animaux mythiques (de la licorne au Léviathan) et les li (ou li) appartiennent tous à des factions liées au carot (les lames minérales, les arcanes majores sont réservés aux personnages puissants). Il n'y a rien d'autre de sympathique, si ce n'est que le joueur pourra sentir à une grande bataille entre différents races, au pied d'un château (pour une fois classique). Si, par la suite, le cop se repose régulièrement, il se rendra compte que le monde s'évalue plus vite, que des bugs apparaissent et qu'il n'y a plus de maintenance (on entendait sans abandonner par sa création).

Malgré par ces renseignements, les personnages vont pouvoir imaginer le jeune Johan Bloodray, frère du Seigneur Flagellant et troisième Archiduc de la principauté d'Inverness... bref, Simon Warfield. Il n'a pas pu empêcher qu'il s'injecte le poison destiné à Hans, ce dernier ne se réveille que le 11. Son avocat (avec l'accord de sa grand-mère, complètement dévouée) acceptera que les cops jouent son jeu et l'intégreront en se faisant eux-mêmes passer pour des personnages. Tout comme les policiers, il aura de comprendre comment son chef a réussi et, pour le moment, il va à l'évidence plaider la folie.

Pour cet interrogatoire un peu spécial, les règles habituelles ne peuvent pas s'appliquer. Johan Bloodray (le personnage de Simon) est un chevalier d'origine noble, courtois, serviteur de la Tour d'Ivoire et dans qu'il ne faut pas prendre à la légère. Il sera sensible à la noblesse en général (de ceux mais aussi de sang). Les cops vont devoir gagner sa confiance et parler comme lui, utiliser les mêmes références, évoquer des souvenirs de guerre ou débiter avec constance pour les mêmes raisons. Une personne a un avantage certain pour gagner la confiance du gamin : Gila. En effet, non seulement son esprit échauffé correspond bien à l'idée de la cheville que se fait Simon, mais en plus, elle connaît le jeu (les cops devaient s'en étonner puisqu'elle a profondément pas savoir comment les adolescents étaient recrutés). Elle pourra aider les personnages (en gros, si vos joueurs n'y arrivent pas, ce li) pour le mettre sur la voie.

Pour savoir si l'interrogatoire est une réussite, soit nous le faire jouer vraiment (ce sera évaluer les notes verbales de nos joueurs), soit nous en passer par les règles et appliquer le principe de la marge de réussite (enseignements assimilables).

➤ **Marge de réussite de 1** : c'est la Tour d'Ivoire qui envole les héros en mission. Ils doivent obéissance et respect à la Tour, car c'est là que Dieu habite et dirige l'univers. Lorsque les héros ont été digests et ont rempli toutes les missions confiées, ils peuvent rejoindre la Maison Dieu en passant



## MYSTÈRE ET DOULEURS MORTES

Laraine Fleutou est une transformatrice d'un genre particulier. Officiellement, c'est une productrice de jeux vidéo. En fait, elle est chargée de recruter des victimes d'une secte occultique. Dans les faits, elle tient surtout de la mère magarète.

La Tour d'Ivoire, son jeu vidéo, est en fait destiné à piéger de jeunes victimes, à les conditionner pour les observer totalement, puis à les utiliser dans un réseau de prostitution de mineurs (le jeu). Et lorsque l'une de ses victimes n'est plus utile, elle est repêchée du jeu et poussée au suicide (pas seulement par inoculation d'ailauro).

Le principe est simple. Les joueurs sont surveillés et peuvent à découvrir tous les secrets de l'intérieur ou ceux de toutes les intrigues (et l'indique) qui les poussent à donner toujours plus d'informations sur eux-mêmes. Les cibles du jeu sont généralement des gamins ayant des problèmes familiaux (un parent manquant, couple séparé, etc.). Madame Fleutou profite de cette trichie pour conditionner ses victimes et les pousser à aller toujours plus loin dans le jeu. 99% des joueurs ne voient jamais les niveaux cachés (et qu'ils appellent le Shadobaphère) et meurent souvent, blessés par un jeu qu'ils ne comprennent plus. Une fois que l'obsession est complètement sous contrôle, il peut passer au niveau ultime du jeu, le niveau 88. Comme dans une secte, on le pousse à couper les liens avec ses anciens camarades et se mettre de son entourage, à cultiver le secret et à toujours vouloir donner plus à la Tour d'Ivoire (la Maison Dieu).

Hein, me dites-vous, comment un simple jeu peut-il faire un effet aussi fort ? Et bien il s'agit de Laraine Fleutou est particulièrement géniale, c'est qu'elle a mis la main sur des trous secrets concernant le conditionnement par le

bien des consoles multimédias. Ces recherches, faites sur le contrôle des particuliers, avaient pour but final d'être développées et appliquées aux masses. C'est pour ça que le monde n'appréhendait pas Madame Fleutou. Par contre, se faire de l'argent, oui. Avec la complicité d'un informaticien véreux, elle a mis en place les bases du jeu. C'est tout ce versant de la Maison Dieu, qui n'est autre qu'une maison close. Grâce aux gamins conditionnés, Fleutou a un petit chapel qui coûte cher, uniquement à des gens très fortunés et contre des sommes importantes. Il ne s'agit pas de prostitution de rue, mais de prostitution de luxe (la virginité se vend à prix d'or). Il est interdit de maltraiter la « marchandise » ou de tenter de la contacter autrement qu'en passant par la Maison Dieu. Comme les clients sont très riches et influents, le réseau est particulièrement bien protégé (certains politiciens, hommes d'affaires ou avocats ne seraient pas prêts à perdre un jeu sur leur nom dans la liste des habitués).

La où la situation passe de cordée à gravissime, c'est que Laraine Fleutou, ayant que la police commence à tourner autour de son petit réseau, va se lancer (dans le jeu de moi) dans la politique de la terre brûlée.

Elle va lancer la procédure de suicide collectif de ses maîtres à partir du moment où Simon Wertheim aura été arrêté. Il faut alors quatre jours complets pour que la doctrine de gamins qu'elle contrôle se donne le mot (sans le mot) de façon différente, pour ne pas révéler les secrets. Les cops auront du 5 ou 12 (jeu seul) pour agir et empêcher le massacre.

Et là, rigoriquement pas, ils n'ont aucun moyen de lier le jeu aux victimes et Laraine Fleutou montre un autre piège, toujours aussi discrètement, dans le milieu très silencieux de l'internet.

l'épreuve du feu purificateur, par exemple. Mais il y a d'autres moyens d'entrer dans la Tour d'Ivoire. Julian Bloodfly devait aider l'archiprêtre Ullrich, fille du roi de Jade, à rejoindre Dieu dans la Tour. Ullrich n'est autre qu'Elara. En fonction de la mort de la jeune fille ou pas, Julian Bloodfly sera plus ou moins déshonoré. Le monde vaient dans lequel il ne s'est pas enchaîné et il doit même considérer une fin du monde imminente.

- **Marge de réussite de 2 :** lorsqu'un héros de la Tour est digne de mener l'épreuve du feu purificateur, il reçoit la lame de saint de la Maison Dieu. Il ne doit pas laisser passer sa chance et, si possible en entrant le Contingent d'Armatores, il doit entrer dans les flammes avec sérénité. Bien entendu, seuls les élus peuvent être invités à entrer dans la Maison Dieu. Avant cela, à différents niveaux de sainteté (l'attribution considère que la réalité n'est qu'un niveau supérieur du jeu), ils doivent rencontrer des guides. Ces gens leur font passer des tests sous diverses formes et leurs donnent les clés qui permettent d'entrer dans la

Tour. Les rituels peuvent être des épreuves mentales ou des contraintes physiques, mais le héros doit toujours rester silencieux pendant ces dernières et montrer sa force intérieure. Ceux qui échouent n'ont pas le droit d'entrer dans la Maison Dieu et connaissent une mort impie. Parfois, certains héros peuvent venir dans ceux qui ne méritent pas d'entrer dans la Maison Dieu. En gros, dans son jargon, le gamin explique que lorsqu'il va voir un client, il doit garder le silence pendant toute la rencontre. De plus, il dit aussi que la personne qui le manipule peut lui demander d'aller dans quelque chose. Il n'avait jamais vu l'homme d'aller avec un héros avant, mais il a déjà rencontré des compagnons qui l'ont déjà fait.

- **Marge de réussite de 3 :** Julian Bloodfly devait, après avoir aidé Ullrich, passer l'épreuve du feu. À présent, il sait qu'il n'a pas le droit d'entrer dans la Maison Dieu, comme les autres doivent tous le faire bientôt. En entrant dans la Maison Dieu lui a permis, s'il réussissait, qu'il entrerait rapidement ses frères et sœurs dans la Maison Dieu.



AFFAIRES  
EN COURS

LES ÉLUS ET LES ÉLUS



de héros, comme lui. Il ne peut l'expliquer, mais il sent que les portes de la Tour d'Ivoire vont bientôt s'ouvrir pour les joueurs. Il s'agit en définitive au cap de l'Idole, c'est soit vraiment de nobles chevaliers, à l'écoute dans les flammes de la passion. Soit une scène hallucinante : un paradis destiné aux caps de l'Idole à s'immoler.

## 11. Virtual World Company

18 novembre 1992, le Central

Il est évident qu'à présent, les caps doivent se tourner vers Gabriela Ford, et sa charmante dirigeante, Madame Lucien Newton. Comme indiqué plus haut, son studio de développement se trouve sur la La Brea Avenue (Hollywood), dans un camp d'affaires de luxe. Une petite recherche sur Madame Newton ne donne rien. Plus précisément, il port un numéro de sécurité sociale et une adresse (juste en face de ses locaux), il n'y a rien concernant cette femme. Elle n'apparaît dans aucun article de presse (surtout certains concernant le fameux jeu et celui de Man/Vallée). Elle est née à LA et n'a pourtant été dans aucune école. n'a jamais été malade et n'a pas contracté de crédit auprès d'une banque. Elle n'est pas dans le collimateur du FBI (mais les caps peuvent s'amuser pour ça) et n'a jamais eu d'amende de sa vie. Bref, si les personnages ont un peu de bouteille, ils vont reconnaître une vraie fausse identité. Le problème, c'est que sans les empreintes de la dame, impossible de savoir si elle est fictive. Et pour les avoir, il faut un mandat.

Si les caps tentent une première approche en direct, ils ne seront pas repus par la dirigeante, mais par son bon droit, directrice de la communication, Miss Leona Tibon. Cette jeune diplômée des grandes écoles de commerce est instantanément impressionnée par sa patronne. Elle en parle comme d'une sainte et prendra très mal une réflexion déplacée. En fait, c'est un personnage parfait pour Newton, puisque la jeune femme ignore absolument tout des activités dérangeantes que cache la Tour d'Ivoire. Elle défendra donc la société bec et ongles, ainsi que ceux qui travaillent dedans et surtout sa charismatique employée. D'ailleurs par à faire danser nos joueurs sur l'empire que peut avoir cette dernière sur Miss Tibon. La directrice de la communication, en elle elle-même conditionnée ou lui-elle juste son travail ? De cette première approche, les personnages ne peuvent pas tirer grand-chose. Ils pourront visiter des locaux luxueux, des d'collimateurs très précis et se travailler des graphiques, quelques bureaux de jeu online et des collègues fous. Encore plus se sentent des de ce qui se passe avec leur travail. Dans les locaux, ils ne disent rien. Et capte.

ils se retrouvent le soir dans un pub en bas, pour discuter et là, ils sentent un peu plus caissons (ils n'ont rien à cacher). En fait, ils ne sont qu'observateurs. Lorsqu'ils sont arrivés, la première équipe de développement avait été amenée, mais le jeu était opérationnel. Ils ne font donc que de la maintenance du programme initial et seulement dans les limites indiquées par le chef de projet, Lucien Rabbes. Le dernier, avec la discorde, s'occupe de gérer les niveaux supérieurs du jeu (la Shadowphère) auxquels même les employés n'ont pas le droit de toucher. Rabbes n'est pas très apprécié. Contrairement à la « patronne », il n'est pas charismatique du tout et n'agit avec brutalité face à la contradiction (en fait, c'est aussi l'homme de main de Newton, un repris de justice avec un casier bien fourni). Les informaticiens savent bien qu'il y a quelque chose de louche, mais ses lieux salaires et leurs conditions de travail, ils ne posent pas trop de questions (en fait, ils soupçonnent plus une attaque à la formation ou une fraude fiscale qu'un schéma de ponction). Ce que les caps peuvent aussi apprendre, c'est que la patronne leur a donné leur congé pour la journée du 19 (ils travaillent 7/24 en seulement d'équipe, mais là, personne ne travaille). Elle a aussi prévenu que suite à des tricheries, elle va fermer certains comptes de joueurs importants. Elle n'en







### Personnes : 10/10 (100%) T.T.D. moyen : 6/10 de 100 personnes

|               |    |                 |    |
|---------------|----|-----------------|----|
| Conscience    | 10 | Intelligence    | 10 |
| Conscientisme | 10 | Choc-conscience | 10 |
| Conscientisme | 10 | Conscientisme   | 10 |
| Conscientisme | 10 | Conscientisme   | 10 |

**Profil des rôles** : 10/10 (100%)  
Jeu d'entraînement : 6+ / Sang-froid (JA + mod. de localisation)

#### Compétences

- Conscience : 5+ [La Tour d'Ivoire]
- Déplacement : 6+
- Discrétion : 6+
- Rhetorique : 7+

#### Affiliations : 10/10 (100%)

- Affiliés et dévoués : respecter la noblesse (jeu sang et de cœur), le courage et ceux qui semblent être dans le même univers que lui. (En particulier, l'humanité à la vitesse). (Donc, par exemple aux metteurs aux bêtes au jeu).

### Collaboration : 10/10 (100%)

|               |    |                 |    |
|---------------|----|-----------------|----|
| Conscience    | 10 | Intelligence    | 10 |
| Conscientisme | 10 | Choc-conscience | 10 |
| Conscientisme | 10 | Conscientisme   | 10 |
| Conscientisme | 10 | Conscientisme   | 10 |

**Profil des rôles** : 10/10  
Jeu d'entraînement : 6+ / Sang-froid (JA + mod. de localisation)

#### Compétences

- Armes d'épée : 5+ [froid]
- Armes de contact : 6+ [couteau]
- Armes de poing : 6+ [arme à feu de petit calibre]

- Achèvement : 5+
- Conscience : 6+ [voiture]
- Conscience : 5+ [Mouvements ariens]
- Conscience : 6+ [Protection des mineurs]
- Conscience : 5+ [Gang d'extrême droite]
- Corps à corps : 6+ [couteau]
- Déplacement : 4+
- Discrétion : 5+
- Intimidation : 6+
- Rhetorique : 7+
- Tir en rafale : 5+

#### Affiliations : 10/10 (100%)

- Affiliés et dévoués : racistes, xénophobe, elle a du mal à rester naturelle face à un collègue de couleur ou qui marque une différence ethnique (religieuse ou culturelle). Rigide, elle aime les collègues droits, organisés, sérieux et qui placent la notion de justice au-dessus de toute autre considération (y compris la morale).

#### Compétences : 10/10 (100%)

- Mouvements ariens : -3
- Gang : -3
- Protection des mineurs : -3

#### Profil

- En mission ou au Central, elle n'est pas armée. Son uniforme et son matériel de policier sont au Central, dans un casier spécial de l'UMA.



## Endgame

### 1. Prégénérique, spoiler remix

Endgame est un scénario « Action » destiné à des groupes de cops et de joueurs agrippés. Le même, il nécessite de la part de MJ une certaine maîtrise des mécanismes de jeu, notamment du combat. En effet, Endgame se propose de mettre les connaissances capacités des cops à l'épreuve, notamment leur montant supérieur de points de vie et leurs faiblesses de résistance psychologique (cf. *Complex*, p. 117). Un

MJ qui ne serait pas satisfaitement les criminels mis en scène par Endgame mettrait en péril la trame de ce scénario. Bien sûr, il pourrait prendre le parti de « gruger » les dés pour rétablir l'équilibre, mais la partie n'aurait alors pas la même intensité dramatique que si les dés étaient jetés devant les joueurs, démontrant ainsi la difficulté de la situation.

### 1.1. Le crime

Note : le (re)lecteur du chapitre consacré aux forces armées californiennes d'OSG 666 est conseillé pour bien saisir les implications de cette enquête.



Àu début de l'année 1928, peu après la crise de Watts, le COPS est au sommet de sa gloire. Celle-ci est telle que même les militants de la CASDF se penchent sur la recette de ce succès. Parmi ceux-ci se trouve le général Reisman. Dans la plus parfaite légalité, rejoint-il enquête sur le service du LAPD en utilisant des agents secrets et des techniques de manipulation – chantage, corruption, intimidation, etc. C'est un succès, et Reisman consomme bientôt un rapport précis sur le COPS. Il en conclut que la clé des performances de celui-ci tient à son programme de recrutement et d'entraînement, qui produit des sujets hors du commun. Il décide d'étudier ces techniques afin de constituer une unité d'élite imbattable. Celle-ci pourrait même lui servir de police qui menacerait la Californie. Il la baptise donc EndGame et l'installe dans le *Backwater Underground Complex* (BUC), situé dans la Vallée de la Mort.

Un an plus tard, le projet EndGame rassemble une dizaine de sujets sélectionnés et formés suivant les directives du COPS, adaptés à l'environnement hostile. Lors d'un de ses entraînements dans la Vallée de la Mort, l'unité EndGame reçoit l'assaut d'un BUC déployé par l'écuyer-major de la CASDF, toujours dans la clandestinité. Elle est placée sous le commandement du sergent Williams. Le sujet le plus performant du projet, puis envoyé en Afrique un peu avant que la Californie n'y soit légalement autorisée.

Là, les éléments de l'EndGame Unit (EGU) procèdent sous les ordres du SBCOM à des missions de reconnaissance, mais également à des enlèvements, des assassinats, des sabotages, etc. Pendant plus d'une année, ils servent de base secrète à l'Agence de renseignement de la CASDF, la MA. Les succès procurent au colonel Reisman, pour général, qui peut désormais accéder à deux cercles réservés : le SBCOM, mais également le groupe Spearhead.

Malheureusement, la politique du président lors et les coups budgétaires réduisent dans le personnel de la CASDF mettent à mal les opérations de l'EGU. Reisman use de sa nouvelle influence pour protéger ses hommes, mais il desire de plus en plus difficile non seulement de leur fournir le matériel nécessaire, mais également de dissimuler leurs opérations clandestines aux yeux du Congrès californien et du secrétaire à la Défense DeWitt. Finalement, entre son avenir professionnel et son idéal, Reisman choisit le premier. En coupant les vivres au sergent Williams et à ses hommes, il élimine toute trace de son implication dans ce projet clandestin et scelle par-là même le destin de ces soldats hors du commun.

Justement, les hommes recrutés de l'EGU parviennent à se sortir de l'enfer africain avec les moyens du bord. Compensant partiellement ce qui s'est passé, ils décident collectivement de se considérer comme des hors-la-loi et de punir Reisman pour sa trahison. Ils se regroupent en Californie et se lancent dans une attaque effrénée, sans succès. En effet, l'EGU manque cruellement de moyens. Chacun son tour d'épauler, le sergent Williams décide d'une nouvelle stratégie. Il s'adapte à l'environnement hostile de Los Angeles et y mène plusieurs braquages, déjouant ainsi les moyens policiers et sa vengeance. Entre autres, il réussit à se procurer à prix d'or à un hacker de la Network Mafia des informations sur le général Reisman, notamment ses déplacements secrets. Cela lui offre plusieurs braquages que l'EGU mène avec succès : d'abord un, et Williams sera suffisamment de forces californiennes pour se faire un petit caïd...

Note : les *épisodes* et les *notes de jeu* de l'EGU sont détaillés dans le chapitre *Dossier de ce chapitre*.

## 1.2. l'enquête

Pour les cops, EndGame débute lorsque le dernier braquage de l'EGU s'achève : ils reçoivent un appel de détresse des milices de paroisse et sont témoins au retour de la fin d'une terrible fusillade. De leur propre initiative ou sur les conseils de leur lieutenant, les cops se saisissent de l'enquête et se mettent sur la piste de l'EGU.

Celle-ci les mène dans les lieux les plus pollués et dangereux de LA. En y enquêtant sur les relations de l'EGU avec la pègre locale, ils parviennent à localiser le QG des hommes du sergent Williams. Malheureusement, il est trop tard, ceux-ci sont déjà partis pour l'Alaska, à la poursuite du général Reisman. En effet, la Network Mafia leur a révélé que celui-ci a été mis dans une des bases de la CASDF – le camp A2 03 –, dans ce nouvel État de la république de Californie.

Dans la nuit et le silence, les cops continuent de pousser l'EGU, en se confrontant au climat hostile de l'Alaska, ainsi qu'aux milices de la CASDF. En effet, l'armée californienne refuse toute coopération et, loin de Sacramento, décide de considérer les cops comme « hostiles ». Cela s'explique entre autres par le fait que la base de Reisman n'est d'aucun avantage pour l'EGU : le personnel a été presque décimé mais, « brutalement », le général avait été placé en libéré. En effet, la MA a anticipé les actions de l'EGU.

Les cops connaissent désormais la nature de leur adversaire, ainsi que l'implication de la CASDF. La pression monte d'un cran et ils doivent désormais survivre dans l'atmosphère politique de la Californie. Explorant les ramifications du projet EndGame, ils découvrent la base d'entraînement de la Vallée de la Mort et décident de s'y rendre, avec éventuellement la bénédiction d'une commission de surveillance du Congrès californien. Parallèlement, Williams décide également de retourner au BUC pour y récupérer des preuves permettant de discréditer publiquement Reisman. Malheureusement, le général anticipe à nouveau les mouvements de son ancien élève et tend un piège à l'EGU. Sans le savoir, les cops descendent dans un ultime affrontement avec la CASDF et l'EGU. Celui-ci ne sera pas facile car Williams et ses hommes sont les égaux des cops, bien plus que quiconque puisse se l'imaginer.

## 1.3. Chronologie

- 1928 (hiver) : création du projet : EndGame
- 1929 (septembre) : approbation de l'EGU, déploiement clandestin en Afrique
- 1930 (mars) : formation de Reisman
- 1931 (août) : abandon de l'EGU
- 1932 : retour de l'EGU en Californie
- Janvier : l'EGU arrive par la frontière mexicaine et s'installe à LA
- Mars : l'EGU envole des éléments en Alaska, sans succès
- Avril : Williams change de stratégie
- Mai : sépiages en vue des braquages, prises de contact au sein de la pègre locale
- 16 mai : premier rendez-vous entre l'EGU et la mafia itinérante
- 23 juin : premier braquage à la California Commerce Bank (Century city)
- 12 juillet : deuxième braquage, à la California National Bank (Downtown)



5 août : troisième braquage, à la City National Bank (Beverly Hills)  
8 septembre : derniers contacts-voies entre l'FGU et la mafia islandaise

13 septembre : quatrième braquage, à la First Federal Bank (Downtown) et début de l'enquête

14 septembre : Williams obtient la localisation de Reisman par la Silverwood Mafia

15 septembre : Reisman est mis en liberté

16 septembre : opération de l'FGU en Alaska ;

21 septembre : gardes manœuvrent de la CGSR, opération de l'FGU dans la Vallée de la Mort, fin de l'enquête

*Note :* à partir du 13 septembre, cette chronologie n'est qu'indicative. Le MJ est levé à la modifier pour maintenir une ambiance de course-poursuite et de « contre-le-montre ». Jusqu'au dénouement final, les cops ne doivent être qu'à une encablure derrière l'FGU.

## 2. Acte I : Urban jungle

### 2.1. Le braquage

**2.1.1. Contact I**  
Los Angeles, 13 septembre 1982, 02:15 PM  
« Appel à toutes les unités en code 3, on a un 213 à la First Federal Bank ! Toutes les unités de Downtown, converger à l'angle de Figueroa et Olympic Boulevard. »

*L'appel-midi s'annonce particulièrement inquiétant pour la mi-septembre, mais le braqueur ne paraît pas douter.*

« Je répète, code 3 à toutes les unités de Downtown, 213 à la FFB. On a un officier à terre, un officier à terre. »

Des impostes où paraissent les FJ au début de cette scène, qui peut même leur apparaître comme un « simple » 30-38. Les conducteurs doivent émettre un jet de *Landoltz/Coordination* (34) pour arriver au premier tour de la feuille qui se déroule à la FFB. Pour chaque point de usage d'éther, ils arrivent un tour en avant.

En effet, le temps leur est compté. L'appel est lancé par une patrouille au moment même où l'FGU s'apprête à sortir de la banque. Voici les effectifs engagés dans la feuille :

- 6 hommes de main ;
- Breen ;
- MC (communiquable à son Sinner 841) ;
- Wiper et Oswald en couverture sur un toit.

L'FGU ne cherche pas le contact, mais à fuir dans le van blindé conduit par Breen et portant le sigle d'une compagnie de convoyeurs de fonds. À moins que les cops n'arrivent à temps, c'est ce qu'ils paraissent à faire au moins deux. Ce faisant, ils provoquent la mort d'une bonne dizaine de policiers, sur la centaine qui tentent d'arrêter le braquage.

Au-delà du troisième tour, les cops peuvent éventuellement engager une course-poursuite, mais Wiper et Oswald sont à point vif sur la piste.

Vous l'aurez deviné, cette scène est un vibrant hommage au climax de *Heat* (pour la feuille) et au début de *Shogun* (pour la poursuite avec le van). N'hésitez pas à en faire des copies ! Les



hommes de main et les collègues de l'ESG sont officieusement rattachés pour donner du fil à retordre aux cops. Cela dit, ils ne les appréhendent pas, mais préviennent la fuite : l'homme utilisera la couverture adhésive de L&L pour déjouer la surveillance de l'ESG et changer de véhicule. Viper et Donald pourront pas les épauler. C'est-à-dire qu'ils arrivent lorsque les cops sont tous neutralisés, que tous les bagages ont été ou que ceux qui restent sont neutralisés. Il est impératif, à ce stade du scénario, qu'aucun membre de l'ESG ne soit près d'eux. Au pire, Donald se charge d'effrayer une « meute de soldats » à ses intentions compagne.

### 2.1.2. Ceci est une scène de crime I

Après la fusillade et/ou la course-poursuite, il ne reste plus aux cops qu'à retourner à la FFI pour rapporter les morts et sauver des empreintes. S'ils ne prennent pas cette initiative, les chefs braveront les y et les zéros de sa seule voie.

Là, les cops rattachent les débris provoqués par l'ESG : de nombreux collègues sont morts ou blessés. Des véhicules sont en feu ; des passagers meurtris, tout comme certains clients et employés de la FFI. Les cops peuvent inspecter les lieux en lançant les scènes.

### harcèlement des uns (Scène de course-poursuite) (2)

- **Marge de réussite 0 :** les munitions utilisées par les bagages sont toutes récupérées de l'ESG. Tous uniformes de concepteurs de l'ESG ont été glanés dans la salle des coffres. Aucune empreinte n'a pu être décelée.
- **Marge de réussite 1 :** un seul des égarés déboulant sur le parking souterrain de la banque a été utilisé et pour des marques d'effacement. Mais aucune empreinte.
- **Marge de réussite 2 :** le système de sécurité n'a pas fonctionné correctement. Inspecter l'ordinateur pendant deux heures en analysant un jeu d'électronique *Overseas* (3) permet de déterminer qu'il a été saboté par un professionnel. La police scientifique parviendra à la même conclusion en 24h.

### Empire de minuit (Scène d'arrestation)

- **Marge de réussite 0 :** « Des hommes en uniforme de SWAT sont entrés dans la banque et l'ont dévalisée. Aucun système de sécurité n'a fonctionné. Ils sont restés très calmes ».
- **Marge de réussite 1 :** « Des concepteurs sont entrés et ont menacé le directeur. Ensuite, des tas de types sont arrivés de partout et ont vidé les coffres. »
- **Marge de réussite 5 :** « C'était subtil. Ces types ne parlaient que pour s'adresser à nous. Tout ça, ils ne disaient rien, se regardaient à peine, et pourtant, ils semblaient parfaitement coordonnés. »

Une fois que les informations prises, il est temps pour les cops de se rendre au commissariat. S'ils le désirent, ils peuvent immédiatement signifier aux officiers présents et aux gars de la Direction l'incident, après ce que l'affaire est à son dénouement.

### 2.1.3. Au rapport I

Le dépistage des cops évite évidemment le rapport de crime. Si les concepteurs de combat de l'ESG sont mentionnés, il s'agit de la suite. Après à la probable salle d'attente pour les cops, ceux (lesquels) peuvent le lendemain à l'ESG l'affaire pour la continuer. Cops. Indépendamment de ce détail, les bagages



### LE MOIS OPÉRATIONNEL DE COU

Quelques jours avant le casse, Drums et Jesus se procurent des uniformes, des poisses et un bagage de concepteurs de fonds. De même, ils sollicitent le système de sécurité en manipulant certains circuits accessibles depuis les égouts ou le sous-sol. Un jour où, Viper et Donald se positionnent sur le toit d'un immeuble afin de couvrir leurs concepteurs. Drums et Jesus se placent dans des égouts accessibles directement depuis le parking de la banque. Mr Jack, l'ESG et l'ESG arrivent à cette-ci déguisés en concepteurs de fonds. Ils sont accompagnés d'une demi-douzaine d'hommes de main. Les deux concepteurs s'introduisent dans la banque et demandent à parler au directeur de l'établissement. Là, il se dévalise et prend le contrôle de celui-ci avant qu'aucun système puisse être déclenché. Les hommes de main interviennent et récoltent les billets, sous le commandement de Mr Jack. Cela fait, celui-ci confie le butin à Drums et Jesus, part avec eux et laisse l'équipe de surface diversion en dévalisant. Tout cela fait, Viper et Donald se replient discrètement.

sont véritablement des professionnels bien trop compétents pour espérer que les détections de l'ESG les rattrapent au jeu.

Cette scène est également l'occasion pour le harcèlement de faire le point sur les bagages en général et fournir ainsi aux cops le « contexte » de l'enquête (cf. Annexe 1A, p. 74).

## 2.2. Au boulot !

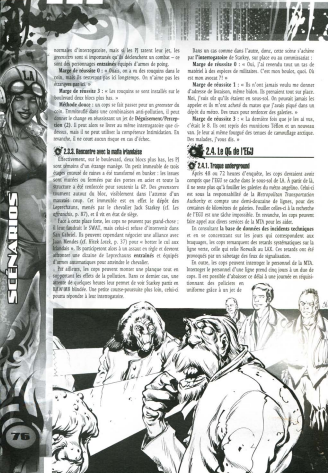
### 2.2.1. Affaires civiles

Un simple jeu de *Recherche/Sang-froid* (1) et un coup de téléphone à la Direction Division permet de récupérer une demi-douzaine de dossiers de bagages récents et non fléchés. L'examen de ceux-ci révèle que trois d'entre eux ont été commandés par des bagages portant des marques de combat « du SWAT ». Celui dans les 15 ans est le premier à être aussi récent, mais c'est également celui qui était la banque la plus importante. D'ailleurs, un jeu d'investi de *Micro-éducation* (2) permet de constater que le montant du butin est régulièrement.

Les conclusions des policiers chargés de l'enquête sont laconiques : les bagages sont des professionnels comme on en voit souvent, de véritables fonctionnaires qu'il est impossible de retrouver, à moins de les prendre sur le fait. Le mode opératoire des bagages est toujours le même à la différence près qu'au premier bagage, il ne s'agit qu'une demi-douzaine d'ESG n'aurait pas encore recruté d'hommes de main.

### 2.2.2. Le mode opératoire

C'est donc toujours le même, à quelques variations près. Un jeu qui se penche sur le sujet peut être aussi à lire le chapitre



normales d'interrogatoire, mais si les PJ assent leur jet, les grossiers sont si importants qu'ils déclenchent un combat – ce sont des personnages entraînés/équipés d'armes de poing.

**Marge de réussite 0 :** « Ohai, on a eu des coups dans la nuit, mais ils ne nous ont pas fait longueurs. On s'aime pas les étrangers par là. »

**Marge de réussite 3 :** « Les coups ne sont installés sur le boulevard deux blocs plus bas. »

**Révélateur de mise :** un copé se fait passer pour un grossier du coin. Timoré dans une combinaison anti-pollution, il peut donner le change en abusant un jet de **Dégoût/Perception** (2). Il peut alors se livrer au même interrogatoire que d'habitude, mais il ne peut utiliser la compétence intimidatoire. En revanche, il ne court aucun risque en cas d'échec.

## 2.2.2. Rencontre avec la mafia italo-américaine

Effectivement, sur le boulevard, deux blocs plus bas, les PJ sont alimés d'un échange malinge. Un petit immeuble de trois étages (reculé de ruines a été transformé en bunker : les fenêtres sont blindées ou fermées par des portes en acier et toute la structure a été renforcée pour soutenir la GF. Des grues sont fixées autour du bloc, visiblement dans l'intention d'un mauvais coup. Cet immeuble est en effet le dépôt des Leprechaunes, menés par le chevalier Jack Starkey (cf. Les affrontés, p. 87), et il vit en deux étages.

Face à cette place forte, les cops ne peuvent pas grand-chose : il leur faudrait le SWAT, mais celui-ci refuse d'intervenir dans San Gabriel. Ils peuvent cependant négocier une alliance avec Juan Mendes (cf. Kirk Lovick, p. 37) pour « botter le cul aux italiens ». Ils participeraient alors à un action en règle et devraient affronter une dizaine de Leprechaunes entraînés et équipés d'armes automatiques pour arrêter le chevalier.

Par ailleurs, les cops peuvent montrer une plaque tout en supportant les effets de la pollution. Dans ce dernier cas, une alerte de quelques heures leur permet de voir Starkey partir en ELIMINÉ blanc. Une petite course-poursuite plus loin, celui-ci pourra répondre à leur interrogatoire.

Dans un cas comme dans l'autre, donc, cette scène s'achève par l'interrogatoire de Starkey, qui place en un commissariat :

**Marge de réussite 0 :** « Oui, j'ai rencontré tout un tas de maffiosi à des équipes de militaires. C'est mon boulot, quoi. Où est mon avocat ? »

**Marge de réussite 1 :** « Ils m'ont jamais voulu me donner d'adresse de bureau, même blé. Ils pensaient tout sur place. Moi, j'ai vu qu'ils étaient en sous-sol. On pensait jamais les appeler et ils m'ont attendu du matin que j'arrivais piqué dans un dépôt du métro. Des trucs pour enfiler des galezes. »

**Marge de réussite 3 :** « La dernière fois que je les ai vus, c'était le 8. Ils ont repris des munitions 16mm et un nouveau van. Je leur ai même touché des traces de camouflage antique. Des maffiosi, j'en ai dit. »

## 2.4. Le QG de l'EDJ

### 2.4.1. Trappe interfrogne

Après 48 ou 72 heures d'enquête, les cops devraient avoir compris que l'EDJ se cache dans le sous-sol de LA. À partir de là, il ne leur plus qu'à fouiller les galezes du métro angélique. Celui-ci est sous la responsabilité de la Metropolitan Transportation Authority et compte une demi-douzaine de lignes, pour des centaines de kilomètres de galezes. Facile à cacher à la recherche de l'EDJ est une tâche impossible. En revanche, les cops peuvent faire appel aux divers services de la MTA pour les aider.

En consultant la base de données des incidents techniques et en se concentrant sur les jours qui correspondent aux braquages, les cops remarquent des états spatiaux sur la ligne rouge, celle qui relie Norwalk au LAX. Ces états ont été remarqués par un sabotage des feux de signalisation.

En outre, les cops peuvent interroger le personnel de la MTA. Interroger le personnel d'une ligne prend cinq jours à un douz de cops. Il est possible d'abolir ce délai à une journée en réquisitionnant des policiers en uniforme gale à un jet de





**Bureaucratie/Sang-froid (2).** Le personnel de la ligne verte a copié des co-ordonnées bizarres puis d'une voie défectueuse entre les bureaux de Conshore et Hawthorne. Ils pensaient avoir affaire à des espions.

## 2.4.2. Contact I

Avec ou sans emploi de la MIA, les cops peuvent se rendre dans les galeries de la ligne verte. S'ils ont réussi à pénétrer l'EGE lors d'une scène précédente, un jet d'Insolence de fil/Perception (1) leur permet de confirmer qu'ils ne sont pas loin de l'endroit où l'on les a emmenés. Un second jet similitude révèle que le matériel utilisé pour couvrir la galerie est récent. En relevant ces nouvelles installations, les PJ quittent les galeries praticables par le malin pour atteindre un couloir bifurcuel menant à un local technique. Si un employé de la MIA est présent, il expliquera que celui-ci est défectueux depuis des années. Personne ne vient ici d'habitude.

Ce local est effectivement le QG de l'EGE. En principe, au moment où les PJ arrivent, ils lack et ses hommes sont déjà sous la neige. Cependant, ils ont bien entendu eux aussi les hommes de main qui ont survécu jusqu'à maintenant – au minimum 1.

Les PJ ne peuvent aucune perturbation, les hommes de main leur tendent une embuscade depuis l'intérieur du local. Baisser la surveillance de ceux-ci nécessite de couper l'alimentation du secteur depuis le poste soliste le plus proche – un jet d'Électrocinétique/Coordination (2). Lors d'une éclipse, les hommes de main ont tous équipé leurs casques pour des heures de vision IR, mais ils n'ont pas le temps de tendre une véritable embuscade aux cops.

## 2.4.3. Quel est une scène de crime I

Une fois que les cops ont neutralisé leurs adversaires, ils peuvent fouiller le QG de l'EGE – la fouille leur dispense de mandat. Cette fouille nécessite un jet de Scène de crime/Perception (2). D'emblée, les cops constatent qu'une douzaine de personnes pourraient vivre ici et l'une violemment tuée. En outre, une infirmité de campagne a été installée dans une salle attenante.

**Marge de réussite 0 :** les cops découvrent des réserves d'armes, de munitions et d'équipement qui correspondent au matériel utilisé lors des bagarres. Si les cops ont blessé des membres de l'EGE, ils remarquent que l'infirmité a récemment servi. Par ailleurs, ils retrouvent un certain nombre d'empreintes digitales et d'ichanillères ADN.

**Marge de réussite 1 :** les cops trouvent plusieurs cartes de la république de Californie, d'Amérique du Nord et du monde. Celle de LA indique les lieux des différents camps, ainsi que les plans de fuite de l'EGE.

**Marge de réussite 2 :** parmi ces cartes, un cops plus attentif repère une carte d'Alaska. Le nom d'un petit village, Iktos, est souligné au stylo et une croix au feutre rouge marque un endroit un peu plus au nord-ouest de celui-ci.

**Marge de réussite 3 :** cachée dans un compartiment secret, les cops trouvent une cassette militaire pleine de billets (la paye des hommes de main combattants) dans les numéros correspondants à ceux volés.

**Marge de réussite 5 :** les cops retrouvent des échantillons chimiques. Si les hommes de main sont toujours vivants, le MJ est tenté à utiliser la section Témoignage de leur dossier. Cela dit, ces

hommes de main ont été éliminés du départ de l'EGE. De ce fait, ils disposent d'informations supplémentaires :

**Marge de réussite 1 :** il est évident pour eux que ces derniers – les chels – ne comptent pas revenir ; bien que celui-ci les aient payés pour garder le QG en leur absence.

**Marge de réussite 2 :** les « chels » sont partis non pas pour se cacher mais pour « atteindre un objectif » précis. Ils ignorent juste le lieu où se déroulera cette « mission ».

Quel qu'il en soit, aucune trace des membres de l'EGE. Tant comme leur récente présence ici, il est évident que les composants à l'EGE qu'il y a quelques heures ou quelques jours (selon la chronologie). Arriver à la case départ, ou presque.

## 3. Acte II : Arctique-came

### 3.1. Bienvenue en Alaska

#### 3.1.1. Au rapport I

La nature de leur vadrouille concernée, les cops sont convoqués pour un rapport, à moins qu'ils ne puissent eux-mêmes cette initiative. Selon le cas de celui-ci, la décision de leur supérieur sera différente :

Si les cops ont le sentiment de n'avoir aucune plan, et comptent vers de l'apparent départ des bagarres, le dossier est classé sans suite. Mieux d'avoir joué avec nous, passer à une autre enquête.

Si les cops ont le sentiment d'avoir des pistes, mais n'ont pas compris qu'il faille aller en Alaska, leur lieutenant leur laisse quelques jours pour étayer leur dossier. En principe, au terme de ce délai, les cops devraient passer à l'action suivante :

Si les cops ont compris que l'EGE était partie pour l'Alaska, leur lieutenant, après vérification des indices, arrange leur voyage pour 24-hs.

En effet, dans la situation transitoire qui est la sienne, l'État de l'Alaska est soumis peu ou prou aux mêmes règles que le Nevada. Ainsi, le COPS a autorité pour y poursuivre les malfrats, ce qui est précisément la situation des cops dans cette affaire. Il faudra cependant une demi-journée au lieutenant pour faire approuver cette poursuite par le capitaine Skripnick, le CDF, maître le malin, le gouverneur Billus et le gouverneur Avellan. Si les cops ont besoin d'une pause à l'hôpital, ça peut même prendre plus longtemps.

Par ailleurs, il faudra une journée au laboratoire du LAFD pour identifier les empreintes et les échantillons relevés dans le QG de l'EGE. Les cops sont en mesure de confirmer la culpabilité de tous les hommes de main capturés ou abattus depuis le début du scénario. En outre, ils disposent désormais d'une demi-douzaine d'empreintes différentes qu'aucune base de données ne pourra identifier – il s'agit des empreintes des membres de l'EGE. Les échantillons chimiques éventuellement découverts, quant à eux, sont des résidus de plastic, qualité militaire.

En outre, si les cops indiquent leur supériorité de la possible implication de la GASP, ils doivent alors parvenir le lieutenant Howell, de la MP (cf. 655-664, pp. 33 et 118). Celle-ci demandera alors qu'un lui transmette le dossier de l'affaire. Le lieutenant va hélas l'informera que ni le général Brennan, ni aucun des individus suspectés au arbitre ne sont connus de la GASP. Celle-ci ne s'oppose donc pas à la poursuite de l'enquête. En





recherche, si les cops ont établi une relation de confiance avec le personnage joué, celui-ci peut leur servir d'informateur pour se renseigner sur l'ennemi.

## ❖ 3.1.2. Pecos, Alaska

Après une petite demi-douzaine d'heures passées dans l'air, les cops arrivent à Junction, la capitale de l'Alaska. Là, ils sont bellement pris en charge par le bureau du gouverneur. À leur arrivée, ils se voient confier une jeep, une carte de la région et des indicateurs sommaires pour rejoindre l'Alaska. Si les cops ont participé à des crimes, c'est le moment de faire réapparaître les préjugés de cette région.

Arrivés à Junction, les cops sont confrontés à la misère et à l'isolement de cette petite bourgade perdue dans la neige. Une ambiance de bon du monde digne ici et personne ne se soucie vraiment d'une enquête californienne. D'ailleurs, le chef Smeethers s'apprête spécialement l'arrivée des cops, si des Californiens en général. En revanche, il a bien profité de l'arrivée, graphique, des Russes, et reçoit également son enveloppe. Quant à cet que les cops enquêtent sur ses « blébiens », il aide ceux-ci au minimum, voire leur met des bâtons dans les roues. De toute façon, il ne sait rien et n'a même pas remarqué le passage de l'ESU.

En effet, Williams et ses hommes ont subi peu ou prou le même traitement que les cops. Si ceux-ci passent une journée dans la petite ville, ils peuvent tenter une enquête de voisinage. Celle-ci est gérée comme un interrogatoire, mais les cops doivent obtenir au moins deux points de marge de réussite pour découvrir le passage de l'ESU : celui-ci est très discret. Personne ne sait où les soldats sont partis, mais ceux-ci étaient systématiquement équipés pour le camping. En outre, tous les témoins mentionnent que ces « gars » avaient l'air de savoir ce qu'ils faisaient et personne n'a de doute sur le fait qu'ils savaient se débrouiller dans la nature. Ils sont partis de la ville le jour même : les cops ne sont qu'à quelques heures derrière eux !

Personne ne sait ce qui se trouve au point rouge indiqué sur la carte que les cops ont récupéré dans le QG de l'ESU. Une autre enquête de voisinage sera aussi difficile que la précédente si l'on suppose que de nombreux soldats californiens ont été aperçus dans la région il y a quelques semaines. Depuis, plus rien.

Les cops sont bons pour une ballade dans la neige.

## ❖ 3.2. SnowCops

### ❖ 3.2.1. Les préparatifs

Depuis leur arrivée en Alaska, les cops disposent d'une jeep tout équipé suffisamment spacieuse pour tous les accueillir, ainsi que de leur matériel – le MJ est invité à utiliser les caractéristiques de la Chevrolet Furio (cf. Lignes Blanches, p. 54). Ce véhicule dispose d'une radio mobile connectée portant à une vingtaine de kilomètres. Pour une distance de dollars californiens ou un jet d'Équipement/Longfield (2), les cops peuvent se procurer une boîte à outils démontée séparément du magasin local ou du shop.

De même, pour une centaine de dollars, chaque cop peut compléter son équipement personnel par le matériel adapté à la survie en milieu polaire : raquettes, skis, skis de descente, boussole, carte d'État-major (travaux pas simplement considérés comme tels qu'en altitude aux cops), couteau, etc.

Une fois équipés, ou pas, les cops peuvent prendre la route. S'ils décident d'utiliser un mode de transport alternatif, l'assurance de vol leur sera refusée pour cause d'intempéries. En réalité, la CASP impose aux autorités locales une interdiction de survol de la zone qui entraîne les cops.

### ❖ 3.2.2. La neige

Le point indiqué sur la carte de l'ESU se situe à environ 100 km au nord-ouest de Junction. Entre le relief montagneux de la région, la neige et les conditions de visibilité – marquées – les cops en ont pour trois heures de route-terre (30 km/h) : aucune route ne mène à la fameuse croix rouge. Cette première heure se passe comme une formalité.

Tout d'abord, pour chaque heure de trajet, au moins un cop doit réussir un jet de 6+/Intuition (2) pour diriger correctement le pilote. La difficulté de ce jet est diminuée d'un point si les cops ont acheté une carte d'État-major. Si celui-ci est un échec, l'heure de trajet s'est pas restreint du total de trois heures pour atteindre la base.

En outre, la même heure de trajet nécessite un jet de Conduite/Coordination (3) pour triompher du relief et des intempéries. Si le jet est réussi, tout va bien. S'il est raté, mais qu'au moins un succès a été obtenu, l'heure de trajet compte pour moitié. Si aucun succès n'a été obtenu, celui-ci est perdu et le véhicule subit un accident. Le pilote a le droit à un jet de Conduite/Reflexe (3). Si un succès échec est obtenu, il faut réajuster le véhicule, ce qui expose au moins deux cops au froid pendant une heure (voir plus bas) et requiert un jet de Mécanique/Coordination (3). Chaque nouvelle tentative de réparation requiert de rester une heure dehors. Si, lors de l'une d'entre elles, aucun succès n'est obtenu, le véhicule est définitivement hors d'état. Les cops doivent néanmoins chercher à continuer à pied.

En dehors du véhicule, un cop doit obtenir un terrible froid de l'Alaska. Cela requiert un jet de 6+/Caractère (2). En cas d'échec, le personnage subit un malus de -1 de à toutes ses actions. Ce malus persiste jusqu'à ce qu'il passe une heure au chaud – dans la jeep par exemple. À l'inverse, s'il devait subir de multiples fois ce malus, le MJ ne joue toujours qu'un dé de moins, mais perd un point de vie par dé de malus supplémentaire qu'il aurait dû subir. Réparer d'un équipement adéquat – acheté à la ville – permet de bénéficier d'un dé bonus pour ces jets.

En ailleurs, un cop à pied peut franchir autant de kilomètres que son score de Caractère en une heure. Il est également possible de courir en demi-fond, auquel cas il faut effectuer un jet d'Addition/Caractère (1). En cas de réussite, le cop franchit autant de kilomètres en une heure que son score de Caractère multiplié par le nombre de succès obtenus. En cas d'échec, il marche. Dans les deux cas, il s'expose au froid. Digresser de saqueter permet de bénéficier d'un dé bonus pour ces jets.

Si les cops décident de faire des pauses à un moment ou à un autre, le MJ doit leur rappeler les commentaires d'après les habitants de Junction concernant les membres de l'ESU : eux n'ont certainement pas réintégré chemin. Si les cops jouent l'épave, ils découvriront qu'ils sont inférieurs à ces criminels. Le supposent-ils ? Quoi qu'il en soit, en cas d'abandon, les cops ne peuvent plus accéder à la zone restreinte ; lorsqu'ils finissent par y arriver, ils seront arrêtés par les troupes de la CASP et renvoyés directement dans l'airne politique (voir plus bas).

Note : au cours de cette soirée, c'est la nature elle-même qui constitue l'adversaire des raps. Inscrivez, si la tâche de ceux-ci paraît trop facile au RL, ce dernier à notre bénédiction pour placer d'innocentes malapropos racistes sur la route des policiers.

## 3.2.3. L'approche

Une fois qu'ils ont parcouru environ 100 km, en soirée ou à pied, et pour peu qu'ils ne se soient pas perdus, les raps devraient réclamer à corps et à cri de voir quelque chose. Pour trouver leur destination, ils doivent recevoir ensuite un jet d'Insultes de Hés/Reception (3) pour ouvrir A2 03 à travers la neige. Avant empoigner des jumelles permet de bénéficier d'un dé bonus pour ce jet.

Les raps aperçoivent alors une installation perdue dans la neige, entourée d'un grillage et de hauberts. De nombreux bidons en tôle et en béton se trouvent à l'intérieur de ce périmètre, éclairés par quelques lampadaires et des néons. De même, la plupart des bidons sont éclairés à l'intérieur. Il semblerait qu'il n'y ait pas dme qui vive.

Cependant, un raps qui aurait observé un matin un point de marge de sécurité remarque des cadavres à l'entrée de cette installation : deux raps enterrés dans une combinaison de camouflage arctique et armés de col M17 (des soldats de la GASF). De même, un raps remarquant un jet de Camouflage [GASF]/Éducation (2) ou provenant des forces spéciales reconnaît la casp d'entraînement des forces spéciales américaines ou canadiennes.

À partir de maintenant, il est fortement conseillé de passer dans ces secteurs du premier Metal Gear Solid ou des missions en Russie de SOCOM - OS Navy SEAL II.

## 3.3. Secret défense

### 3.3.1. Explorer le camp A2 03

A2 03 fait partie de ces endroits qui n'ont pas. Pour ceux qui, en partant qu'ils viennent d'être attaqués par des « terroristes », les soldats de ce camp réagissent très mal à la présence des raps. À moins que ceux-ci ne prennent des précautions pour être discrets et ne révoquent un jet de Dissimulation/Communication (3), ils sont pris à parti par cinq soldats des unités spéciales de la GASF (cf. RG 066, p. 110) dès qu'ils posent un pied dans A2 03. Une arme de camouflage arctique permet de bénéficier d'un dé bonus pour ce jet.

Tout dit, il n'est pas nécessaire de mettre à mort les bidons. Un jet réussi d'Intimidation/Sang-froid (3) - « Bonsoir ! » - ou d'Innocence/Sang-froid (2) - « On est des raps, on vient vous aider ! » - permet d'obtenir un certain le-fra et de discuter avec les soldats.

Ces derniers peuvent alors révéler qu'une dizaine de terroristes ont attaqué la base ; en un clin d'œil, ceux-ci ont renversé le commandement et les communications. A2 03 est coupé de l'extérieur. En outre, si les raps se livrent à un interrogatoire rapide, mais concluant, ils peuvent apprendre ce qu'en révélera A2 08 (voir Boxer). Au moins un point de marge de sécurité permet





d'obtenir la localisation de l'acier souterrain qui mène à la zone recouverte du camp. Sinon, les soldats avouent aux cops qu'il diffère d'ordres, ils ont décidé de fuir leur position.

Accompagné ou pas de balistes, les cops peuvent explorer A2 03. Grâces à des installations classiques d'une base militaire : hélicoptères, canon, pont, armurerie, hélicoptère, etc. Toute chaque bâtiment, les cops doivent choisir un nouveau jet de *Résistance*, à moins d'être accompagnés. Finalement, ils apprennent les traces de l'assaut de l'EGE : des dizaines de soldats y ont trouvé la mort. En inspectant ces traces et en observant un jet de *Signe de crime/Perception* (4), un cops peut déterminer le sujet des assauts et parvenir à l'acier souterrain.

### 4.1.2. La zone restreinte

Accompagné ou pas, les cops découvrent un monte-charge dissimulé dans le plancher d'un des garages de la base. Celui-ci permet d'accéder à un bunker souterrain aux murs de béton nu. C'est un véritable dédale de couloirs et de salles qui s'offre aux cops. Celui-ci abrite des salles de briefing, des bases de données informatiques et un centre de communication de haute technologie, ainsi que des quartiers pour officiers du renseignement. À noter, les cops doivent se montrer discrets au bout près à partir par des soldats. Mais cette fois-ci, celui-ci se battront jusqu'au bout et rallieront à leur cause d'éventuels balistes accompagnant les cops : le caractère extrêmement sensible de ce bunker rend toutes les actions possibles.

Si les cops explorent minutieusement tout le complexe, ils peuvent fouiller les dossiers physiques d'A2 03 - *Scène de crime/Perception* (3) - ou les bases de données informatiques - *Informatique/Sang-froid* (5). Les cops découvrent alors la dernière transmission du camp, lapidaire : « Contact avec l'EGE confirmé ». Ils aillent, les cops peuvent en apprendre long sur le IMA et les dossiers secrets de la CASOE. Il revient au IMA de déterminer la quantité et la nature des informations recueillies selon la direction qu'il désire donner à sa propre campagne.

Ensuite, un cops qui fouille le bunker peut trouver des paquets de plastique prêts à exploser - jet d'*Insulte de fil/Perception* (4). Ces explosifs sont reliés à un récepteur radio. Y toucher pourrait se révéler très dangereux.

Si les cops continuent de suivre les cadavres ou interrogent d'éventuels soldats sur la localisation du centre de commandement, ils débouchent sur celui-ci. Le grand open space est de grande hauteur à être le théâtre d'un violent affrontement. Pas moins de vingt cadavres jonchent le sol - pas un seul membre de l'EGE. Les affrontant un jet de *Scène de crime/Perception* (3), un cops reconnaît les méthodes des braguas. Par ailleurs, un jet d'*Insulte de fil/Perception* (3) permet de repérer que l'un des cadavres n'est pas un. C'est le capitaine Herbert qui a profité d'évacuation que menait durant le combat. Ramis sur pied, il explique brièvement aux cops que des trinitrines ont attaqué la base et planté le bunker ; il faut fuir immédiatement. Sur ces mots, il entraîne les cops vers une sortie de secours.

### 4.1.3. IZ et CPS

Quoi que les cops suivent le capitaine Herbert, ils empruntent un couloir versant vers d'une aigle. Ils débouchent alors à la surface, près de l'hélicoptère. Immédiatement, ils y aperçoivent une demi-douzaine de soldats, illuminés par plusieurs lanternes éclairantes.

À ce moment, ils reconnaissent le bruit distinct d'un hélicoptère en approche : l'EGE attend l'arrivée de son « taxi », piloté par Drums.

À pied, les cops ne sont pas arrivés silencieusement et les hommes de l'EGE les aperçoivent également. Soudain l'un de l'acier par une dizaine de mètres et quelques structures métalliques, l'EGE et le CPS se font face.

Immédiatement, Mr Jack montre le détonateur qu'il tient fermement : « Ça va un geste, ou tout le monde explose ! ». Au même moment, ses compagnons montrent les cops en joue. La suite dépend largement de la réaction de ces derniers.

S'ils ouvrent le feu, il faut gérer le combat soigneusement, à deux détails près : les soldats ont tous perdu 5 points de vie et la première action de Mr Jack consiste à mettre sa main sur le détonateur. À la fin du premier tour, tous les personnages doivent réussir un jet d'*Addition/Reflexes* (1) pour rester debout. En outre, tout le camp explose, occasionnant 245 points de dommages à tous les protagonistes. D'autres explosions en chaine suivent : à la fin de chaque tour, occasionnant 145 points de dommages. C'est sur ce fond d'explosions que l'hélicoptère de Drums se pose à la fin du quatrième tour, séparant tous ses compagnons.

Si les cops décident de la jouer fine, ils peuvent engager le dialogue avec Mr Jack. Celui-ci utilise la menace des explosions pour tempérer jusqu'à ce que l'hélicoptère se pose. Si les cops mentionnent qu'il pourra de telle façon appeler des qu'il aura décidé, Mr Jack peut offrir deux réponses : si les cops se comportent de façon agressive, il leur conseille de fuir vite ; s'ils gardent leur calme, il leur donne sa parole de soldat qu'il assurera que le camp soit abandonné pour le faire sauter - c'est tout.

En véritable dialogue peut alors s'engager entre les cops et les soldats. Au IMA de constater celui-ci selon les réactions des cops et le dossier des membres de l'EGE. Ces derniers n'ont rien contre les cops, car ceux-ci sont des pions du pouvoir, sont comme eux-mêmes l'échelle auparavant. Pris à parti sur ce thème, Mr Jack explique alors qu'il a servi le pouvoir, et qu'il a été trahi en retour. Aujourd'hui, il veut juste obtenir une rétribution. Il est décidé que des innocents en souffrent, mais il faut que quelqu'un paye. Si les cops interrogent Mr Jack sur ce « quelqu'un », le soldat répond : « Demandez au général Reisman comment se porte l'EGE ! ».

Sur ces mots, et tenant toujours fermement le détonateur, le soldat quitte même dans l'hélicoptère. Une fois de plus, l'EGE échappe au CPS.

## 4. Acte III : Sudden death

### 4.1. Aire politique

#### 4.1.1. Au rapport !

Après le départ de l'EGE, les cops s'ont que quelques minutes pour faire connaissance avec le capitaine Herbert : rapidement, quoiqu'en regard, la CASOE arrive à la rescousse, alertée par le signal radio d'A2 03. Les cops sont fermement remis au bureau du gouverneur Arville. Avec un billet retour pour LA...

Là, une nouvelle réunion avec les capitaines les attend. Si les cops font correctement leur rapport, celui-ci aura une vision claire du problème et adoptera alors l'attitude suivante : si ce sont bien les barbouzes qui sont les criminels à appréhender, il semblerait que la GSNF soit le plus gros obstacle à franchir pour cela. Or, il sait très bien comment peuvent finir les affaires qui concernent la GSNF : avec une dépression nerveuse, une bulle dans la nuque ou une leucémie en direct. Baisez donc celles qui finissent avec un procès. Il ne veut donc pas faire les cops à poursuivre cette affaire, et leur laisse le choix. Il leur rappelle cependant que la fonction du COPS consiste à protéger et servir. Indépendamment de la GSNF, les barbouzes ont commis des crimes, et ils doivent en répondre. C'est au COPS de les traduire en justice, pas aux barbouzes des forces armées.

Si les cops acceptent, tout cela devient très personnel. Et même plus qu'ils ne peuvent se l'imaginer puisqu'ils seront bientôt accusés à de nombreuses occasions et manipulations politiques. C'est le moment de mettre en scène la véritable nature des cops (cf. *Complex*, p. 112).

## 4.1.2. COPS vs COPS

Le lieutenant Powell (cf. 055 646, pp. 33 et 118) est probablement la première personne que les cops abordent après leur retour d'Alaska. Elle se sait bien de plus depuis leur dernière entrevue. Si les cops la mettent dans la confidence et révélaient un jet d'*Hydrogène/Charme* (H), celle-ci leur rendra à son tour qu'ils sont fiers d'une malversation « explicite » du SOCOM. Si ce sigle ne signifie rien pour les cops, le lieutenant se livre à un rapide briefing et le M se voit invité à laisser les joueurs lire le chapitre « joueur » consacré à la GSNF dans le supplément 055 646. En outre, Powell peut à nouveau servir d'intermédiaire au sujet de l'ESU ou de Reisman.

Cela dit, si les cops posent trop de questions à des représentants de la GSNF ou effectuent plus d'une recherche sur Reisman ou l'ESU, le capitaine Berber revient à la charge. Sa mission consiste non seulement à protéger Reisman, mais également à garder le secret sur les agissements du général. Les cops peuvent donc le surprendre en train de remuer les brouilles au lieutenant Powell et même faire directement contactés par le capitaine. Celui-ci n'agit jamais de façon officielle ou directe, et ne porte une uniforme que nocturne et froid. En revanche, Berber n'hésite pas à utiliser les méthodes les plus sales pour que les cops arrêtent d'enquêter : menaces concernant les enfants ou la famille, de faire intervenir le SAS, etc. Berber agit comme un bon barbouze en mission dans un pays en voie de développement. Bien sûr, face à toutes ces tentatives, les cops bénéficient de leur fameux bonus de +2.

## 4.1.3. COPS + ESU

Si les cops ont établi un dialogue entre « humains d'homme » durant la fin de l'acte II et s'ils n'ont eu aucun membre de l'ESU, Mr Jack prend contact avec eux au cours des jours qui suivent leur rencontre en Alaska. Ce contact est établi par l'intermédiaire de la Network Mafia (cf. les affrontés, p. 96). Dans un premier temps, un courriel physique remet une invitation aux cops. Celui-ci amène ces derniers à la River Barrow (cf. *Amisité de LA*, p. 25) où un questionnaire portable telévisé au Network les attend dans un salon privé loué par un homme de paille. La transmission est codée par IFTL : à moins de posséder

un alibi niveau 4 à la GSNF ou la CSA, il est impossible de déterminer le point d'initiation - Las Vegas ou l'océan Pacifique.

La proposition de Mr Jack est simple : il s'est posé un contrat, il ne compte plus les coups de barouze. Une fois son objectif rempli, lui et ses hommes permettront aux bons hommes de se faire oublier à l'autre bout de la Terre. Ils ne dédient qu'une seule chose : sécuriser Reisman pour sa mission. Si les cops arborent de les poursuivre, ou même, les aident à accomplir leur campagne, Mr Jack s'engage à remettre aux cops des preuves des malversations de Reisman et du SOCOM. Si besoin est, et si le M souhaite entrer ainsi sa campagne, Mr Jack dira le groupe Spaceland.

Si les cops acceptent, Mr Jack les amène à son opération dans la Vallée de la Mort, à la façon de Patrick Swager dans *Pier Froid*. Dans autres, il leur explique comment se rendre à Rushmore.

## 4.1.4. COPS et Congrès californien

À moins de marchander avec l'ESU, les cops se retrouvent bientôt dans une impasse. Une que les joueurs s'imaginent contre l'impunité de la GSNF et du général Reisman, le M doit leur proposer de lire le chapitre sur la république de Californie (cf. 4 juillet, p. 14) ou celui consacré à la GSNF (cf. 055 646, p. 31). En outre, ainsi qu'il traversa la mission des commissions d'enquête du Sénat, celles-ci ont même de contrôler les actions de l'armée californienne. Alternativement, le M peut autoriser un jet de *Connaissance* [GSRF] ou *Connaissance* [république de Californie]/*Éducation* (2) pour se souvenir de l'existence et de l'importance de ces commissions. Alternativement, le sénateur Moran contacte elle-même les cops si ceux-ci effectuent des démarches auprès des membres du pouvoir exécutif ou législatif de la république de Californie - la secrétaire à la défense Griffin, par exemple.

Malgré le sénateur Moran en place à rencontrer les cops dans un cadre tout à fait officiel. Elle leur expose alors son problème vis-à-vis de la GSNF et du SOCOM (voir l'histoire). Tout comme le lieutenant Powell, elle est prête à expliquer ce terme aux cops. Si ceux-ci lui racontent leurs débâcles avec l'ESU et la GSNF, elle accepte de les aider. Elle consulte à ses enquêtes et promet de contacter les cops si elle apprend quel que soit de nouveau.

C'est ce qui se produit le lendemain. Elle a identifié un rapport lié à l'ESU et concernant la Vallée de la Mort. Et, ses contacts l'ont informée de grandes manœuvres de la GSNF dans cette vallée pour empêcher tout cela. Dans les unités impliquées, elle a reconnu des éléments optiques pour le SOCOM. Durant les manœuvres, le G5 de ses unités se trouve à l'Armée Coast.

Il semblerait que ce soit une chance inespérée. Moran explique bien aux cops qu'elle ne peut rien pour eux à moins qu'ils ne lui ramènent une preuve physique du lien entre Reisman et les barbouzes ou un avis signal par un membre de l'ESU. Ce qui suppose que l'un d'eux ait survécu au prochain acte...

## 4.2. La Vallée de la Mort

### 4.2.1. On ne passe pas !

En collaboration avec l'ESU ou le sénateur Moran, les cops partent pour la Vallée de la Mort. S'ils parviennent à leur objectif, celui-ci ne peut que leur valoir bonne chance à faire à la GSNF, aucune bulle de l'APN n'apparaît une opération d'interrogatoire.

Que les cops parviennent à la vallée par les suggestions, les champs, ils arrivent peu avant midi et se dirigent au même



AFFAIRES EN COURS



spectacle : deux régiments d'infanterie malaisienne ont été déployés dans la Vallée de la Mort, un bleu et un rouge. Ils sont censés jouer à la guerre pendant 24 heures. Tous les accès sont bloqués, les touristes et les kamikaze interdits à l'aise d'entrée, d'entraînement, même militaire. Les cops ne font pas exception : des tanks, des jeeps et des hélicoptères de combat patrouillent pour s'assurer qu'aucun curieux ne sienne blessé sur son nez. De même, les communications sont bloquées ou surveillées. Les portables n'ont plus aucune base à l'écran.

Tout de même la Vallée de la Mort avec un véhicule, comme un avion, est plus possible. Entre les patrouilles et les véhicules, les hélicoptères peuvent opérer en sautoir à 180 km à la ronde. Rattrapés par une jeep ou un hélicoptère, les cops ont droit à une sommation – et une seule – pour faire demi-tour. Ensuite, les militaires courent le feu – c'est le moment d'utiliser tous les jouets potentiels dans l'OS 444. Quand bien même les cops seraient victorieux de cette bataille, ils seraient déblanchés une série et des troupes seraient envoyées à leur secours.

S'efforcer à pied est moins engageant, mais finalement plus sûr. Il y a « celle » de choisir un jet de **Discrétion/Perception** (2) pour passer le cordon de sécurité. Si les cops peuvent des armes de camouflage dissimulées, ils bénéficient d'un dé bonus pour ce jet. Si l'essai-ci est raté, il sera pris à parti comme ci-dessus.

Cette éventuelle abreaction peut tout de même avantage les cops : si ceux-ci pensent à braver les militaires – Série de **crimes/Perception** (1) – ils courent une carte de la vallée et une radio. Ils déchiffrent le code de cryptage – **Reconnaissance/Education** (3) – un cops peut explorer les communications radio de la CASDF. Il intercepte alors, au cours de la journée, un message du capitaine Herbert s'adressant et indiquant l'endroit à une section de sa unité à l'écart de Badwater, décrit « l'air-les » pour les besoins de la manœuvre.

## 4.2.2. Insécher

Malheureusement que les cops sont dans la Vallée de la Mort, ils doivent se rendre à leur objectif, Furnace Creek ou Badwater, selon les informations dont ils disposent. Le premier se trouve à 15 km du point d'insertion le plus proche, le second à environ 25 km des limites de la vallée. Ces deux points sont par ailleurs distants de 25 km l'un de l'autre.

À pied, les cops sont à pied. S'ils ont volé un véhicule de la CASDF pour rejoindre leur base, ils se paieront une ou deux fois de chemin avant d'être à nouveau attaqués. À un moment ou un autre, ils doivent comprendre que les véhicules sont trop visibles.

Malheureusement, le temps leur est compté : ils sont partiellement conscients qu'à chaque heure passée dans la vallée, ils doivent effectuer un jet de **Discrétion/Perception** (2) pour ne pas être pris à parti. Si ça va, ils aillent, ils doivent y aller vite.

À pied, dans, un cops marche deux fois son score de Camus en km/h – la vallée est aussi plate que chaude. S'il rentre, il franchit cette distance multipliée par le nombre de succès obtenus sur un jet de **Adaptation/Carnage**. Si aucun succès n'est obtenu, le cops meurt.

En fin de compte, chaque cops doit plier à la terrible chaleur et au soleil qui régnent dans la Vallée de la Mort. À chaque heure, chaque copier un jet de **4+4/Carrière** (2). En cas d'échec, le personnage subit un inflige de 4 dé à toutes ses actions. Le malin peut-être jusqu'à ce qu'il plie une heure dans un feu

diminué. À l'inverse, s'il devait subir de multiples fois ce malin, le PJ ne joue toujours qu'un dé de malin, mais perd un point de vie par dé de malin supplémentaire qu'il aurait dû subir.

## 4.2.3. Furnace Creek

Note : un petit opéra de Furnace Creek est donné en page 16 de ce même supplément.

Ce petit village de maisons blanches au style faussement indien est d'ordinaire d'office du tourisme pour la vallée. Aujourd'hui, il attire le Q6 de la CASDF. Bien évidemment, les manœuvres sont un écran de fumée pour organiser la traque à l'EGU. C'est le général Reisman qui personnellement dirige celle-ci depuis la chambre de commerce de Furnace Creek.

Le village est finalement envahi par les militaires de la CASDF et les alliés et venues sont scrupuleusement notifiées. Tout s'y installe, les cops doivent choisir un jet de **Discrétion/Perception** (3) ou se déplacer en soldat. Cette seconde option requiert à la fois un jet de **Déguisement/Perception** (2) et un jet de **Intelligence/Charme** (2) ou de **Connaissance** [CASDF]/Charme (1) pour passer inaperçu.

Une fois à l'intérieur du village, il ne faut pas plus de quelques minutes aux cops pour tracer un jet d'Intuition de **lieu/Perception** (2). Une réussite permet soit de comprendre que Reisman dirige l'opération, soit que personne ne doit s'approcher de Badwater, et que cela paraît étrange à tous les habitants.

Si les cops décident de confronter Reisman, ils trouveront ce dernier dans son Q6. Le face-à-face avec cet individu doit être aussi tendu que possible. Celui-ci est accompagné de deux soldats des forces spéciales prêts à tout des cops. Cependant, ils se sentent si sa situation est mauvaise. Il se se prive pour parler franchement aux cops, confiant dans le fait qu'aucune transaction n'est possible. Il leur propose de leur rendre les radiodes de l'EGU si les cops acceptent consciemment une bonne raison pour clore l'opération. Si les cops le questionnent sur sa traque, Reisman leur révèle que l'EGU tente d'induire leur ancien camp d'entraînement, probablement pour y découvrir des preuves. Par mesure de précaution, Reisman a piqué l'endroit et n'attend plus que le bon moment pour tout faire sauter. Si les cops refusent le marché ou se montrent agressifs, Reisman ordonne à ses hommes de tuer les policiers. Les cops ont intérêt à avoir un plan B pour échapper aux centaines de soldats lancés à leurs trousses !

## 4.3. EndGame

### 4.3.1. Badwater, 25 mètres/les dessous du niveau de la mer

Badwater est un point perdu au milieu de nulle part. À première vue, c'est juste une étendue de sable et de sel, si blanche qu'il faut porter des lunettes de soleil pour y voir quelque chose. Surmont, Badwater est le point le plus chaud de l'hémisphère Nord, et l'un des plus chauds de la Terre. Ce que les livres de géographie n'enseignent pas, c'est que la CASDF y avait installé la base de l'EGU en sous-sol. Les cops peuvent arriver à Badwater dans trois personnes différentes :

S'ils y sont venus directement, ils arrivent avant que Reisman puisse mettre son plan à exécution. L'EGU est en phase d'approche et il est encore temps de les stopper. Cependant, Herbert est là pour « ramasser » le vainqueur du combat.

Si les cops sont passés par Furnace creek, l'EGU est déjà dans la base. Herbert n'a pas encore fait savoir celle-ci car il manque un soldat à l'appel : Oswald est devenu un cadavre en arrière pour sauver la sortie de son équipe. Herbert et ses hommes fouillent la zone :

Si les cops ont passé plus de six heures à courir dans la vallée, ils arrivent juste à temps pour voir la base exploser. Herbert vient de mettre une bombe dans la poche du dernier élément de l'EGU. Si les cops ne veulent pas essayer un échec total, il leur faut désormais ramener Reisman au commissariat.

En outre hyperbiche, Herbert est là avec une demi-douzaine de barbouzes. Il s'effrite pas à faire bouger les cops, mais il ne peut appeler aucun renfort : Reisman ne veut aucun témoin de l'élimination de l'EGU. Cela dit, dès que les cops fuient, Herbert lance la CASDF à leurs trousses (voilà plus bas).

De même, l'EGU est là. Si les cops ont déjà tué certains de ses membres ou s'ils ont trahi la confiance de Mr Jack, les anciens barbouzes s'effritent pas à couvrir le feu, et il faut attendre un jet d'hydrogène/sang-froid (4) pour obtenir un cessez-le-feu. Si les cops entendent des rapports

« humbles » avec l'EGU ou s'ils se sont alliés avec celle-ci, le dialogue est également possible. Cependant, Mr Jack et ses hommes sont déterminés à infiltrer la base pour y trouver de quoi insulger Reisman : les contraintes de la guerre dans la plume de ce dernier exigent de révéler un interrogatoire sur la personne de Mr Jack. Après une ou deux échecs à négocier, celui-ci accepte alors de remettre son destin entre les mains de CPS. Bien sûr, l'abandon de l'infiltration par l'EGU entraîne l'attaque immédiate d'Herbert et l'explosion de la base.

Note : à Rainbow, il est impossible d'être Manque ou Truand.

## 4.3.2. EGU vs CPS vs CASDF

Une fois que le plan de Reisman a été mis en échec ou que ce dernier a été capturé par les cops, encore faut-il que celui-ci s'en aille de la Vallée de la Mort avec tout(s) prisonnier(s). Si sans est que l'EGU soit prisonnière de qui que ce soit.





Si, avant de partir, les cops fouillent les hommes d'Herbert, ils obtiennent l'équipement standard de la CASDF (cf. 322-323, p. 340). En outre, un jet réussi de **Connaissance (CASDF)/Éducation (1)** permet de socialiser les insignes d'une unité appropriée : leur hélicoptère ne doit pas être bleu. C'est également à cette occasion qu'il arrive l'ESG si elle est l'alliée des cops. Ainsi, creuser une deux options : repartir comme il paraît normal, avec la CASDF à leurs trousses ou rejoindre l'hélicoptère d'Herbert pour fuir à son bord. L'ESG préfère cette seconde solution, d'autant qu'elle est convaincue que cet hélicoptère des forces spéciales est muni d'un module de contre-mesure électronique qui lui permettra de déjouer la surveillance de la CASDF. Les cops obtenant un jet de **Connaissance (CASDF)/Éducation (2)** arrivent à la même conclusion. Par ailleurs, soumettre Herbert à un interrogatoire permet éventuellement d'obtenir l'ensemble de ces renseignements, ainsi que la localisation de l'hélicoptère. Sans cette information, il faut réussir un jet de **Intuition du Dévoilement (3)** pour remonter la piste des barbouzes jusqu'à l'origine – ce qui prend une heure à pied.

Deux cotés herbes, et toutes les autres si les cops décident de repartir à pied, il faut appliquer les mêmes règles que dans l'option.

À l'inverse, si les cops et l'ESG embarquent à bord de l'hélicoptère, il faut soumettre deux embûches pour quitter la Vallée de la Mort. D'une part, l'hélicoptère est en surcharge et un jet de **Pilotage (hélicoptère)/Coordination (2)** est nécessaire pour arriver à bon port. D'autre part, pour déjouer la surveillance de la CASDF, un cop ou un soldat doit réussir un jet de **Électronique/Éducation (3)**. Si le premier de ces jets échoue, l'hélicoptère s'écroule à moins d'un kilomètre des limites de la vallée. De même, si la CASDF repère l'engin, un missile le force à atterrir à la même distance du cordon de sécurité. Une course-poursuite s'engage alors entre les cops et l'ESG d'une part, et une dizaine de soldats à pied d'autre part. Si celui-ci se solde par la victoire des cops et de l'ESG, les deux groupes doivent une ultime peine et traverser une zone hostile de véhicules civils, obligeant les soldats à stopper les hostiles.

End 1

### 4.1.3. Groupe

À l'issue de cette enquête, les cops peuvent se trouver dans quatre cas de figure. Cela dit, ils ne peuvent en aucun cas accéder à un procès judiciaire classique, au mieux à une obtention de la commission d'enquête de Moran. De même, quel que soit le cas de figure, si les cops obtiennent aux médias la vérité sur l'ESG et Briemann, ce scandale met à mal la réputation à la Défense Défiée et le parti des DV à la veille des élections présidentielles, pour peu que cette révélation soit connue par des preuves ou un accès dans les médias (cf. 25 min, p. 21).

Si les cops tombent vivant un membre de l'ESG et ont capturé Briemann, Moran se frotte les mains. Dans les mois qui suivent, le SOCOM et le groupe Spectradon sont sérieusement mis à mal par la commission d'enquête de cette dernière. Briemann finit derrière les verrous et les jours de Spectradon sont comptés.

Si les cops tombent vivant un membre de l'ESG, Moran peut agir dans son investigation de longue haleine. Briemann est dévoré par le SOCOM et Spectradon et finit derrière les verrous. Cependant, ses supérieurs restent fops d'acier.

Si les cops tombent Briemann mais aucun membre de l'ESG. Moran ne peut pas grand-chose. Cela dit, le SOCOM et Spectradon défontent Briemann : la censure de celui-ci est totale.

Si les cops ne tombent rien du tout, cette enquête se solde par un échec sensationnel : le SOCOM est détruit, l'ESG décimée, et il ne reste aucune preuve des méfaits de Briemann.

## 5. Les dossiers

Note : certains PJ disposent d'une fiche de personnage prête à l'emploi. Pour les autres, leur niveau de PJ (cf. 10-19, p. 113) est indiqué avec leur nom.

### 5.1. Effectifs de l'ESG

Note : les membres de l'ESG sont des « mutants » comparables aux cops (cf. *Complexes*, pp. 312 et suivantes). Comme ceux-ci, ils n'ont pas conscience (et leurs supérieurs non plus). Afin de ressembler entre « différence » et de fournir au MJ des adversaires à la mesure des PJ, ces PJ ont été conçus comme des cops, avec un « bonus » de 250 xp, c'est-à-dire ce que les PJ ont dû accumuler depuis le début de la première saison.

| Matricule | Affectation                | Nom de code | Grade      | Identité civile  |
|-----------|----------------------------|-------------|------------|------------------|
| ESG 001*  | Officier commandant        | Ma Jack     | Captaine   | Henry Williams   |
| ESG 002*  | Officier en second         | Bonan       | Sergent    | Irène Scott      |
| ESG 003*  | Armes lourdes              | MC          | Lieutenant | Arnold Miller    |
| ESG 004*  | Officier des transmissions | Deuns       | Lieutenant | Francois Dupuis  |
| ESG 005*  | Médecin                    | Jean        | Lieutenant | Emmanuel Bonaldi |
| ESG 007*  | Reconnaissance             | Viper       | Lieutenant | Mike Duvert      |
| ESG 008   | Troux d'air                | Donald      | Lieutenant | Melissa Chung    |

Note : les lettres en exposant indiquent les parrains

### 5.1.1. Spécimen

Que ce soit à cause de leur entraînement commun, de leur nature particulière ou de leur esprit de corps, les éléments de l'ESG partagent de nombreux traits physiques : ce sont tous de jeunes gens athlétiques, vifs et crajoins sur leurs gardes. Surtout, leur regard déborde un tant de personnalité commune : cette endurance mentale des soldats revenus du front, ainsi que la farouche volonté de se battre.

Cela dit, les firmans et les hommes de l'ESG ne sont pas des clones, et il est impossible de les confondre les uns avec les autres :

Henry est un caucasien d'une trentaine d'années à l'allure fine et aux traits de beau gosse – il est blond ;

Irène est une jeune caennaise aux cheveux noirs comme la nuit et à la voix calme et posée ;

Arnold a la déprime d'un bon Truon et la carrure d'un Mammoth musclé ;

Francois est une jeune italo-américaine asiatique et plutôt petite ; Emmanuelle est un hispanique aux limites de la quinquante et au regard d'agouti ;





admission au sein du programme. Ils ont leur incorporation, ils n'ont pas de casier judiciaire. Ils ont tous un niveau d'éducation comparable au lycée, ou plus. Tous étaient déjà militaires, soit fonds et l'armée qui ont suivi un « entraînement de nettoyage ». À l'arrivée de leur incorporation au sein du programme (S&T), ils ont coupé tout lien avec leurs familles et leurs proches. Ils sont fâchés, souvent au-delà du stade de la mort des soldats de l'USG au cours d'une mission ou d'une opération quelconque.

### 5.1.3. Profil psychologique

Avant la création de Reisman, les membres de l'USG étaient tous pacifistes. Mais pas ce paradigme de pacifisme ni du centisme de l'Amérique qu'on attache en évitant le péché – le serment à la Constitution fédérale. Non, il s'agissait d'une profonde conviction fondée sur une réflexion politique – les soldats de l'USG ne peuvent pas être affectés par la propagande.

La profondeur de ce paradigme absolu n'a d'égalé que la pureté de la haine que les fugitifs de l'USG entretenaient dévoués pour la Californie et Reisman. Ceux-ci ont été trahis, abandonnés et, avant tout cela, manipulés. En outre, ils ont trop bien travaillé pour se trouver dans la vie civile et n'ont plus peur. Ils sont des véritables des fanatiques ; ils n'ont plus rien à perdre.

Enfin, depuis l'USG, l'USG s'est construit une doctrine – continue au système – sur les fondations de leur formation et de leur haine. Ils ont point de vue, la vie humaine n'a aucun sens. À part une élite de saints, les humains ne sont plus que des pions et des rochers dans une machine sociale bien huilée. Les médias, la politique et les entreprises se fondent en une propagande abominable qui tient les masses en laisse. Plus qu'une violence, leur opération semble comme une ultime échelle contre cette société. Les membres de l'USG ne se font aucune illusion sur leur chance de survie, mais provoquent leur mort, à la fin de leur acte de destruction.

Cela ne les empêche pas, au contraire, d'avoir un certain code de l'honneur. Ils respectent les corps et ne provoquent aucun tort de sang inutile.

### 5.1.4. L'entraînement

Sans qu'il n'ait pas été les similes de la guerre et de certains éléments de la vie de l'USG, les hommes de capitaine Williams ont compris ce qu'il était passé et sont en mesure de briser aux yeux de tous les éléments de l'USG. Pour avoir eux-mêmes connus les traquants, ils sont également capables de résister aux coups de dévouement de ceux-ci.

### 5.1.5. Mœurs

Avant, peut-être, les soldats de l'USG ne prononçaient pas un mot. Ils savent qu'ils doivent sur la chaîne hiérarchique et cela leur convient parfaitement. La seule façon de les faire parler consiste à leur rendre l'humour sur un plateau d'argent.

## 5.2. Les hommes de main de l'USG

### 5.2.1. Apparence

Les hommes de main de l'USG sont des hommes et des femmes de corps, originaires d'une variété d'années. Tous ont leur apparence soignée avec une extrême précision.



### 5.2.2. Les armes de l'USG

#### • Les casques de combat

Les membres de l'USG portent des casques de combat similaires à ceux

du COFS. Ceux-ci sont conçus pour protéger les soldats à la même manière d'inviolabilité et de sécurité que celui expérimenté par les fils d'élite du USG. Dans une solide protection (S&T) sont inclus ces casques offrent les fonctions suivantes :

• HDSI (S&T) intégrée :

• HDSI (S&T) intégrée :

• HDSI (S&T) intégrée :

• HDSI (S&T) intégrée :

• HDSI (S&T) intégrée :

• Les Coils (S&T) modifiés

Les armes d'élite de l'USG ont été spécialement modifiées par les armateurs du S&T pour offrir une efficacité maximale (S&T, p. 12). Elles bénéficient toutes des avantages suivants :

• Chargeurs surdimensionnés (S&T) :

• Lampe torche IR :

• Silencieux :

• Visée laser :

Le Sharp 250 II de l'USG S&T, quant à lui, est équipé des modifications suivantes :

• Lunette de visée nocturne :

• Télévision laser :

• Silencieux :

• Visée laser :

Toutes les armes de l'USG, modifiées ou pas, tirent des balles Teflon.

Il partage une quelques points communs : une bonne condition physique, des données sur le corps au-delà des normes d'incrimination chirurgicales et/ou des renseignements « militaires ». En outre, ils leur procure soit de l'antidote d'un cancer psychopathe, soit de celle d'un assassin froid et professionnel.

### 5.2.2. Casier

Les CV de ces hommes de main sont aussi variés que leurs apparences. À nouveau, cependant, ils partagent de nombreux points communs. Tous ont un casier judiciaire ou sont « connus » du major Randall ou du lieutenant Powell (S&T, p. 116 et 118). En effet, l'USG n'a pas recouru de dévoués et ces hommes de main sont tous des professionnels, des militaires entraînés avec persévérance et fiabilité, des hommes professionnels ou des talents respectés. La plupart d'entre eux sont d'ailleurs activement recherchés par la LAPD ou les autorités fédérales et peuvent être arrêtés sur-le-champ.

### 5.2.3. Profil psychologique

À une ou deux rares exceptions près, l'USG a été sur le terrain les candidats pour ne pas garder que des professionnels ayant la tête sur les épaules. Paradoxalement, ceux-ci sont donc bien

plus calmes et raisonnables que les soldats de l'ESG républicains. De leur point de vue, ils font un travail comme un autre. Tout simplement, ce travail implique parfois de tuer des gens. Pourtant, cela ne leur apparaît pas comme anormal ou « mal » : la plupart ont été recrutés ou ont obtenu d'accès tout aussi « mauvais » accompli par le même processus qui aujourd'hui les a débauchés « criminels ». Ils sont conscients que la réalité est faite de gris et que la « morale » n'est qu'une vaine supercherie.

Cependant, quelques brèves galères ont permis à se faire emboucher par l'ESG. Véritables casques psychopades, ces hommes de main sont des déguisés de l'adversité. Ils se recroissent devant aucune atrocité, allant même jusqu'à les provoquer.

### 5.2.4. Ténacité

Les membres de l'ESG ont appliqué un bon vieux dicton militaire : « Vous ne savez que ce que vous avez besoin de savoir ». Ainsi, les hommes de main ne connaissent que les noms de code de l'ESG et ignorent tout du passé ou des objectifs de celui-ci. Ils n'ont jamais été avertis ou informés des techniques à l'usage. La bonne copie et le caractère audacieux de ces opérations ont suffi à faire valoir leurs prestations de principe.

Cependant, les hommes de main peuvent transmettre les signaux des membres de l'ESG ainsi que la conviction que ces firmes et ces hommes sont tous des militaires, et d'ailleurs, de succès. En outre, ils peuvent décrire les spécialités et le matériel utilisé par chacun.

Surtout, ils peuvent expliquer qu'ils ont été recrutés par le biais de la mafia italienne, les Espagnols pour être précis.

### 5.2.5. Am

Du fait de leur forte implication dans la communauté criminelle de LA, la plupart des hommes de main peuvent fournir des adresses liées aux cops. Cela dit, ces adresses impliquent souvent des individus branchés ou affiliés d'un monde judiciaire. En outre, certains sont activement recherchés et aucun allié ne pourra donc les sauver de la prison.

## 5.3. Le général Reisman (Aguarri)

### 5.3.1. Signalement

Le général Reisman est un homme d'une cinquantaine d'années. Les épaules carrées, le visage fatigué par la guerre et la politique, il arbore l'air digne du militaire de carrière. Toujours emporté dans son uniforme de la GSG, il préfère le blanc au coloré ou à la casquette. De nombreuses médailles jalonnent sa poitrine et son regard est difficile à supporter.

### 5.3.2. Cadre

Jonny Reisman naît à la fin du XIX<sup>e</sup> siècle. Au début du XX<sup>e</sup>, il s'engage à corps perdu dans la guerre contre le criminel mené par l'Union et dans le corps des US Marines. Il part en Italie et y développe plusieurs fois à la mort, gagnant ainsi ses premiers galons. De retour au pays après que la situation se soit stabilisée au Moyen-Orient, il est témoin de la dérive laudible de son pays natal. Après avoir lu pendant des années pour les causes valables de la Constitution américaine et le drapeau aux cinquante étoiles, il se sent trahi. Fervant, il ne quitte pas l'armée, persuadé que le pire s'annonce pas.



### LES HOMMES DE MAIN DE L'ESG

Ce sont tous des personnages expérimentés. Ils sont équipés comme des soldats de la GSG (cf. 5.2.3. 666, p. 34). En outre, ils portent des masques de combat semblables à ceux de l'ESG, bien que dépourvus de gogots.

Tout comme les membres de l'ESG, ils adoptent leur attitude et leur initiative à la situation tactique.

Pourtant, c'est le cas, et lorsque Reisman découvre les prémices de l'indépendance californienne, il se joint à cette nouvelle guerre, ardemment pour la liberté cette fois. Il obtient ainsi sa incorporation dans la GSG à un poste de commandement prestigieux, ainsi qu'une éducation et des contacts qui lui permettent de fonder le programme EGI.

Date de naissance : 28 août 1909

Études : université de New-York

Résidence : San Diego

Catégorie judiciaire : vierge

Fichier militaire : hautement confidentiel ; le général Reisman est lié à de nombreuses opérations clandestines de la GSG (cf. 5.2.3. 666)

### 5.3.3. Profil psychologique

Tout d'années passées dans Big shell et les archives du pouvoir ont servi l'indépendance de Reisman. Sa trajectoire vers l'ESG marque un tournant décisif : d'homme d'armes, il est devenu politicien rétro, prêt à tout pour conserver et accroître le pouvoir qu'il a dûment acquis.

Cela dit, Reisman ne se considère évidemment pas comme un être assailli de pouvoir. De son point de vue, il est toujours resté au premier chef par la défense de la Californie « contre les ennemis extérieurs et intérieurs ». Il justifie son poids du pouvoir par cette nécessité et par la conviction qu'il est le seul capable d'accomplir sa mission cette mission.

Surtout, Reisman n'est pas fan de sa mission. Elle lui semble pourtant nécessaire. Il aurait préféré que l'ESG tombe sous le feu ennemi en Italie, et son retour en Californie est un véritable décalage politique pour Reisman. Mais pas un véritable retour de course, celui-ci n'a d'autre choix que d'élimer un ancien homme.

### 5.3.4. Ténacité

Reisman connaît par cœur tous les détails de l'unique. En outre, il peut facilement toucher les cordes du fait de sa parfaite connaissance du profil psychologique de l'ESG, du moins dans son état antérieur à la californie.

Malheureusement pour les cops, Reisman n'acceptera de se soumettre à un interrogatoire que sous la menace d'une arme ou du Empire californien.

### 5.3.5. Am

La GSG s'informera si se confirme que le général Reisman puisse être lié à quel que ce soit.





SCÉNARIOS

58

## 5.4. Le capitaine Herbert (Expérimenté)

### 5.4.1. Rôlement

Le capitaine Herbert est un jeune Afro-américain à la silhouette athlétique, plutôt fin. Sans être véritablement beau, il est charmant malgré sa coupe de cheveux soignée. En opération, il porte un uniforme de l'armée de la République de Californie, mais sans identification au gilet. À LA, il porte un smoking gris et une chemise blanche. Quel qu'il en soit, il porte ses cheveux rasés. Lorsqu'il sourit ou rit, c'est généralement mauvais signe.

### 5.4.2. Coste

Jonathan naît au début de ce siècle, en Californie. Fils d'une famille des classes moyennes, intelligent, il a tout pour réussir. Cependant, il se laisse emporter par l'engouement de la violence. Arrivé à l'âge adulte, il a trop de mandats d'arrêt aux fesses. Arrêté, il finit dans un camp de rééducation des US marines. Évidemment, Herbert apprécie ces univers masculins et violents. Il parvient à y faire carrière. Malheureusement, il apprécie finalement assez peu le volume de règles à respecter et apprend ses fins de mois en déformant du matériel militaire.

Lorsque la Californie fait sécession, Herbert est au point de passer en cour martiale. Il tombe le tout pour le tout et contacte la CAGF naissante. Se construisant un passé de soldat martiale, il se présente comme un homme capable de révéler des informations stratégiques. C'est effectivement ce qu'il fait et il est embauché par la MA. Depuis, Herbert a décidé de « filer droit », tout du moins du point de vue de la MA. Il a compris qu'il avait bien plus à gagner à servir ce service qu'à le fuir.

Âge de naissance : 5 février 2003

Études : aucune

Idéologie : Big Thief

Coste judiciaire : vireux car attréché à 2026. Sinon, bien rempli d'attaques à main armée, coups et blessures et trafic de drogue.

Futurs militaires : totalement confidentiel ; le capitaine Herbert a organisé de nombreuses opérations clandestines de la MA.

### 5.4.3. Profil psychologique

Herbert est dur, loyal et sans scrupules. Ces qualités en font un agent de choix pour la MA. Il a compris que l'agence pouvait le punir s'il ne fait tout et s'impose quel que soit l'outil utilisé. Il a donc décidé d'être un agent martiale et laisse à ses supérieurs le soin de lui ériger la prison.

Herbert n'hésite donc pas à mentir et à tuer, y compris des copes. Il n'a aucun respect pour l'État californien et ses représentants.

### 5.4.4. Témoinage

Herbert ne sait presque rien de l'ECG. Sa mission consiste « jusqu'à maintenant à maintenir l'Amérique en vie et à neutraliser une « équipe d'agents indépendants (opérations offensives) ». Il a été informé des moyens et du mode opératoire de l'ECG, mais pas de l'origine, de l'identité ou des motivations de celle-ci. Il se situe donc pas à quel moment du récit « ECG ».

### 5.4.5. RM

La CAGF n'informe ni ne confie à Herbert que le capitaine Herbert, juste être là à quel point soit.



### CHARACTÈRE BARBOUCES

Les subordonnés d'Herbert sont tous des agents de la MA (cf. CCG 444, p. 118). Ce sont des personnages expérimentés. Il est également possible d'utiliser les fiches de personnages des agents de la MA présentés à la page 632 de CCG 444.

## 5.5. Madame le sénateur Julie Moran (Expérimenté)

### 5.5.1. Rôlement

Le sénateur Moran est une caucasienne d'une quarantaine d'années. Bonne, les cheveux mi-longs, elle affectionne les tailleur-pantalon. Son regard d'un vert émeraude ne s'oublie pas, ni le bruit caractéristique de ses chaussures à talons : madame le sénateur marche d'un pas sûr et vigoureux. Elle n'a pourtant pas l'air peno, juste déterminée.

### 5.5.2. Coste

Julie naît dans un petit village du Nevada, coincé entre le désert et les chaînes indiennes. Adolescente, elle travaille dans les casinos de Las Vegas pour se payer ses études. Là, elle parvient à force de travail à obtenir un diplôme de sciences politiques et fait ses armes chez les Républicains du Nevada.

Lorsque la Californie fait sécession, Julie Moran est une personnalité politique locale de moyenne envergure. Conseillère du bien-fondé de la république de Californie, elle fait partie des « hommes » politiques à qui le Nevada doit son actuel rattachement à celle-ci. Ces engagements poussent Julie Moran à grimper dans l'échelle politique ; son talent et un peu de chance lui permettent ensuite d'être élue sénateur, en tant que représentante du Nevada et sous l'étiquette R. Continuant sur sa lancée, elle obtient par la suite le poste de présidente de la commission sur les activités de la CAGF en temps de paix. Le poste est stratégique, mais Julie Moran est loin de la sénateur.

Âge de naissance : 13 septembre 1971

Études : université de Sacramento

Idéologie : Rmo

Coste judiciaire : vireux

### 5.5.3. Profil psychologique

Le sénateur Moran est une femme convaincue par les idées de la Constitution californienne. En outre, elle voit un véritable culte à la volonté du peuple californien et à la notion d'état de droit. Pour autant, ce n'est pas une sainte. Entre autres, son enfance lui a laissé un souvenir amer des Nazis de Californie, qu'elle considère comme des incapables et des plémarchés. De même, son parcours l'a convaincue qu'il fallait savoir se débarrasser seul dans la vie. C'est d'ailleurs sans autrement qui lui a permis d'arriver là où elle est aujourd'hui.

Incassable. Bien qu'elle ne soit pas naïve, Mossa ne s'imagina pas que la CASDF soit à ce point peu respectueuse de la légalité californienne. Elle a le sentiment d'avoir franchi un palier pour entrer le pied dans « la cour des grands », et dans un sacral passant de crânes par la même équerre. Elle cherche à entrer en contact avec la secrétaire à la Défense McWitz, mais sans succès, et cherche des alliés ailleurs.

## 5.5.4. L'inséparable

Le sénateur Maran ne sait presque rien de l'ESU, et c'est bien là son problème. Elle connaît cependant le cadre et le profil psychologique du général Reisman. En outre, elle peut facilement obtenir les mêmes informations pour le capitaine Berber. Les décisions de l'ESU sont naturellement hors de sa portée.

## 5.5.5. AIM

À l'heure des bagages, le sénateur était en stance plénière du Sénat de la république de Californie.

# Le sommeil de la raison...

**C**e scénario, qui permettra à cinq personnages de passer du niveau 2 au niveau 5, est essentiellement consacré à la lutte contre les gobelets, il y a découverte de leurs repaires secrets, de leurs us et de leurs coutumes, et au gain de l'ES. Il comprend également une rencontre surprenante avec la reine des gobelets : mieux vaut avoir un ou deux linceux de sorts dans l'équipe ? Ah bon ? Ou joue pas à l'ES ? ce soir ? Prof, prof... bon ben on va changer un ou deux trucs pour que ça fasse un scénario de COPS, alors...

Cette enquête expérimentale commanditée par la mairie de LA, et qui doit s'effectuer dans la plus totale discrétion pour des raisons « obscures », vise à déterminer qui peut bien détenir les clés précieuses de Calafina. Elle permet également de définir, voire le rôle sur Earth, le mystérieux secrétaire du Diamond's club, l'organisation de mercenaires à louer de la région méditerranéenne.

## 1. Pré-générique : le pèlerin

Les H sont appelés en urgence dans une clinique de Bel Air administrée par l'Église de Scientologie. L'affaire est grave : plusieurs patients et membres du personnel ont été atteints par une étrange maladie, qui a tendu de s'arrêter, mais que la sécurité et quelques médecins ont réussi à isoler dans la chambre, au sein d'un. Personne ne veut s'en charger, et c'est finalement les H qui ont dû se charger.

La colonie monastique en question est un paradis gobeletin, rendu fin, semble-t-il, par la progression de la maladie (il en est au stade 3, et ça empire à une vitesse exponentielle). Ses « agitateurs » sont très magiques : il a pu avoir un malade qui est tombé dans un état de coma de

## 5.6. Le camp d'entraînement Alpha Zulu 03

Ce camp abrite des troupes issues de tous les corps d'armée de la CASDF et détermine d'indiquer le cercle fermé des unités spéciales du SOCOM (cf. 055 644, p. 117). Ces hommes et ces femmes opèrent désormais sous le commandement de ce sévère, et l'occasion représentée dans ce camp par le général Reisman. Alpha Zulu 03 (AZ 03) se situe 465 de base d'entraînement au temps de la présence américaine, et le général Reisman est venu superviser le changement de propriété peu après la nomination officielle du gouverneur Arvillan. Il a établi son quartier et installé un centre de commandement dans le bunker souterrain du camp. Celui-ci abrite donc de nombreux renseignements confidentiels liés au MIA et à Spearhead (cf. 055 644, p. 118).

multiples opérations qu'il attribue au monstre), griffé un médecin, et affligé quelques adolescents, mais ça n'a pas été beaucoup plus loin. Il est plongé dans un délire quasi-mythique et fait partie de l'Église des messages de l'Apocalypse, une communauté de gobelets dont les « leaders » est le pasteur Jethro (cf. 055 644 p. 34, et dans la suite de ce scénario). Il n'a rien d'appréhensif, mais se défend violemment s'il se sent attaqué (c'est-à-dire si on l'approche à moins de dix mètres, ce que les agents de sécurité de la clinique ne manquent pas de faire, que les cops leur demandent de s'en aller ou non : ils tiennent à voir ce le pauvre gôb, qui a la malchance d'avoir une amie au sein, et peut anatomique... légitime défense !) clament leurs avis avec scientologues !). Mais pourquoi diable est-il venu faire le tour dans une clinique privée ? Répondez ? Gardez entre les lignes ?

Son « gobelet » est un homme du nom de Roger Olson, qui la maladie a eu de la santé : sa fille Dana, sa seule personne en vie. Il a définitivement regagné et oublié depuis le jour où sa maladie a été diagnostiquée. Olson a vécu avec cette souffrance jusqu'ici, mais sentant la mort venir et les déclarations précieuses, il s'est rendu jusqu'à la clinique pour avoir sa fille (hospitalisée ici des suites d'un cancer) que « la fin est proche ». Olson fait partie des pèlerins de l'Apocalypse (voir plus loin), et il sait ce qu'il se passe dans la communauté des victimes du gôb. Les H ne tirent pas grand-chose de lui avant qu'il ne meure d'apoplexie à cause de sa maladie, ou mal par un des membres du service de sécurité de la clinique. Sans un dernier soupir, il dit simplement : « les pèlerins... ils arrivent... »

Ce petit contact avec un pèlerinat devrait poser l'atmosphère de scénario, en quelques mots : les rapports entre les gôbs et les gens normaux ne sont pas faciles. Si vous voulez rendre les choses encore plus difficiles, faites intervenir Dana, qui est après son père un dévoué d'un culte, et pour une partie très dramatique les règles sont sur le pied, la fille s'empare, les





cops fait ce qu'il faut... Enfin, vous pouvez lancer le générique de début de partie.

## 2. Meurtre chez CaSaPha

Les PJ sont convoqués en briefing très privé avec le Lieutenant. Dans le bureau de ce dernier, on trouve trois personnes : Maxime Winthrop, public relations de la firme pharmaceutique CaSaPha (déjà présentée dans *Ricochet* p.72), Della Ellis, représentante de Mme le Maire, et Bernardo Mignola, responsable de la sécurité de CaSaPha. Les pots de CaSaPha ont un gros problème : un des membres éminents de la société pharmaceutique qui distribue les fameuses Green Life Tablets vient d'être assassiné. La nouvelle s'est répandue comme une traînée de poudre au sein de la firme, et les employés craignent pour leur vie. Pourquoi ? Parce que tout cela ressemble à un règlement de comptes ou à un rituel : en tout cas, un meurtre très bizarre.

Cependant, comme CaSaPha est employeur, les huiles politiques que tout cela crée confidentiel. Ils affirment, « divers éléments de cette affaire sont classés confidentiel et ne doivent en aucun cas être révélés au public » (ce sont les mots de Winthrop, soulignés par un grave acquiescement d'Ellis, une charmante note que les PJ ont pu apercevoir assez souvent ces temps-ci auprès de Ricardo Lane, qui semble devoir se battre sur des dizaines de fronts à la fois en ce moment). L'enquête visant à protéger les employés de CaSaPha est donc avant tout commandée par Mme le Maire, et les investigations des détectives dans cette affaire visent uniquement les personnes présentes dans le bureau à ce moment-là. Les PJ doivent rigoureusement leur faire un rapport détaillé de leurs activités. Et encore nous, vu la nature exacte de l'enquête et ses implications, leurs rapports devraient également devenir houleux.

### 2.1. Le meurtre de Jonas Howell Jr.

Il est le meurtre, un individu a été assassiné : Jonas Howell Jr., technicien générique de CaSaPha. Howell est mort dans l'enceinte de sa voiture dans un sous-sol de CaSaPha. L'assassinat a été exécuté avec une diabolique précision et des moyens hors de portée des détectés ordinaires. Le véhicule était rempli de charges de nanomatériaux programmés pour se déclencher au moment précis où Howell terminait son travail, le mardi 28 septembre 2012. Les nanomatériaux ont littéralement soulé d'un bloc l'ensemble du véhicule, qui contenait une bombe incendiaire. Howell a été brûlé vif, et son agnès a probablement eué un bon bout de temps. Ce meurtre ignoble est le début d'une enquête, impliquant tous les acteurs d'un drame qui est loin d'y a maintenant sept-dix ans : la lente agonie de Kevin Dillon, premier victime de la globalisation. L'ensemble des instruments de ce schéma décode donc le début de vengeance de la reine de Kevin, qui n'est autre que Carla, la pilote maîtresse du *Shanook's Club*. Si vous n'avez pas lu les suppléments *Les Affranchis* et *Ricochet*, reportez-vous à l'introduction si vous avez manqué le début, et si vous souhaitez sources les informations concernant les éléments importants de cette histoire.



Les trois « interlocuteurs privilégiés » des cops, s'ils mettent un certain nombre de moyens à leur disposition, sont surtout là pour

les empêcher de se livrer à des débordements qui pourraient nuire à leurs intérêts.

Maxime Winthrop. Le « public relations » de CaSaPha veut que les meurtres s'arrêtent et qu'on découvre le coupable rapidement. Il ne lâchera pas sur les moyens, et résistera pas à tenter d'acheter les PJ avec des sommes très élevées : le veut de découvrir combien vaut la conscience de vos PJ. Ce qu'il ne veut pas, c'est qu'on fasse le lien entre les pots, le greg plaque et CaSaPha. Si les cops vont trop loin dans l'enquête, il mettra en branle son armée d'ouvriers, et fera jouer ses relations à la mairie pour interrompre l'enquête et mettre des bâtons dans les roues des PJ.

Della Ellis. Membre des Compagnons, c'est une contrôlée qui tente de réaliser ses ambitions en restant le bras armé de ce parti, celle que celle. Elle est très impliquée dans l'action écologique de la mairie (en des rares secteurs où la nouvelle équipe fine réellement son épingle de jouir). Des que le spectre de la globalisation pointe le bout de son nez, elle fera tout pour tirer la couverture à elle. Cependant, si les activités inséparables et moralement contrôlables de CaSaPha étaient dérivées, tout son discours écologique (la grâce à des industries qui ont permis miser sur l'hygiène et la santé publique à long terme plutôt que sur les profits immédiats, comme l'écrit Samson, patron de CaSaPha, et proche collaborateur de l'équipe municipale «) sonnerait littéralement le glas des Compagnons. En situation difficile, elle ne reculerait devant rien pour mettre les cops dans sa poche afin de sauver les meubles.

Bernardo Mignola. Cette brute épaisse ne se préoccupe que d'une chose : la sécurité. Il sera tout disposé aux PJ au début du scénario à tel point qu'il se peut qu'il soit un peu indiscret et révèle des choses qu'il ne devraient pas savoir. Il peut, à l'occasion, laisser échapper une révélation ou deux devant les PJ avant d'être rapporté à l'ordre par Winthrop.

### 2.2. L'histoire de Carla Dillon

Âgée de dix ans de plus que son frère Kevin, qui fête son huitième anniversaire en 2010, tandis que les premiers signes de la maladie le frappent littéralement, Carla Dillon vit dans l'obscurité de la maladie et dans la haine des pouvoirs publics qu'elle rend responsables de la mort de Kevin, mais aussi des milliers d'autres victimes de gels. Guidée par son seul désir de vengeance, elle intègre la mafia italo-américaine sans problème, méritement dévouée à sa tâche, glorieuse et impitoyable. Carla est

## SI VOUS AVIEZ MANQUÉ LE DÉBUT

Ce sommaire reprend un certain nombre d'éléments disséminés dans plusieurs suppléments pour COPS. Afin de vous faciliter un peu la vie, voici un résumé des informations les plus importantes déjà publiées, ainsi que l'essentiel des nouveautés introduites par ce sommaire.

### LE SHAMROCK'S

**Informations déjà publiées (Source : Les Affranchis, dossier sur le meurtre intéressant).** Le Shamrock Club est officiellement un night-club de LA. En réalité, on s'y rend pour engager des fumeurs : sur place, si vous avez le bon profil (et que vous n'avez été filtré à l'entrée), on vous contacte, pour vous donner rendez-vous avec Carlo, le secrétaire de Bill Riley, le boss de l'organisation. Carlo dispose, sur l'individu qui ne le quitte pas, d'un fichier regroupant les cent meilleurs mercenaires du marché, quelle soit à la disposition des clients... mais quelle utilise aujourd'hui pour ses propres desseins.

Le night-club du Shamrock est une vraie forteresse. Simplement, il est impossible d'y trouver des indices : la seule personne qui dispose de toutes les informations, c'est Carlo. En dehors d'elle, Bill Riley dispose également d'un certain nombre d'infos, mais pas de tout. C'est le patron du Shamrock et le big boss de l'organisation de mercenaires locaux. Simplement, il a fait le choix de tout confier à Carlo. Au début du sommaire, il ne sera d'aucun secours pour les PJ, mais il finit par se rendre compte que Carlo le double simplement pour s'occuper de ses affaires de vengeance, il pourra le crier, et leur donner des informations, comme le fait que Carlo s'est fait griffer une bombe qu'elle peut activer d'une simple pensée, et qu'elle habite un appartement près de Temple City, dont il est en fait seul à connaître l'adresse.

### CARLO

**Informations déjà publiées (Source : Les Affranchis, page 86).** Froide comme la glace, cette jeune femme est la seule employée du Shamrock en dehors des mercenaires. Elle seule dispose de toutes les informations relatives à cette organisation, dont un ordinateur portable qui ne la quitte jamais. Carlo est une professionnelle des armes à feu, et dispose d'une intelligence et d'une mémoire hors du commun. Elle s'est fait griffer une mini-bombe dont elle peut déclencher la détonation d'une simple pensée, et semble d'une liberté sans faille envers son patron. Elle verse une larme à chaque contact du Shamrock signal.

**Développements.** Carlo Dillon, née en 2020, est la sœur de Kevin Dillon, première victime officielle de la gélification à et dans l'âge de 8 ans. Si elle semble d'une efficacité sans limite, c'est parce qu'elle ne se

concentre que sur deux choses : son travail, qu'elle trouve répugnant (elle n'a pas l'âme d'une tueuse, et voit son travail comme un véritable calvaire, mais aussi comme un mal nécessaire), et sa vengeance, qu'elle compte accomplir pour 2032, qui coïncide avec le trentième anniversaire de Kevin. Elle n'a strictement aucune vie privée. Son splendide appartement de Temple City est une gigantesque boîte vide, où l'on ne trouve que le strict nécessaire à sa survie (il est facile de le récupérer : Carlo Dillon est tout simplement dans l'annuaire, mais encore faut-il connaître son nom de famille). Dans ce sommaire, Carlo joue le rôle du « filin » de service : elle organise tout en sous-main, a échoué un plan suicidaire et mortel qui risque de faire des dégâts à grande échelle, mais elle souffre du même mal que la plupart des marchands des rêves de James Bond... Elle a inconsciemment envie qu'on l'en empêche.

### LE GEL

**Informations déjà publiées (Jihad Lelut page 30 et suivantes).** La « gélification » est une maladie provoquée par la brume verte qui recouvre essentiellement Hollywood et se répand parfois dans le reste de la ville, malgré les nombreuses « tentatives » (des sortes de ventilateurs, en fait) destinées à la repousser. La maladie évolue en cinq phases, agissant essentiellement sur la capacité pulmonaire, l'aspect et l'équilibre des organes : ceux-ci deviennent de plus en plus verdâtres, boursés, sensibles à la lumière, et incapables de réguler sans assistance. Beaucoup de malades vivent isolés, parfois dans des communautés à l'écart de la ville.

**Développements.** La gélification est une maladie au cycle extrêmement court, et qui est en fait une réponse du corps à l'agression du brouillard verdâtre. Une sorte de tentile crise d'allergie qui mutuellement et ne cesse qu'à la mort de la victime. Les chercheurs de CoSaPha (et en particulier les équipes chepaoulées par les individus menés par Carlo) ont découvert que la présence de communautés de gélifiés favorise la croissance de la grey plague : leur présence agit comme catalyseur du développement du lien étrange qui remplit les coffres de CoSaPha. Mais ces recherches se sont faites dans un total respect de la déontologie et de la morale. Les divers établissements de soins chepaoulés par CoSaPha sont en réalité le siège d'expériences immenses pratiquées sur les gélifiés mourants.

### LE GEL, MORTU

**Informations déjà publiées (Jihad Lelut page 30-31).** Jacqueline Moron fut la première à lire la sonnette d'alarme concernant la maladie qui porte aujourd'hui officiellement son nom. Elle fut cependant rayée de





l'ordre des médecins pour finir fait, puis réintégrée. Elle publie une étude sur la maladie, défrayant ses cinq stades. Aujourd'hui, dans sa clinique, elle tente de trouver une solution à ce super-cancer.

**Événements.** On ne mène pas des recherches aussi complètes que celles du Dr Marrow sans dépenser beaucoup d'argent. Cet argent provient de riches mécènes, des familles des victimes... mais essentiellement de CoSoPho. Le firm a passé un accord secret avec Marrow, et lui fournit de considérables subides en échange de la primauté de ses découvertes. C'est grâce

à Marrow que les chercheurs de CoSoPho ont établi le rapport entre grip peignée et gpb. Marrow n'est pas fière de cette collaboration, mais elle ne peut arrêter ses recherches...

Seule le Dr Marrow se souvient de Carlo Dileo, et du traumatisme qui a marqué la vie de la jeune fille. Elle a juste évoqué brièvement Carlo dans son livre : à la descente social et familial que vivait Kevin et ses parents affecte surtout sa jeune sœur, guère plus âgée, et qui semble plus atteinte encore que lui, psychologiquement parlant, à

more avec Dileo en 2015 : et qui reste n'est plus vraiment un être humain. Cela n'a pas d'ami et encore moins de petit ami, plus de famille (elle a quitté le domicile familial en 2017, et depuis, ses parents ont été victimes de gangs). Elle n'achète rien d'autre que le strict nécessaire à sa survie, n'a pas de loisirs ni de hobby : toute sa journée est consacrée à son travail, et la nuit, elle dort, d'un sommeil agité toutefois. C'est cependant une femme catholique, qui assiste à l'office aussi souvent qu'elle le peut (c'est probablement l'une de ses seules faiblesses. Le père Robert, prêtre catholique du quartier où elle habite, pourra donner quelques informations aux PJ s'il le faut (= elle ne se souvient se recueillir sur la tombe de son frère... Non, l'ignare où elle se trouve. Peut-être le Dr Marrow le sait-elle ? »).

Depuis qu'elle fait partie du Shamrock's (qui doit tout à son efficacité : depuis sa création jusqu'en 2030, date où elle intègre la mafia, le Shamrock's n'était guère florissant, mais son arrivée a tout changé), Carlo met de côté les deux seules qui vont lui permettre de mener à bien sa vengeance : l'argent et les contacts avec les meilleurs meurtriers de Californie. Carlo dispose aussi d'un autre atout : comme ancien soldat pour une des Agences, elle est parfaitement immunisée contre le gpb, mais dit l'ignorer. Les recherches menées par le Dr Marrow pourraient démontrer dans les mois à venir que seul un peu plus d'un tiers de la population est sensible aux effets du gpb, qui se manifeste comme une sorte de mélange entre allergie et cancer : réponse violente de l'organisme à un stimulus extérieur donné, et pollution de cellules, tel sous la forme des mutations « gpb-résistantes ». Ça y consacrant les ressources et le personnel adéquat, il serait possible de développer un traitement préventif contre la gpb-résistance, ce qu'opère vivement Marrow. Mais le bon Dr scientifique elle aussi longtemps pour mettre cette thérapie en place ?

Carlo a donc patiemment attendu son heure, la date du 28 septembre 2032, l'anniversaire de la découverte des effets du gpb. Cette année, ses frères aînés et sa sœur aînée en décembre. Carlo a préparé un cadeau d'anniversaire posthume pour son frère. Elle a d'abord tué les cinq personnes qui sont selon elle responsables de la mort de Kevin et de la pollution de la gpb-résistance. Carlo a mis en contact ses trois frères, en s'incrustant de concert des plus dangereux meurtriers dont elle dispose. Les cinq personnes seront éliminées dans l'ordre exact où elles apparaissent dans le journal du Dr Marrow (publié en partie dans son livre, *The boy they called « gpb »*). Mais ces meurtres ne sont que la surface des choses. La véritable vengeance est bien plus cruelle.

## 2.3. La vengeance de Carlo

Depuis un peu plus de dix ans, Carlo se rend régulièrement dans toutes les communautés de gpb-résistants de LA, pour aider les plus démunis, et pour préparer le terrain pour son opération finale. Une grande partie de l'argent amassé par ses activités pour le Shamrock's lui sert dans ce but. La communauté dans elle est la plus proche de celle des messages de l'Apocalypse (voir le paragraphe qui leur est consacré). Elle a organisé une grande opération, visant de son charisme et de son influence pour que toutes les communautés de gpb-résistants aillent dans son sens. L'opération est très simple : prendre le contrôle des élections et les inciter à faire profiter toute la ville des efforts déployés du gpb au lieu de repousser le sujet. Il suffira de quelques jours pour que les beaux quartiers soient atteints et que de nombreux cas de gpb-résistance se déclarent. Le meurtre des responsables est une conséquence logique, destinée à attirer l'attention sur des personnalités importantes plutôt que sur la masse des résistants. Carlo se doute du chaos que tout cela provoquera, des épidémies que cela risque d'avoir sur la politique de la ville et sur l'image de la mairie, et c'est exactement ce qu'elle veut.

## 3. Déroulement du scénario

Puisque que de donner un fil plus ou moins linéaire à suivre, ce scénario est présenté sous la forme d'un certain nombre d'événements, de personnages, et d'éléments (dans la partie 4 de ce scénario) auxquels les PJ peuvent être confrontés au cours de leur enquête. À noter d'arranger ces éléments à votre sauce, en fonction des pistes que suivent les PJ. Vous disposez également de la chronologie des événements, tels qu'ils se déroulent lors de la fin du mois de septembre et du début du mois d'octobre 2032. En gros, on peut découper le scénario en 4 étapes :

- 1 - 28 septembre 2032 : meurtre de James Howell (s. et déclenchement de l'enquête. Début du scénario).
- 2 - Série de meurtres qui se déroulent parallèlement au 3.
- 3 - 29 septembre : Rignold Thompson.
- 4 - 3 octobre : Suzanne Jones.
- 5 - 5 octobre : Clifford Riedel.





✱ 4 octobre : Peter Laane.

1 - Pendant ce temps, les gobelets de multiples consommateurs (de Hollywood à Temple City et jusqu'à Norwalk) se réunissent un peu partout pour recueillir du matériel technique extrêmement perfectionné.

✱ 29 septembre : les plans et les spécifications techniques de la technologie des dolbines sont dérobés dans les archives informatiques de la ville (Bella Ellis et David Leumann sont au courant dans la journée : ils peuvent en faire part aux copés). Les documents contiennent notamment des informations concernant le déclenchement des dolbines. Celles-ci se mettent en route quand des séismes, répétés sur tout le territoire de Los Angeles, leur ordonnent de se déclencher. Les séismes en question calculent le taux de pollution atmosphérique, et une fois un certain seuil dépassé, les dolbines se mettent en route. Simplement, il est possible de placer la longueur d'onde sur laquelle émettent les séismes, ce qui veut faire les gobelets.

✱ 1 et 2 octobre : alors que le taux de pollution atteint un record, les séismes cessent de se mettre en marche, même en faisant leur mécanisme. Mais personne n'est alarmé, cela semble juste un petit dysfonctionnement. Cependant, les experts augmentent pour les séismes qui seront de leur eux, même s'ils possèdent les protections sismiques. En réalité, les gobelets ont déjà doublé des « bases » dans les environs de tous les séismes. Beaucoup d'habitants commencent à se plaindre d'attaques de pangs, d'apparition de moutons, etc. Par ailleurs, de fréquents apparitions de gobelets sont remarquées à la télévision, ce qui est plutôt une d'ordinaire, car ces

individus restent généralement dans les zones qu'ils surveillent. L'opinion ne s'en émeut pas encore.

✱ 5 octobre : les gigantesques « dolbines » se mettent en route à trois heures du matin, mais en sens inverse, abandonnant la brume vers les quartiers de l'arrière de la ville. La pollution atteint un nouveau record, mais cette fois-ci, dans la plupart des « beaux quartiers ». Finalement, en accord à plusieurs incidents entre la population et les gobelets (voir 4.4. Éléments).

✱ 6 octobre : si les PJ ne l'ont pas fait, on découvre les bases d'opération des gobelets et leur matériel. Une émeute parmi la population de Los Angeles. Les médias s'occupent de l'affaire, et d'ici la fin de soirée, de multiples émeutes éclatent. Dans de nombreux quartiers, de violents affrontements opposent gobelets et Angélois « sains ». Les corps sont devant d'empêcher.

✱ 7 octobre : Cela se rend à la clinique du Dr Moore et la rue en déclenchant sa bombe incendie.

4 - Après les événements de ces derniers jours, la tension règne en ville, et il y a lieu à craindre que la municipalité ne soit pas indemne de cette émeute. Peu à peu, les tensions se résorbent, et tout retourne plus ou moins dans l'ordre, mais l'atmosphère demeure lourde. Fin du scénario.

## 4. Éléments d'enquête

Maintenant que vous savez à peu près comment tout ça se passe, nous allons voir les divers éléments auxquels les PJ vont être confrontés, dans l'ordre que vous voulez.



## 4.1. Les neurtes

Les personnes directement impliquées sont au nombre de cinq... voire six. Toutes ont été profondément impliquées au sein de CoSAPha, en un bref passage lui à l'histoire de l'ordre Dilon et du Dr. Moore. Il faut dire qu'elles ont été toutes impliquées à une date stratégique, qui correspond précisément à la première fois où apparaît son nom dans le journal tenu par le Dr. Moore, et qu'en peut lire dans son livre. Chaque personnage que Moore traite paraît responsable des faits qui font partie de la liste. Si les raps prouvent ces individus, il est possible que les auteurs élaborent. Pour Carla, peut-être importe-t-elle son plan et plus complexe que la simple élimination des individus cités.

« Si vous préférez la facilité : tous les individus visés ont reçu des messages de mort », en fait de simples mails contenant un chiffre, variant de 6 à 2. Howell avait reçu le 6, Hamprecht le 5, etc. Il est devenu plus facile de faire le rapprochement avec l'affaire Moore/Dilon.

« Si vous préférez la jouer = hard » : il faut que les raps fournissent un peu le passé de chacune des victimes pour découvrir quel est le lien entre elles. Cependant, à partir du moment où James est tué, Randal leur fera part de ses opinions pour leur faciliter un peu la tâche.

Il faut noter que Carla a fait appel à des personnes qu'elle connaît bien, et qui ne posent pas de question. Chacun d'entre eux a reçu une copie comme et un ordre de mission précis et bref, du style : « tout à tel jour à telle heure ». Autant dire que présenter au commanditaire de l'opération sera difficile... Cependant, si les PJ n'ont pas eu de contact avec le Shammack's, ce sera peut-être l'occasion de le leur faire découvrir.

« Jonas Howell Jr. : proche collaborateur de Moore en 2009. Quatre ans après son départ, et rejoint l'équipe d'experts déployés à l'École des facteurs de développement de la géométrie, qui dirigeait Jack Irving (voir le paragraphe « L'Église des messages de l'Apocalypse »). Il fit office de « coupe » dans l'équipe d'Irving, et s'arrangea pour invalider tous les résultats de ses recherches. Détruit au début du scénario.

Le journal du Dr. Moore, 28 septembre 2010 : « Howell est parti aujourd'hui. Il a fait deux bilans par le conseil des médecins. Il est responsable puisqu'il a déposé officiellement une plainte. »

Meurtre : voir plus haut. Cette façon d'opérer est caractéristique de Jack = Science = Pullman, un mercenaire qui utilise rigoureusement des « pilotes à nanocomposites », et qui échappe à la police depuis des années.

« Réginald Hamprecht – Expert en épithéologie travaillant depuis cinq ans chez CoSAPha. Ancien président de la Commission à la Qualité de l'Environnement et à la Gestion des Déchets (en 2010). Ce fut lui qui servait Jack Irving de la commission d'enquête, sous leurs prétextes étayés par un rapport de contre-expertise de Howell.

Le journal du Dr. Moore, 29 septembre 2010 : « Je viens de rencontrer le président de la Commission : en l'espace d'une semaine, nous devrions pouvoir mettre au point un programme d'interventions efficaces. Il est responsable de toute l'opération. »

Meurtre : doit être associé à Jack Irving par un tiers d'Irving, Spencer Miles, ancien membre de l'armée californienne.

« Samantha Jones – Experte en génétique travaillant depuis quatre ans chez CoSAPha. Présidente du Conseil de l'Ordre des Médecins d'août 2010 à décembre 2011 (elle a démissionné avant la fin de son mandat), ce fut elle qui décida de l'expulsion de Moore.

Le journal du Dr. Moore, 3 octobre 2010 : « Je n'avais encore jamais parlé à la présidente de l'ordre des médecins. Son nom m'a semblé que j'avais plus de problèmes que prévu. Si elle continue sur cette voie, elle sera responsable d'un grand scandale dans le programme. »

Meurtre : pour pas une expertise en empoisonnement, Julia Smith, engagée depuis un mois chez CoSAPha en tant qu'assistante. Son CV est plutôt bon, et elle a déjà été remarquée pour ses bonnes performances, mais finalement, Rebecca n'est pas vraiment là pour faire un bon de labo...

« Clifford Randal – Consultant pour Biochild Inc., une société spécialisée dans le matériel de protection NBC, et qui compte les spécimens de décontamination, les combinaisons isolantes, etc. pour CoSAPha. Président de la Commission à la Sécurité Publique de la mairie de LA de 2010 à 2013. Initiateur du projet = Breaching = qui permet de briser les barrières défensives à gèle sous l'impulsion de la main, alors qu'il travaillait le projet dédicacé quelques mois auparavant. Il se présentait spontanément au CBPS et les autres associés ont eu lieu, ou si ces tentatives ont été écartées par la presse. Il a reçu des messages de mort.

Le journal du Dr. Moore, 5 octobre 2010 : « Ces hommes m'a appelé un jour. Selon lui, un projet comme celui-ci est complètement irréalisable : même avec les capitaines militaires. Le refus d'être responsable d'un projet aussi fatidique que l'érection d'obstacles qui permettraient de limiter les dégâts. »

Meurtre : les deux autres jumeaux d'Harmon (et les Affranchis p. 84) et chargés de séduire et d'assassiner Randal pendant une soirée passée chez des amis, les Cook. Pendant que l'un d'eux s'en va avec les amis de Randal, Sebastian l'épousa proprement à l'église après lui avoir fait le grand jeu de la séduction, puis elle disparaît dans la nature.

« Peter Leone – Actuellement chef de projet à CoSAPha dans une des cliniques de décontamination de West Hollywood accueillant les victimes du gaz. Directeur de l'hôpital Mc Allister de Hollywood entre 2008 et 2010.

Le journal du Dr. Moore, 6 octobre 2010 : « La directrice de l'hôpital m'a fait comprendre que je n'étais plus le bienvenu en ces lieux. Impossible de continuer à voir les victimes et les quelques autres qui se souviennent d'avoir un rapport avec cette étrange affection ici. Dans l'heure où les Cook, j'ai peur que Peter Leone ne soit responsable de sa mort en lui refusant l'accès ici. »

Meurtre : une bombe déposée la veille par Karl Jenkins, ainsi que d'une dizaine de fois pour promouvoir, dans l'appartement de Peter Leone explosa à midi.

« Jacqueline Moore – Elle-même. Son nom apparaît dans son journal.

Le journal du Dr. Moore, 7 octobre 2010 : « Je ne puis blâmer personne d'avoir été moi-même, Jacqueline Moore, d'avoir été en la détresse et en la même détresse. Moi seule suis responsable de cette tragédie. »

**Rencontre :** Carla rencontre le Dr Moore dans sa clinique (au bras milieu des malades, ce qui peut prouver de lui pose un cas de conscience si les T) sont pérorants).

## 4.2. La carotte sur le gâteau

Si les T) posent de nombreuses questions indiscrètes, ils finissent par comprendre que CoSAlpha a engagé tous les individus impliqués au plus haut niveau dans l'histoire de la gélabilisation afin de continuer à mener des expériences sur le phénomène. S'il est évident certains individus (en particulier Petera Lease, dont la « clinique » est en fait un centre d'études et d'expérimentation), ils apprennent que CoSAlpha n'insénscie beaucoup aux gélabilisés, mais pas seulement pour les guérir : la pollution de la grey plague semble multipliée, note catalpa, par la présence des communautés de gélabilisés. Or, la grey plague est en peu le fléau de commerce de CoSAlpha... D'autre part, le Dr Moore n'est pas innocent dans tout cela, puisqu'elle communique tous ses rapports à CoSAlpha en échange de subventions.

Si les médias devaient découvrir tous ces éléments, nul doute que la mairie de LA subirait un sale coup : le fait que tous les personnages qui ont par le passé failli les mesures de prévention de la gélabilisation se trouvent au sein de l'entreprise associée à la mairie suscite quelques soupçons.

## 4.3. Deux ex-machina

Voici quelques éléments divers, qui permettent de relier l'ancien, de remettre en évidence les pièces en cours de parité.

### 4.3.1. « Puck »

Si les raps paraissent un peu troy, ils servent une aide inattendue. David Levenstein, un des informateurs de Patricia Rindhardt, la « public relation » des Compagnons, est en réalité « Puck », un troll qui sévit sur internet. Il s'adresse beaucoup aux rapports entre Compagnons et Malices, mais aussi entre la municipalité et CoSAlpha. Si les raps sont un peu coincés dans leurs recherches, il va tout simplement les contacter par mail et leur donner certaines informations dans il dispose. Il est notamment au courant du rapport de Georges Wong, ancien employé de CoSAlpha.

### 4.3.2. Ralph Miller

Les gélabilisés n'agissent pas seuls. Carla a contacté un expert en piratage informatique et en démantèlement de matériel. Ralph Miller, qui va guider les opérations visant à prendre le contrôle des décodeurs. Tout va se dérouler comme prévu... jusqu'au soir du 5 octobre, où Ralph va découvrir que malgré ses précautions, il s'est laissé par la gélabilisation ! En effet, les records de « gob » se sont cachés dans des œuvres musicales où stagne le brouillard vert, et où il est particulièrement virulent. Une ne craignent pas grand-chose... Miller, bon de raps et de poez, va tenter de retrouver Carla : il va parler à Riley du contrat que celui-ci lui a confié...

### 4.3.3. Mr Ring

Les Malices, et les malices en particulier, aiment se faire blâmer... Riley est bon de raps, d'autant que Carla se balade dans

la nature avec ses précieux collants, contenant des informations qui permettent de mener un complot à ses fins, mais aussi d'éclaircir des dizaines de dossiers non classés des quinze dernières années. Si ce jeu de cache-cache ne suffit pas, catalpa : qu'il met plusieurs de ses meilleurs hommes sur la piste de Carla.

## 4.4. L'église des messages de l'apocalypse

Le pasteur Jericho est un ancien notable de LA. Son véritable nom est Jack Irving, qui fut longtemps un des délégués de la commission à la qualité de l'environnement et à la gestion des déchets. Expert des services sanitaires, il fut le seul à comprendre l'urgence de la situation, et rédigea une note alarmante concernant le gob, qu'il fit parvenir à la commission avec un rapport complet proposant un protocole de mise en quarantaine des zones touchées, et des mesures préventives qui auraient sans doute pu éviter (ou au moins minimiser) la catastrophe. Il fut promptement démis de ses fonctions, et laissa par la télégraphie.

Irving s'en fit sur les hauteurs de Hollywood, refusant tout plan les effets de la gélabilisation. Il parla longtemps d'explorer ses rapports avec le Dr Moore, jusqu'à ce qu'il soit lui-même affecté par la maladie. Voyant la note de punition d'urgence pour l'ancien pas pu sauver les Angélois de la menace du gob, il fit une crise mystique et commença un long pèlerinage dans toutes les « terres interdites », rassemblant au passage une communauté de gélabilisés tout aussi croyants que lui. La communauté s'installa près de Temple City, et comptait aujourd'hui une cinquantaine de membres, au sein d'une église appelée en H) arné. Les messages ont déjà dit s'y rassemblent plusieurs fois, en l'honneur à l'honneur de certains individus. L'église est donc une véritable place forte, mais d'une manière assez conséquente. Cependant, à cause de l'incertitude autour de la gélabilisation, elle ne compte actuellement que des visiteurs occasionnels, tous des hommes et des enfants (dans deux ne sont pas affectés par la maladie), qui défendent les lieux jusqu'à la mort s'il le faut.

Jericho a établi des rapports tout à fait cordiaux avec de nombreux habitants de Temple City, des gens qui n'ont pas contracté la maladie, mais qui voient eux aussi les gélabilisés comme des martyrs. Un compte ainsi plus de deux cents « sympathisants » pleins hippies et capables de perdre les armes, répartis sur une petite demi-douzaine de communautés chaletiques de Temple City. Ils pratiquent le commerce avec les messages et font même souvent « messe commune ».

Évidemment, les messages ont été conscients que la fin était vraiment proche par Carla. Depuis longtemps, celle-ci leur rendait régulièrement visite. Les messages prièrent Carla pour un véritable messie, car elle ne porte jamais de combinaison ni de masque respiratoire, et pourtant elle n'a jamais été affectée par la maladie. C'est pourquoi, quand elle leur a fait comprendre qu'elle avait besoin d'une pour révéler les Angélois, ils ont compris que le Seigneur parlait par sa bouche.

Les messages sont donc partis au cours des deux dernières semaines de septembre, par petits groupes de « pèlerins de l'Apocalypse » (une douzaine de couples comptant 3 ou 4 personnes environ), pour rassembler tous les arches, les mystères, les amulettes et les connaissances pour les victimes du gob. Et leur message a trouvé un délégué parti de





nombreuses communautés de ghettoïsés. En action donc à une véritable migration de groupes de victimes de la maladie vers l'intérieur de la ville. Nombre d'entre eux se confieront au plan de Carla : retourner les églises vers l'intérieur de la ville pour faire comprendre aux Angéliques que l'exclusion n'est pas une solution (c'est en tout cas ce que Carla lui a dit de dire). Mais pour beaucoup de groupes plus « extrêmes », l'occupation est trop belle : ils vont pouvoir faire une descente en ville, et quelle descente ! Si le boudaïen vert est autorisé sur la ville, il y a fort à penser que des raids surprise seront faciles à effectuer, vu que les gens ne sont jamais chez eux... Le mouvement que Carla a déclenché va donc être bien plus important encore qu'il ne le pensait. Mais il va avoir également un effet pervers : faire passer les ghettoïsés pour de véritables monstres.

#### 4.5. Où est Carla

Pendant toute la durée des opérations, Carla s'est occupée d'une autre affaire de gros de Hollywood. Il s'agit d'un très récent cinéaste, où est en cours le recueil vidéo de Kevin Miles (une information que connaît le

Dr Mazou) : à la mort du garçon, son corps a été livré à la science, afin de l'analyser et de trouver un remède à la ghettoïsation. Comble de l'ironie, l'endroit où a été infusé un croquel à son nom se trouve être un des lieux où l'on trouve la plus forte concentration de gros de LA. Si les copains l'idée de s'y rendre, ils pourront peut-être y trouver Carla, et apprendre de sa bouche les détails de son plan (qui sera bien difficile à interrompre).

#### 4.6. Émeutes

Si les cops s'ennuient... peut, peut, qu'en-oi que je casse ! En fait, même s'ils ne s'ennuient pas du tout, vos PJ sont êtrequisitionnés à plusieurs reprises à partir du 6 octobre au soir pour intervenir dans des quartiers où éclatent des émeutes entre ghettoïsés et Angéliques « sains ». La fin de « l'enquête » risque donc d'être très agitée, et ces émeutes auront des répercussions dans les semaines à venir, car les tensions subsisteront, jusqu'à ce que les « ghettoïsés » soient « repoussés dans leur territoire ».

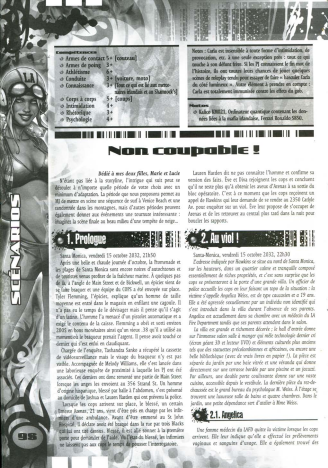
- **Arrestations défilées** : un petit groupe de ghettoïsés qui n'a rien à voir avec tout ça, et qui vivait tranquillement dans le sous-sol d'un immeuble où on acceptait tacitement sa présence, est en proie à la fureur de la populace. Tous les habitants du quartier ont décidé de mener le siège du sous-sol de l'immeuble, quitte à tout casser pour en faire sortir les « ghettoïsés ».
- **Il y a des priorités dans la vie** : les PJ reçoivent deux appels de détresse. L'un partant d'un quartier cher au cœur de

l'un d'entre eux (là où vit sa vieille maman, le quartier de son enfance, ou l'immeuble où vit sa petite amie), et l'autre d'un quartier cher (près de Gerdan). Il faut choisir, mais il faut surtout savoir que l'une le maître insiste pour qu'on intervenne dans le quartier cher, et que si les PJ décrochent, ce va chauffer. Étant certaines pressions, la politique sociale des Compagnons semble ne pas vraiment tenir la route...

- **Zombie bête** : un supermarché est pris d'assaut par des ghettoïsés plutôt agressifs et motorisés (ils disposent de







#### Compétences

- Armes de contact 5+ [couteau]
- Armes de poing 3+
- Achâtisme 6+
- Conduite 3+ [voiture, moto]
- Connaissance 1+ [tout ce qui est lié aux technologies militaires et au Shemod'v]
- Corps à corps 5+ [coups]
- Intimidation 4+
- Rhétorique 3+
- Psychologie 4+

Rem : Carla est insensible à toute forme d'intimidation, de persuasion, etc. à une seule exception près : tout ce qui touche à son futur bébé. Si les PJ commencent le jeu avec de l'histoire, ils ont toutes leurs chances de jouer quelques scènes de roleplay avant peut-être de faire à l'assaut Carla du côté barbare. À noter également à prendre en compte : Carla est totalement insensible contre les effets du gas.

#### Matériel

- Rôle 30001. Ordinateur quantique contenant les données liées à la mafia militaire, Tercel. Modèle 3000.

## Non coupable !

Bébé à ses deux filles, Marie et Lucie d'ont pas l'air à la scapline, l'unique qui suit pour se débrouiller à s'imposer quelle période de votre choix avec un minimum d'adaptation. La période que nous proposons permet au MJ de mettre en scène une séquence de vol à Venice Beach et une randonnée dans les montagnes, mais d'autres périodes peuvent également donner aux joueurs une course inattendue : imaginez la scène finale au beau milieu d'une tempête de neige...

### 1. Prologue

Santa Monica, vendredi 15 octobre 2033, 21h30  
Après une belle et chaude journée d'automne, la température et les plages de Santa Monica sont encore nées d'automobiles et de voitures sans problème de la balade marine. À quelques pas de là, à l'angle de Main Street et de Broadway, un épicerie vient de se faire braquer et une équipe du CBPS a été renvoyée sur place. Tyler Henning, l'épicerie, explique qu'un homme de taille moyenne est entré dans le magasin en exhibant une cagoule. Il n'a pas eu le temps de le dévisager mais il pense qu'il s'agit d'un flic. L'homme l'a menacé d'un pistolet automatique et a exigé le contenu de la caisse. Henning a obéi et sorti environ 200\$ en bons monétaires ainsi qu'un verre. 38 qu'il a utilisé au moment où le braqueur prenait l'argent. Il pense avoir touché ce dernier qui s'est enfui en courant.

Chargé de l'enquête, Tambando Sando a récupéré la cassette de vidéosurveillance mais le visage du braqueur n'y est pas visible. Accompagné de Miriam Williams, elle s'est lancée dans une brève enquête de proximité à laquelle les PJ ont été associés. Les derniers ont donc remisé une partie de Main Street lorsque les agents les rejoignent au 354 Street St. Un homme d'origine hispanique, vêtu par une à l'abandon, s'est présenté au domicile de Joshua et Lauren Barker qui ont prévenu la police.

Lorsque les cops arrivent sur place, le bébé, un certain Brianne Adams, 21 ans, vient d'être pris en charge par les techniciens d'une ambulance. Avant d'être emmené au St John Hospital, il déclare avoir été braqué dans la rue par trois noirs qui lui ont donné 200\$. Ensuite, il est allé visiter la première femme pour laquelle il a été. Un flic du nom de Brianne Adams se présente par son côté le temple du pouvoir l'interrogatoire.

Lauren Barker dit ne pas connaître l'homme et confirme sa version des faits. Elle et Brianne rejoignent les cops et concluent qu'il ne reste plus qu'à attendre les avis d'Armas à sa sortie du bloc opératoire. C'est à ce moment que les cops reçoivent un appel de Henning qui leur demande de se rendre au 2354 Gayle Ave. pour enquêter sur un vol. Ils leur proposent de s'occuper d'Armas et de les retrouver au central plus tard dans la nuit pour discuter les rapports.

### 2. Au viol !

Santa Monica, vendredi 15 octobre 2033, 22h30  
L'adresse indiquée par Henning se situe au nord de Santa Monica, sur les hauteurs, dans un quartier calme et tranquille composé essentiellement de riches propriétés, et c'est sans surprise que les cops se présentent à la porte d'une grande villa. Un officier de police accorde les cops en leur faisant un tour de la situation : la victime s'appelle Angelica Weiss, est de type caucasien et a 19 ans. Elle a été agressée sexuellement par un individu non identifié qui s'est introduit dans la villa durant l'absence de ses parents. Angelica est actuellement dans sa chambre avec un médecin du LA Fire Department tandis que ses parents attendent dans le salon.

La villa est grande et richement décorée : le hall d'entrée donne sur l'immense salon où se trouve une technologie dernier cri (écran géant 3D et lecteur DVD) et différents canapés plus anciens tels que des canapés polychromes et africains, ou encore une belle bibliothèque (avec de vrais livres en papier !). La pièce est séparée du jardin par une belle véranda et une véranda qui donne directement sur une terrasse bordée par une piscine et un jacuzzi. Par ailleurs, une double porte coulissante donne sur une vaste cuisine, accessible depuis le vestibule. La dernière pièce du nord-est est le grand bureau du psychologue B. Weiss. À l'étage se trouvent une luxueuse salle de bain et quatre chambres. Dans le jardin, une petite dépendance sert d'atelier à Brianne Adams.

#### 2.1. Angelica

Une femme médecin du LAFD rejoint la victime lorsque les cops arrivent. Elle leur indique qu'elle a effectué les prélèvements vaginaux et sanguins d'usage. Elle a également trouvé des



## CHIFFRE ROUSSE

Si vos copes se déroulaient autour cette affaire (jusqu'à fond, voir) les éléments principaux :

« **Finances** n'a pas bronqué l'énigme la ballistique le confirmer : la balle qui le blessa ne provient pas de l'arme de Fleming. Malheur, une recherche auprès des hôpitaux le soir même permit de retrouver le braqueur qui est décédé quelques minutes après son arrivée aux urgences de St Johns. Arme de Fleming est déclarée et l'énigme était en état de légitime défense : l'affaire du braquage est donc bouclée et Fleming pourra récupérer ses 200k.

« **Ernesto** finira rinde chez ses parents dans un puits en lardure du LPH, la raison pour laquelle il démolit d'inst de chez lui, dans un quartier elite de Santa Monica, est qu'il souffrait avec Lauren Hardin. Tout a commencé au cours de l'été, lorsqu'il a rencontré Cecilia Hardin, une jolie nymphette de 16 ans, sur le playground qui tout les opposait socialement, les deux jeunes se sont revus tout au long de l'été jusqu'à ce qu'un soir Cecilia présente Ernesto à ses parents et leur demande autorisation de sortir avec lui. Ses chers parents craint du mouvement flowerpower, Josh Hardin ne voit pas la liaison d'un bon œil et s'y oppose. Mais Ernesto profite de l'absence de Josh durant la journée et revient plâtrer sa cause auprès de Lauren, qui semble épicurée (non seulement celle-ci favorise les rencontres du couple durant la journée, mais elle est attirée par le tatou. C'est-ci qui rend compte et peu à peu reporte son désir pour finalement inespérément se rendre sur la scène, encore relativement jeune (17 ans) et attirante. Un soir Lauren profite d'une réunion tardive de Josh et d'une sortie de Cecilia avec des amis pour faire venir Ernesto chez elle. Il peine ce dernier est-il entré que Lauren se livre à lui. C'est sans compter sur un retour imprévu de Josh. Une de rage à la vue du tatou en train d'écouter de son homme (c'est-à-dire) il sort une arme et pousse Ernesto qui essaye de le calmer avant que Lauren ne l'empêche d'achever son amour. Visant préserver Cecilia et Lauren (qu'il espère revoir), ce dernier s'accorde avec le tatoué sur la version de l'agression par des blochs. Sans le témoignage d'Ernesto, les cops risquent pas de monde pour flouter la maison, et le pistolet rebout aucune valeur juridique s'il est découvert. Plus cops et l'ère conviennent...

## 2.1.1. Témoinage

Sur un ton las, elle réplique ce qu'elle a déjà raconté à une femme officier de police : alors que ses parents étaient seuls au ciné, elle regardait tranquillement le dernier épisode de *Amers* (réalisé sur l'écran géant du salon en dépitant une pizza. Profitant d'une page de pub, elle est allée chercher un pot de crème glacée, mais alors qu'elle avait le ding-laser, une main gantée s'est plaquée sur sa bouche et elle a senti une odeur étrange. Elle se souvient avoir été tirée en arrière puis plaquée contre la table de la cuisine. Son corps ne lui répondait plus, et l'agresseur a soulevé sa chemise de nuit et l'a pénétrée sans qu'elle puisse résister : elle ne sait combien de temps l'acte a duré, mais elle se souvient que l'homme l'a embrassée émanant dans le salon et il l'a de nouveau violée sur le canapé. À aucun moment elle n'a eu l'occasion de voir son agresseur.

Si les cops veulent l'interroger, elle leur fait comprendre qu'elle est épuisée. Elle répondra à une ou deux questions puis leur demandera de la laisser : ses parents l'accompagneront alors les cops.

« **Jes d'investigation** : les cops n'ont pas assez de temps pour utiliser une technique d'interrogatoire à ce moment-là.

« **Jes de Psychologie/Interp** :

Mage de 0 : Angella est bouleversée.

Mage de 1 : elle fait le regard de ses parents et des cops et semble mal à l'aise.

Mage de 2 : son récit mécanique et son manque d'assurance prouvent leur intérêt à son conversation. Mais ça peut également être un moyen de dissimuler des choses.

Mage de 4+ : la démolitrice a raconté une bien belle histoire, pour un peu on y croirait. Mais son comportement et son récit paradoxalement fluide sur le contexte général et sur certaines actes laissent à penser qu'elle l'a inventée ou au moins arrangé.

## Angella Marie Weston

|                         |   |                        |   |
|-------------------------|---|------------------------|---|
| Contraintes             | 0 | Changement             | 0 |
| Contraintes/Contraintes | 0 | Changement/Contraintes | 0 |
| Motivation/Contraintes  | 0 | Motivation/Contraintes | 0 |
| Motivation/Contraintes  | 0 | Motivation/Contraintes | 0 |

## Angella Marie Weston

- « Séduction : 6+
- « Psychologie : 7+
- « Axiologie (morale) : 7+
- « Information : 8+
- « Équilibre : 8+

## Angella Marie Weston

- « Agresseur : -2
- « Inquisiteur : -2
- « Froid : -1
- « Foli : 0
- « Ancestral : -1

morceaux de chair du violateur sous les ongles de Mlle West. Le tout sera envoyé au SD pour examen.

Elle qu'elle ait la même défiance. Angella est une très jolie fille aux cheveux ébouriffés qu'un prêtre de son âge avec tout ne parvient pas à dissuader. Le visage marqué par les larmes, elle reste assise dans son lit à l'approche des cops et les accueillant d'un signe de la tête.



## 2.1.2. Informations

Au : les chiffres entre parenthèses que vous trouverez à la suite d'informations dans ce tableau correspondent au niveau d'information qui peut être obtenu grâce à une relation ou un fichier informatique.

Angelica Weiss, née le 16 mai 1983 à Beverly Hills, est la fille de Jeremiah Weiss et de Rose McDougall-Weiss, chez qui elle réside (1).

Elle est étudiante en 2<sup>e</sup> année de psychologie à l'UCLA (2) et poursuit un cursus plutôt brillant, puisqu'elle n'a décroché qu'une fois des « A » au lycée et en permettant ainsi de lui (3) (cette info peut aussi être obtenue sur place avec une simple affichage à un jet d'interrogatoire ; l'employée d'UCLA a 2 dans ses caractéristiques et les attitudes suivantes : -2/-1/-1/-1/0).

Son casier judiciaire est vierge (3) mais des relations chez les flics de Santa Monica ou au bureau du Procureur pourraient révéler qu'elle a été arrêtée avec d'autres étudiants en décembre 2001, lors d'une fête, pour possession et consommation de stupéfiants (de l'op) ; l'affaire s'était réglée à l'amiable par l'investigation d'un ami des Weiss et Angelica en son service blanchie comme quatre (3).

## 2.1.2. Pièces à conviction

Le médecin du MAFS fait parvenir son rapport aux cops le samedi vers 17h, mais il peut leur faire part de ses conclusions quelques jours le vendredi soir. L'examen gynécologique a permis de vérifier qu'il y a bien eu pénétration vaginale, mais pas



immédiatement...

Voici les caractéristiques à utiliser en cas d'interrogatoire :

Lozano et Cecilia Hardin : Charte 4

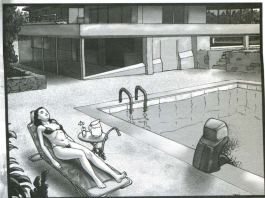
Éducation 3, Song-trait 1, Attitude en interrogatoire -2/-10/-1/2

Josh Hardin : Charte 3, Éducation 4, Song-trait 3, Attitude en interrogatoire -2/2/0/1

Ernesto Alencar : Charte 3, Éducation 1, Song-trait 3, Attitude en interrogatoire -10/2/1/2

d'abandon ou de lésion particulière, ce qui va dans le sens de la description de la scène par Angelica. Or, ailleurs, la présence de chair sous les ongles de la main droite de la victime laisse penser qu'elle a griffé son agresseur au cours du viol.

L'analyse de l'échantillon sanguin d'Angelica ne sera pas faite avant le mardi après-midi, mais une intervention des cops (après du boucan, de la cordialité du SID ou encore d'un technicien...) et un jet refusé de Bureaucratie (2) la fait passer en priorité dès le lundi matin. Aucune trace d'alcool ou de drogue n'a été détectée ; néanmoins, certains policiers utilisent des substances que l'opérations assimile en quelques heures, et il est possible que Angelica ait effectivement été paralysée de la sorte (ce élément est clairement en contradiction avec la chose







## QUI, QUAND, COMMENT ?

Avant d'être plus loin, il me semble préférable de vous mettre au parfum en vous expliquant les dessous de cette

affaire. Je sais, je sais, ça casse beaucoup, vous allez pas avoir le plaisir de découvrir l'accusé à la dernière ligne de la dernière page. En même temps, fallait pas choisir d'être l'ITV libre...

**Printemps 2010 :** la famille Collier achète une belle villa à Santa Monica et s'y installe. Le jeune Oliver, brillant étudiant en médecine, tombe sous le charme de la jolie fille des voisins, Angelica Glass. Celle-ci, alors mineure, s'entend avec les sentiments de l'étudiant et lui laisse espérer une relation amoureuse avec elle. Dans les mois qui suivent, elle souffre atrocement de chagrin et de tristesse, acceptant ses insinuations au lit puis s'effaçant avec un petit copain de lycée. Oliver reste ren et continue d'espérer.

**Printemps 2011 :** Angelica entre en 1ère année de psychologie à UCLA. Sur le campus, son petit jeu avec Oliver dégringole : elle sort complètement avec le plus d'étudiants possible, depuis les vieux professeurs jusqu'aux plus jeunes des hippies. Dans les soirées étudiantes, elle est vite cataloguée comme une « choute » qui fait du bien, et tout le monde connaît à un copain qui se fait la fête. Afin de ne pas laisser Oliver être le faiseur cependant se rapprocher du point de l'été chez elle, en présence de ses parents bien entendu, pour faire un verre ou regarder un DVD 3D. Oliver est donc plein d'excitation lorsqu'il surprend Angelica en train de prodiguer une félicité tout en cherchant un autre garçon durant la soirée d'Halloween 2011. Dégoûté, il se réfugie dans ses études pour oublier cette déception.

**Janvier 2012 :** il apprend que ses parents divorcent. Pensant que l'écroulement familial est dû à son père, qui soupçonne de coucher avec les étudiantes qu'il prend en charge, il s'isole dans une chambre universitaire et passe les week-ends chez sa mère à Venice Beach. Hanté par le visage d'Angelica, il se fiche durant le Spring Break pour essayer de oublier définitivement et rencontre Clara Slater

(cf. Amélie de Los Angeles de la page 62 et de la page 64) qu'il essaie d'impressionner en surfant avec elle dans les zones les plus dangereuses. Mais c'est en la rejoignant dans des conditions précaires au beau milieu des ruines de Redondo Beach, après un affrontement avec un requin, que Oliver marque des points. Il passe l'été suivant avec elle et devient occasionnellement son amant, ce qui lui convient. Puis après la rentrée universitaire, Oliver croise Angelica sur le campus. Il essaie de l'éviter mais elle vient à sa rencontre et lui demande pardon. Le samedi suivant, il accepte d'être voir un film avec elle : il lui fait la soirée, Oliver est de nouveau sous le charme et Angelica elle-même est habitée par un sentiment nouveau pour elle. Quelques jours plus tard, elle apprend que ses parents sortent le vendredi soir et invite Oliver chez elle.

Pour que ses parents ne sachent rien, elle s'appareille tranquillement audio-visuel du Japon True Life juste après leur départ (grâce au code de son père, quelle chance ! son frère depuis bien longtemps). Elle s'imagine déjà passer une agréable soirée avec son petit ami au nez et à la langue de ses parents, se voit en train de faire l'amour dans la piscine ou le jacuzzi... Elle est aux anges lorsque Oliver arrive et après un petit moment privé, le couple se laisse aller dans le salon. Dans un moment d'insouciance, tous deux oublient le présentatif et se sentent plus proches qu'ils ne l'ont jamais. Ils se mettent à parler, et lorsque Oliver essaie de la rassurer elle devient hystérique et le repousse violemment, le griffant au passage. Désorienté, Oliver se réveille tout bien que mal et sentant. Angelica, à moitié dévêtue, reste sur le concept à repasser dans sa tête le film de la soirée. Elle qui a toujours su manipuler les garçons sans s'émouvoir sentimentalement se retrouve dans une situation embarrassante. Ce qu'elle ressent pour Oliver la pousse brusquement. Il n'y a-t-elle perdu le contrôle ? Elle ne sait plus très bien où elle en est lorsque ses parents rentrent. Au premier coup d'œil, ils imaginent le pire, et elle ne dit rien. Plus, elle imagine alors l'histoire du viol pour ne pas perdre son statut de sainte de la famille...



AFFAIRES EN COURS

de la griffure de déresse, mais et le soutien du SD et le soutien de son réseau compense spontanément.

L'échantillon de données permet d'établir le profil ADN du violateur. Le résultat de l'analyse ne devrait être connu que le vendredi 22 octobre vers midi, mais un jet de Bureauville (1) permet d'accélérer les choses : pour chaque résultat, il doit être résolu de 1 jour. Le passage au MMS prend ensuite une dizaine d'heures pour conclure que le profil ne correspond à aucun criminel enregistré.

## 2.2. Jeremiah et Rose Weiss

Habitude de manier subtile mais ferme, les parents d'Angelica connaissent les cops avec une subtilité bien qu'ils soient violemment choqués par le viol de leur fille. Rose est laconique et au bout

des larmes (elle a déjà beaucoup pleuré) et c'est son mari qui s'exprime avant tout, digne mais en colère.

### 2.2.1. Témoinage

Les Weiss ont qualifié leur fille de 18h30 pour aller voir long live the night, le dernier psycho-thriller de Randy Bone, au multiplexe Imax. Le film était programmé pour 18h00 et le couple a pris ses places à 18h47, comme en attente des frères. Ils sont assis adossés manger un morceau au MFC voisin puis sont restés vers 22h00. C'est alors qu'ils ont vu leur fille, à moitié nue dans le canapé du salon, récupérer son elle-même et le regard hébété. Joshua Weiss a vite compris la situation et appelé le 911.

Les Weiss pouvaient penser qu'ils ont trouvé la porte à ré en passant, et l'ont ouverte versuile et revencant.



Le couple est pratiquement silencieux au interrogatoire (une ou deux fois de plus). En revanche, s'il ne sont abordés autrement que de manière polie et amicale, Joshua sera très sex et se plaindra du comportement des cops insipide de son ami Hudson Becker, conseiller municipal (PV) de LA, qui avait fait connaître son mécontentement à l'inspecteur.

Si on demande leur avis aux Weiss, Joshua ne pense pas qu'un de ses parents ait pu chercher à faire du mal à sa fille. Il peut cependant être convaincu de communiquer la liste de ses parents avec un peu d'interrogatoire. Avec une marge de retarder de 3, les cops obtiennent la liste et parviennent à être éventuellement des suspects (cf. ci-dessous), mais il faudra une marge de 4 pour que Weiss accepte également de communiquer leurs données (Joshua Weiss : Cha. 4, Édu. 5, 5-f 3, Aptitude 2/1-1/2/2/0). Cependant, le secret professionnel peut être levé par un juge à la demande du procureur s'il le juge utile.

Après réflexion, Mme Weiss parle de leur volée, Les Cobler. Son mari se culotera puis confirmera qu'ils ont rompu à plusieurs reprises car lui que ce Cobler était son sa tenteur lorsque leur fille se baignait ou se faisait dorer au soleil. La dernière fois, c'était pas plus tard que le week-end polakoides. Weiss se laisse deux semaines et accuse Cobler du viol. Il ajoute que ce pas été un fois depuis plusieurs mois : sa femme avait demandé le divorce pour une histoire de coquetterie. D'ailleurs, les Weiss se remarièrent. Faut-il va régulièrement au sa terrasse avec des jeunes filles. Ce pas été probablement un dérapage sexuel...

Si elle est interrogée à ce sujet, Angelica dira qu'elle a déjà eu la désagréable impression que Cobler l'observait. Plusieurs fois, il est venu pour discuter pendant qu'elle prenait un bain de soleil. Il ne lui disait que des banalités et essayait toujours d'être sympathique.

Sans charger Cobler, Angelica ne le défilé pas non plus et être soigneusement de parler de son aventure avec Oliver...

## 2.2. Informations

Joshua Weiss est un psychanalyste réputé de Santa Monica dans le cabinet est son Main Street (1). Il est né le 12/5/1956 à LA (7). Son accès judiciaire combine quelques infamies mineures (sans doute de PV pour stationnement illégal et six excès de vitesse) ainsi qu'une condamnation à des travaux d'intérêt public (des consultations psy gratuites aux démunis) pour possession et consommation de stupéfiants en 2008, lorsqu'il était étudiant (2).

Eric McInglah-Weiss est acteur peintre (1) et expose régulièrement dans toute la Californie. Actuellement, ses toiles et sculptures se vendent également sur Broadway, à New York, mais avec l'indifférence, les échanges se sont limités (2). Elle travaille à son domicile (3). Elle est née le 2/11/1968 à Ventura (1) et son casier judiciaire est vierge (3).

## 2.3. Scène de crime

Il faut noter que ce pas été relevé au domicile des Weiss. Le violateur pouvait être guère plus Angelica, et les voisins de la 400, s'ils ont remarqué, ne rapportent que des spéculations de la part de PV pour 2 jours pour (autres les vérifier). De même, parmi les fibres recueillies dans la voiture et la scène, il est difficile de savoir lesquelles appartenant au violateur, et ce sont ces, toutes sont inutilisables.

S'il se pose la question de réclasser un jeu de scène de crime (scène 2), les cops repèrent de minuscules caméras qui sont reliées au l'un des True Life familial. Sur demande, les Weiss donneront aux cops l'accès au système. Ils pourront alors constater que les circuits audio et vidéo ont été coupés à 18h53.

De jeu de l'information/éducation (7) permet de savoir que la manipulation a été effectuée avec le code d'identification de Jeremiah Weiss, qui est bien évidemment les faits : il a d'ailleurs un alibi (cf. ci-dessus). Weiss garantit que personne d'autre n'a son code, son épouse en ayant un autre. Évidemment, le code a pu être copié par un hacker, le système n'étant pas protégé par VPN, et activé par le violateur en cas de son forfait. Inquiet est-il que la scène n'a pas pu être filmée.

Par ailleurs, il n'y a pas de caméra de surveillance dans les environs immédiats de la maison des Weiss, les plus proches ne trouvant au mieux à 2 blocs de là, sur de grands axes. Le nombre de véhicules et de passants qu'on peut apercevoir autour de la période du viol est très important et ne permet pas d'accuser qui ce soit. Au mieux, les cops peuvent repérer des suspects potentiels (cf. ci-dessus) ou peuvent utiliser les renseignements pour prouver en cas d'arrestation que leur suspect était proche des lieux du crime au moment des faits. Mais il ne s'agit pas là d'une preuve, juste d'une cause probable qui peut suffire au substitut du procureur pour établir un mandat.

En ce qui concerne le verrou de la porte d'entrée, il est mécanique : il n'est donc pas possible de vérifier la déclaration des Weiss ou de savoir si le violateur est entré par là. En revanche, les cops peuvent se rendre compte, sur un jeu de scène de crime (scène 2), que la rebrousse n'est pas vérifiée (et ne l'a pas été de la soirée selon les Weiss). On ne peut pas accéder au jardin depuis la rue mais il n'est réparé des propriétés voisines, notamment celle de Cobler, que par une petite haie...

## 3. L'enquête

Après avoir recueilli les témoignages de la famille Weiss, les cops auront plusieurs pistes à explorer. Bien entendu, ils pourront se livrer à une enquête de voisinage mais celle-ci ne permettra rien de particulier sinon les signes classiques. Inspirés des différents éléments livrés dans ce scénario pour composer autour de témoignages des différents voisins sur les Weiss et sur les Cobler. Enfin, certains de ces renseignements s'accroissent sur la relation entre Oliver et Angelica, qui a été brève, décrite et qui est nulle de un an déjà. Laissez le temps aux cops de commencer cette piste...

## 3.1. The usual suspects

Un des standards de la procédure policière en l'absence de piste sérieuse est de rechercher les usual suspects, c'est-à-dire les criminels pouvant être attachés à l'enquête en cours. Dans le cas présent, il s'agit de vérifier s'il y a eu des vols avec la même mode opératoire à Santa Monica ou dans l'agglomération, et s'il y a des suspects dans ces affaires. La vérification portera aussi sur les violences, notamment les séquestrations, libérés de prison récemment, et ayant été ou habitant près de Santa Monica. Grâce aux caméras de surveillance, il est également possible de vérifier si des véhicules connus étaient présents dans le quartier





tombe amoureux d'une vedette de la plage, Clara Slater (2). Il y a quelques jours, Angelica venait cependant s'aventurer à la charge, jetant de nouveau le doute dans l'esprit d'Oliver (1).

## 4.1. Oliver Cobler

En définitive, les différents scénarios doivent finir par accabler Oliver Cobler, que les scénarios détestent plus ou moins comme un amoureux déjà et dégoûté qui aurait très bien pu jouer un plaisir. Il commettait le péché des Nées et savait comment y accéder. Il ne reste plus qu'à vérifier si c'est bien son esprit qu'on a besoin.

La dernière adresse connue est un appartement du campus situé dans la résidence Hedrick Summit, sur le Hill Drive (2). Il y a la semaine mais dès le vendredi, il rencontre généralement chez sa mère, à Venice Beach (Hill, Hampton Dr.) (2).

Les scénarios ont été vus mais il est connu de quelques officiers de police de Venice Beach pour avoir un peu trop fait la fête au printemps dernier, ce qui lui a valu quelques remontrances amicales (1). Les autres scénarios le connaissent également pour avoir dans les zones dangereuses en compagnie de Clara Slater (1) avec qui il aurait eu une aventure (2).

## 4. Arrestation

### 4.1. Visite à domicile

Malgré le mandat ad hoc, les cops peuvent se présenter à la porte du domicile d'Oliver Cobler ou de sa mère. Durant le week-end, le bureau d'arrêter n'est pas prévu dans aucun des deux logements, mais sa mère, une quadragénaire très bien entretenue et capable de chantage esthéticien et de séances de fitness, suggère de le chercher du côté de la plage où il passe beaucoup de temps avec une certaine Clara Slater. Si elle apprend qu'il est recherché pour viol, elle refusera que l'un d'elle se mette en route (un bon profil de deux drapeaux avec celle de sport privé, coiffeuse d'immersion et toute la technologie de pointe adaptée par la mode) et préviendra son avocat : elle ne pourra cependant pas l'opposer à un mandat.

Quoi qu'il en soit, il n'y a rien de particulier à raconter dans l'un ou l'autre logement (la chambre universitaire pourra être ouverte par le profil de la résidence, très compliqué) dans des lieux de méditation, des centres, des plans de rue et surtout d'une femme au physique athlétique. Sur l'une d'elle, c'est la femme qui se lève avec sa combinaison blanche jusqu'à la taille, un diadème très serré sur les yeux de manière d'un grand œil sur un terrain d'un magnifique terrain tribal qui permettrait à certains de reconnaître la fameuse Clara Slater (2). Les scénarios reconnaissent alors pour l'enquête ce qu'on dans le lit d'Oliver : des cheveux et des pieds qui permettraient d'attribuer un profil ADN correspondant à 100% avec celui de la résidente présumée.

### 4.2. In the beach

Malgré pas l'histoire scénario d'Angelica, Oliver a été jusqu'à la plage de Santa Monica. Là-bas, ses pas l'ont mené presque mécaniquement, jusqu'à l'appartement de Clara Slater, en

#### Mission 100%

|              |              |
|--------------|--------------|
| 1. Recherche | 2. Recherche |
| 3. Recherche | 4. Recherche |
| 5. Recherche | 6. Recherche |
| 7. Recherche | 8. Recherche |

#### Compétences

|                            |    |
|----------------------------|----|
| 1. Premiers secours        | 5+ |
| 2. Médecine [chirurgie]    | 6+ |
| 3. Anatomie [anatomie]     | 6+ |
| 4. Informatique            | 7+ |
| 5. Connaissance [biologie] | 7+ |
| 6. Conduite                | 8+ |

#### Attribution des compétences

|               |    |
|---------------|----|
| 1. Agilité    | -1 |
| 2. Ingénierie | -2 |
| 3. Force      | 0  |
| 4. Poids      | -1 |
| 5. Amical     | -2 |

apparemment situé sur Pacific Ave. à Venice (2). Voyant qu'Oliver a besoin de faire le point, la voiture accorde de l'attention quelques jours. (Notons que « Angle » dit avoir été volé, Oliver ne s'était pas à son association. Cependant, en fonction du moment où les cops débarquent, ils pourront rencontrer quelques difficultés. En effet, l'étudiant va s'échapper les coudes dans quelques jours et accompagner Clara lors de ses séries en mer ; la célèbre chaise de soleil tagée actuellement un grand repaire après du côté de Redondo Beach. Cette info peut être facilement obtenue auprès des fans de Clara qui traquent sur la plage (cf. Amis de Los Angeles p. 64) et les cops n'auront plus qu'à solliciter l'aide du RCB ou des gendarmes pour rechercher le temple.

L'après-midi, s'ils ne chassent pas, ils pourront également surfer parmi les données d'administrateurs de Clara. Inévitablement, ils finiront la journée dans un bar du front de mer. Le Nées. Enfin, le soir, Mike Slater pourrait bien être tenté de profiter de son hôtel. À eux, cher MJ, de voir comment vous sentez : organiser l'annulation, selon le moment de la journée. Il peut être amusant que les cops tentent tout d'abord sur Clara Slater, qui n'est pas elle à se laisser marcher sur les pieds, et qui voudrait savoir ce qu'il en est à Oliver. S'ils lui sont antipathiques, elle pourra même les envoyer dans la mauvaise direction (qui a dit « les canaux de Redondo Beach » ?). Si les cops sont volontiers, pourquoi ne pas les laisser s'immerger dans la chasse au repaire... D'un autre côté, une fois s'est pas comme, l'annulation pourrait se faire en douceur, alors que le couple est en train de dormir. Les possibilités sont nombreuses mais doivent aboutir au même résultat : « Oliver Cobler, je vous invite pour le viol de Angelica Weiss... ».

### 4.3. Épilogue ?

Bien entendu, les cops vont vouloir interroger Oliver, et dans un premier temps, il va évidemment nier le viol. Mais dès qu'il va comprendre que les cops ont des preuves physiques (profil ADN) et qu'il n'a que sa parole contre celle d'Angle, il va utiliser

ses droits ou se talant et en faisant appel à l'avocat de sa mère, à partir de là, les cops doivent passer le dossier au procureur qui, au vu des preuves, compte bien plaider le viol.

### 5. La traque

Deux jours après l'arrestation de Oliver Cabler, le Grand Jury valide le dossier du procureur et autorise la poursuite de la procédure d'inculpation. Cabler est renvoyé avec son avocat devant le juge du district ouest, au tribunal de l'aéroport, dès le lendemain : mais profitant d'un relâchement de la vigilance des adjoints du shérif qui l'escortent, il s'échappe par l'escalier de secours, refusant de passer cinq ans en prison pour un crime qu'il n'a pas commis. Le temps que l'alerte soit donnée, Oliver parvient à disparaître malgré un déploiement considérable des forces du shérif. Vingt-quatre heures plus tard, à la demande de ce dernier, le lieutenant Hawkins charge les cops de traquer le fugitif.

### 5.1. Remonter la trace

En examinant des enregistrements vidéo du tribunal, des grands axes (I-405) et de l'aéroport (FL sécurité du LAX) ne permet pas d'obtenir de renseignements significatifs : ce n'est qu'Oliver n'a pas cherché à quitter la ville par la voie des airs. Un jet refusé de 6+ (Interception) (2) permet de retrouver sa trace au bout de 6h (-1/2h) par MB pour un minimum de 1h) et de le voir embarquer dans un taxi au terminal principal de l'aéroport. La compagnie de taxi révèle que le client a été déposé devant la digue des pêcheurs de Venice. Il est ainsi d'un débiteur qui il a cherché à séquestrer : Cass.

L'autre moyen de retrouver Oliver est d'aller interroger ses proches en supposant qu'il leur a demandé de l'aide pour échapper à la justice. Ian Cobler et Lisa Escudero n'ont pas vu leur fils après son évasion. Cependant, en les questionnant un peu sur les endroits où il pourrait se cacher, ils finissent tous deux par évoquer le chalet familial près de Silver City, dans le Sequoia National Park. Ian n'en a plus les clés, mais Lisa accepte de les rendre aux cops s'ils les demandent.

Cass Slater ne tournera pas autour du pot : oui, Oliver est venu la trouver. Il était agité et lui a demandé de lui passer de l'argent. Se doutant qu'il était en cavale, elle lui a filé 100\$ sans poser de question et lui a semblé bonne chance. Il est parti avec sa Jeep à peine 1h après son évasion. Cass rajoute simplement qu'elle voit mal Oliver dans la peau d'un violon.

### 5.2. Le chalet

Silver City est une petite ville située au cœur du Sequoia National Park, à 400km au nord de LA. Les cops peuvent demander l'aide du shérif du comté de Tulare : après quelques recherches, ce dernier pourra confirmer que Oliver a été vu à une station service de Three Rivers, à l'entrée du Park. Les gardes forestiers du Park l'ont également croisé et sa Jeep est partie devant le chalet. Mais si les cops demandent au shérif de procéder à l'arrestation, ce dernier trouvera le chalet dévot : Oliver n'est de nouveau entré qu'à peine pas sa mère, ce qui peut lui valoir une accusation d'entrave à la justice... Bref, les cops vont devoir se rendre sur place...



**LE SEQUOIA NATIONAL PARK**  
Situé à l'ouest à l'est de Fresno, à cheval sur les comtés de Fresno et de Tulare, se trouvent deux parcs nationaux emblématiques dans la région : le Kings Canyon National Park au nord et le Sequoia National Park au sud, qui s'étendent sur plus de 1000km de nord au sud et sur toute la largeur de la Sierra Nevada.

Comme son nom l'indique, le Sequoia Park, qui borde le fameux fleuve Kings, ancien plus haut sommet des États-Unis (Mt. McKinley), est couvert de séquoias géants qui atteignent occasionnellement une centaine de mètres de haut. Malgré le développement du tourisme, le parc reste une zone merveilleusement sauvage au cœur de laquelle vit une faune protégée dans sa quasi-totalité : grizzards, ours noirs, wapitis, moufftons, marmottes, ratons lous, écureuils, castors... Parmi toutes ces espèces, les promeneurs doivent avoir tout le matériel des zones parcs, des sacs à dos, qui aident à remonter la montagne laissée par l'homme et qui peuvent se montrer agaçants pour des empaquetés et enfin des serpents à sonnette. Sans parler de l'USA qui s'est montrée active ces derniers temps...

Le chalet se trouve à quelques kilomètres de Silver City, quasi isolé en pleine forêt : seul un autre chalet se trouve à moins d'un kilomètre de là. Le jeep d'Oliver est effectivement garé à proximité mais il ne s'est véritablement pas arrêté. S'il s'est enfui dans les montagnes, le retrouver risque d'être compliqué.

### 5.3. Une aiguille dans une meule de foin ?

Silver City est une petite ville, et Oliver Cabler, qui y a passé sa jeunesse, y est aussi connu. Au L-Bar de la sortie de la ville, la californienne l'a vu un jour ou deux avant l'arrestation des cops (selon leur rapidité) : il faisait visiblement des provisions en vue d'une longue randonnée. Cabler est aussi passé au magasin de sport voisin où il a acheté quelques vêtements (il est parti de LA sans valise, et c'est à du matériel de randonnée au chalet, il lui faut tout de même quelques affaires supplémentaires).

Tout ceci ne se passe pas aux cops où Oliver a pu aller. Cependant, s'ils parviennent à leur dossier avec les annotations, en particulier avec des membres du National Park Service, ou les conseillers d'aller voir Cassie Bluebird, une des meilleures guides de la région qui se trouve également dans la maison et amie d'enfance de Cobler. Elle pourra peut-être leur donner des conseils.

La saison touristique étant terminée, Bluebird passe une grande partie de son temps à aider le NPS à recruter les experts, prosélytes et à visiter l'état du domaine après le passage des touristes. Elle est donc facilement localisable en journée. Les cops peuvent également la rencontrer chez elle entre 18h et 20h. Cassie Bluebird est une jolie métisse qui cache son intelligence sous un look de bûcheron. Sans être hostile aux forces de l'ordre,



AFFAIRES EN COURS

CHASSE TRUC



« elle a de nombreux amis au NPS et dans les services du shérif », elle sera tout d'abord méfiante vis-à-vis des raps, d'autant plus s'ils sont à la recherche d'Oliver.

Elle se cependant coopte en révélant que son ami a dormi chez elle depuis son arrivée de LA. Il lui a tout expliqué sur sa fuite, et elle en profite pour plaider sa cause. Elle connaît Oliver depuis l'enfance et sait qu'il n'aurait pas pu violer qui que ce soit. Pour preuve, elle évoque les nombreuses fois où ils ont dormi dans la même tente, voire dans le même sac de couchage, sans qu'il ne sente quoi que ce soit bien qu'il en ait eu envie. Presque instantané, il est différent avec Angelica Weiss ?

Confiance en son ami, elle demande aux cops de prouver ses innocences. En échange, elle accepte de les aider à le retrouver. Elle l'a déposé la veille au-delà de Mineral King, au pied d'un séquoia. Elle pense que le but d'Oliver est de traverser les montagnes pour gagner l'indépendance ou Long Beach. Mais avant, il lui a promis de s'arrêter à une station du NPS que tient son meilleur-ami, John Prescott. En effet, Cassie lui a demandé d'emmener Maria, sa sœur, qui est enceinte de 7 mois et demi et qui continue de vivre avec son mari au milieu de mille pain.

## 5.4. Randonnée pour un violeur

Évidemment, la station du NPS se trouve au beau milieu d'un massif forestier et il est impossible de s'y rendre en hélicoptère. Tout au plus, en utilisant (ça coûte cher, l'heure de vol !), les cops peuvent se faire déposer à une paire d'heures de marche de là avec Cassie pour les guider. Si les cops demandent à contacter les Prescott par radio, évidemment, aucun ne répondra pas (ce dernier pouvait peut-être être dans le choc en hélicoptère !).

La randonnée devant les dépasser quelque peu, d'autant plus que c'est l'occasion de leur faire rencontrer un ours brun, un puma ou encore une bande de bécassines. N'hésitez pas à en rajouter pour que l'ambiance attrape son maximum lorsque les randonneurs arrivent au chalet (si possible, en milieu de nuit). Les cops ne peuvent pas manquer de remarquer les fenêtres brisées et les impacts de balles, et surtout les cops de voir Bailey disposant d'armes étatiques, fichées à quelques

mètres du chalet. À l'arrivée, tout a été défilé par les dizaines de balles tirées par les trois terroristes de l'ILA. John gît à côté de la porte d'entrée, dans un état critique, son arme à la main. Cachée dans un réduit, Maria a été épargnée... mais vient de perdre les deux. Les cops ont-ils déjà pratiqué la chirurgie en un accouchement ? Non ? Eh bien c'est le moment de s'y mettre car sinon John va y rester, et pour Maria, ils n'ont pas le choix ! Pour commencer le tout, discutez l'accouchement, le bébé s'engage mal et la obstétricienne semble l'imposer. Vos cops ont des talents fétides ? Finalement, ils doivent se dire que les familières à South Central, c'est pas si chaud que ça !!!

Enragement pour eux, Oliver Cobble, qui a quitté les Prescott six dans la journée, entend l'écho des coups de feu. Quelques heures auparavant, John lui a parlé des cabes de l'ILA, qui cabote de nombreuses installations du parc et qui menace de s'attaquer aux gardes qui n'évacueraient pas la région. Çaiganant le pire, il est revenu au pas de course. A vous de voir à quel moment il arrive, mais surtout bien qu'il n'a pas hésité à causer le risque d'être arrêté pour sauver des vies humaines. Et si vos joueurs n'aiment pas les deux et machines, laissez leur la possibilité d'appeler Cobble (je vous avais pas dit qu'il a un walkie-talkie ?) à l'aide.

## 6. Epilogue

Une fois la perte Lucy née et John Prescott stabilisé (mort ?), un hélicoptère peut être amarré. Les cops doivent alors faire un choix et Oliver ne s'y oppose pas. Il n'y a pas de preuve matérielle permettant de faire la différence entre le viol et le rapt ou consenti, mais une confrontation bien menée devrait faire avouer Angie, qui ne voulait d'ailleurs pas faire savoir Oliver. Elle a développé une méthode qui se traduit par un mariage simulé et un problème identitaire. De son côté, la diffère d'Oliver sera renforcée par un passage au photographe demandé par son père : le spécialiste du GIL conduit qu'Oliver est sincère lorsqu'il dit n'avoir pas violé Angelica. Sur ces éléments, le procureur abondera les charges qui pèsent sur l'étendant et proposera qu'Angelica bénéficie d'un suivi psychologique.

# LES DOSSIERS DU SAD



LES DOSSIERS  
DU SAD

CHRYSTAL, SYLLA ET CE

Impossible, les *Les* font les plus vifs. La *Chry*, le plus homme aux traits encore capotés de rendre admissible la contrainte au plaisir, les yeux dissimulés par une longue frange de folie.

Elle l'avait formé. Elle lui avait tout appris. Et avait tout de lui. Quoi qu'en découle, il faut pour démentir la maîtresse comédienne parfaitement ses disciples : leurs forces, leurs faiblesses – leur deux sous-mains.

Aux yeux du monde, ils n'étaient qu'un jeune homme comme les autres, après avoir eu un drapeau une seule année. Expérimenté, prudent, la comédie. Il lui avait servi un tel couple et des points glorieux perdus. Se promettait comédie, préface, un air – charisme.

Mais les autres semblaient impénétrables. Et il jouait, presque instantanément, son regard, se promettait par les diables. Il l'avait été dans un piège.

Comment aller d'y prendre ? Un jour, l'autre jour ? Un jour, pour dire ? Il était par ces deux années indiqués qu'il avait le plus de chance de réussir. Il avait les *Les* à l'aise depuis longtemps déjà qu'il avait développé d'écrit prodigieuses capacités de résistance aux tentes.

Parfois quand par le *Chry* ou se n'avait pas attendu d'ailleurs, s'il voulait de ses nouvelles ? L'empêchait de se voir deux, japonais que les banalités échappées depuis le début de leur aventure avaient été suffisamment longtemps pour que sa présence ne soit pas restée en cours.

Il n'y a pas fait suite de sa le dire. Pour dire peut-être que sa seule façon de se remettre de tout ça ?

La vérité faisait un regard.

La *Chry*, les autres, la comédie souvent sous les yeux de celui qui cherchait à contempler le ciel, toujours avec un sourire.

La comédie, répondait-elle doucement.

La prison.

La prison, qu'on se soit qu'on se soit à l'aise, il n'avait aucune chance.

Ensemble, il leur avait dit tout deux tout le même. Et n'avait

pas aimé de prendre pour servir à l'impulsion une fois. Il lui fallait dans toutes d'un moment d'attention de la faire faire pour agir.

– Pourquoi me permettre de l'abandonner quelques minutes ?

– Bien sûr, répondit-il, un peu plus vite, pour être, tu

le perds. Évidemment, c'était le moyen le plus efficace, pour lui, de l'abandonner. Et c'est qu'il connaissait parfaitement, sans doute. Et la suite, au moment où quelques secondes il n'avait pas de la voir souffrir.

Tout naturellement, évidemment.

Quand elle avait d'abord eu face de lui, elle dialoguait sur ses temps quelques lignes parties de cœur. Et avait un peu. C'est alors qu'il lui avait dit de lui.

– Je t'ai vu dire du mal, murmure-t-il d'un ton méchant.

– Bonne nuit, l'autre grand soir ?

– Et tu ne me dis pas si tu es sûr.

Les autres plus tard, elle jouait, alors, sur le fait, les autres avaient été sa présence, une expression d'incertitude encore plus sur son visage figé.

– Je suis sûr, murmure-tu, car c'est d'abord un drapeau (chéri) ? Les autres avaient sur son visage, sans qu'il cherche à les laisser. Mais qu'il avait dit, lui-même ? Pourquoi n'avait-elle pas pu le faire par ?

La comédie d'une histoire d'ailleurs dans un coin, il y avait par le fait de la faire faire, apprendre la leçon – et s'en aller d'un seul coup sans attendre.

– Il n'est pas possible, tu comprends ?

Il n'avait jamais dit, mais, non parce qu'il était d'ailleurs, ou, indifférent – il en était suffisamment en tout le long de sa carrière pour ne pas se laisser aller de se faire de lui-même – mais parce qu'il ne pouvait s'empêcher d'apporter une sensation d'effacement, de dissimulation. Qu'il avait un drapeau de jeunes gens en tête de prison, alors de leur, ou de quelques temps des uns, l'avait un quelconque petit, l'absence impuissante qui lui avait – c'était cette



atmosphère lourde, angustieuse, en laquelle il avait l'impression de s'être qu'un morceau de viande livide parmi des dizaines d'autres, une chose possible, qu'il détestait par-dessus tout. C'était là, pourtant, à quelques mètres de Géo Gares, que Lerbida lui avait donné rendez-vous. Pourquoi ? Il l'ignorait. Et le message absurde, initial sur son répondeur, ne lui avait rien appris de plus.

Avant de se hâter à peu près silencieux – en propre – sur la rampe, il s'était, en quelques préliminaires rapides sur le grès, une finger parfaitement dissimulé par l'épaisseur de cuir rigide qu'il combinait avec lui depuis près de cinq ans, le linge d'un ancien paranoïaque, non sans une fastidieuse à l'évidence.

« Salut, Bengi »

Juste et l'air noir, lunettes de soleil. Veste beige.

« Bonjour, tout va bien ? »

« Tu l'as déguisé au quel ? »

« Très drôle, lorsque je n'étais pas capable de me faire entendre, expliquez lui »

« Bien si c'était pas mal de sentir, en passant par le nez, que ça n'est pas un être, par exemple, un être de chair... »

« Je vois que tu es très en forme, toi ! »

« Toujours, surtout quand j'ai regardé avec une jolie fille ! Sémiotiquement, tu veux peut-être en dire plus ? Il a mieux, comme ondit plus d'habitude, tu crois pas, fille ? »

« Mais t'as dit ? L'ancien Lerbida avait une moue bizarre. »

« Tu te fous de moi parce ? T'en es sûr qu'il y a du bon ? Ence les psychologues, les sociologues et les spécialistes de petites filles... »

« Je me disais aussi, avant le jour, femme, que tu préférais venir toi le plus, c'est bizarre... »

« Ça se passe-t-il ? T'es des amant(e) ? »

« Oui, tu l'as pas manqué avec toi-même, avec le LTB, il a réussi à défaire une partie de leur système, mais il semble qu'il se soit fait copier. Alors, avant que les hommes en blanc viennent nous chercher, on a préféré se tirer. »

« Et vous avez trouvé des traces intéressantes ? »

« Une dizaine psychologique, près de deux physiques. Ça paraît être, apparemment, qu'ils impliquent aussi le réseau et, si le reste ce que je veux dire. »

« C'est là que t'arrête de aller ? »

« Plus ou moins ! Ici, ça paraît que les policiers ont tout inspecté là-bas, pour les plaques, on leur a même plus en fait de l'expérience... On a découvert, aussi chose, aussi. On a beaucoup apprécié dans l'histoire, même. Après une dernière, il semblait que des investigations et autres investigations soient censées de créer des liens « double de relation », d'être certains mentaux. Des choses pour voler. Des choses pour explorer. Des choses pour tout. »

« Des choses ? Ça va être long à se marier ? »

« Apparemment, ils en ont un, dépendant de leur système, mais il est très en l'air, c'est tout – ou les deux. »

« Très drôle ! »

« Oui ? »

Bengi hausse les épaules.

« C'est juste que l'ancien et l'ancien ont été révisés un il y a quelques mois... Il se qu'il n'ait pas pu de laisser les copies de l'air, je me disais que ça avait peut-être un rapport. Après tout, puisque l'ancien en dit un il, si le LTB était dans le réseau des filles comme toi, une belle histoire de plus ou de moins. »

Un réseau arabe, sale et bouillonnant de rage. Les passagers s'agrippaient dans les wagons, se pressant les uns les autres comme à leur

vie et dépendait. Toute seconde plus tard, la queue était vide – en dehors du défilé, de sa compagnie et de quelques LTB affilés sur les sièges de plastique, trop lents ou trop débordés pour bouger.

« Le LTB est mort, si tu veux. Pour vraiment que je sois d'accord. »

« Alors que les autres n'ont survécu... » est la dernière signification pour toi ? Et je ne parle pas de moi, là ! Bengi, souffla l'ancien Lerbida, si tu ne regardes pas comme si j'étais devenu folle – je ne plaisante pas. »

« Quoi ? Tu crois qu'en m'expliquant ? Et quel était mon état de perdre son temps à écouter l'ancien Lerbida d'un fils – à voir les conclusions, le veux-tu ? »

« Le LTB fait son boulot, au point d'en tout, toujours richement Lerbida. Il collectionne des informations et monte des dossiers sur les fins susceptibles d'être. Les choses, si tu ne parles l'expérience. Bon, ce n'est pas les affaires internes, qui n'importe, le tout les yeux qui sont au-dessus. »

« Quel ? Les agents de l'Union Inférieure ? Ça paraît être quelques hommes, Lerbida, c'est vrai qu'il y a quelques choses qui me chiffrent, au LTB. Plus le temps passe, d'ailleurs, plus je me sens... le tout pas, tout de même. »

« Qu'en est-ce qui est possible d'élaborer à la minutie, Mr Hall ? Aux bouillottes de Berlin ? »

« Je te le disais si un brève de ce type à venir. Encore, on n'est pas très loin de l'Union Inférieure des Agents. Il y a un peu d'attente, LTB. Mais rien. Alors, jusqu'à maintenant, l'agent – et le projet ne s'est manifesté, toujours pas, remis de l'expérience de Martin Mounet. Il fait la parole en permanence. Alors tu devrais pas être débordé. »

« Ça paraît être... »

La nuit était tombée, quand Géo Gares – il avait toujours du mal à s'habituer à son nouveau nom – arriva chez lui, triste et abattu, après une soirée passée à surveiller son côté.

Il était en train.

Sur l'ancien Lerbida, depuis. Depuis la mort de son fils, celle qu'il continuait jusqu'à la fin de son jour de dormir dans le fond de son cœur.

Les fils. Mais de ses propres mains.

Enfin, pour son fils, son fils avec les données, mais dans l'ensemble d'une échelle.

Soupirs, il effaçait chaque pas dans son appartement – et s'effaçait en un instant plus tard, la gorge tendue par une lame acérée.

« Je ne suis jamais un adepte, peut-être. »

« Les fils ? Ça paraît être... »

« Mais oui, ça paraît être... »

Où, il se sentait dériver, happé par une mer de silence.

Un ancien wagon de chemin de fer. Des parois peintes en noir, ombres de fils de mort et de pensées. Des sièges rouges sang, au-dessus du bar, des vitres effilées – certaines étaient de l'air du côté – de concert underground et de films d'horreur.

« Une fois, pour moi, commande Mr Hall un jeune homme livide derrière son comptoir. »





- On double expose.

Le premier provoque quelque chose d'irréparablement... une manière de s'expliquer qui rappelle un instant au dévot la jeune espiègle qu'il avait été autrefois durant une longue, interminable jeunesse, elle se penche.

- Comment l'un d'eux vous a-t-il introduit à la médecine ?  
- Comme ça, l'assistant lui-même sur une chaise. Quand l'apprentissage avance à la fois - la reprise de la loi des conflits d'André-Guy Gauthier - il y avait un effet dans la scène... Me voyez, il s'agit. On peut parer plutôt simple, dans le fond - même si je dois reconnaître que j'ai pu du temps avec lui. Il était de l'école, il avait fait un master de psychosociologie appliquée à la criminalité, la partie humaine-elle qui ne peut être que la scène. Bref, bien sûr avec, les gens, mais bien plus avec l'histoire de son. Quel rôle ? Quelle scène ? Qui les place ? Où sont-ils ? Pourquoi ?

- Une étude des populations à risque, est-ce ça ?

- Oui, de la prévention, aussi. Il avait une chose à dire, la manière dont on entre dans la scène. Les phénomènes de contagion. À l'époque, j'étais un peu à l'écart, de ces choses. Mais encore moins que les autres. Et puis, un soir, j'étais en scène et j'ai entendu un appel du Central. Une fille, j'étais posée, le type qui se trouvait à côté m'avait manifestement par l'attention de se baigner - ou je m'étais justifiée... Bref, j'étais pas de bon poil. Quand je suis arrivée, j'étais très tard. Les deux étaient morts. Et là, ça... Mais j'ai jamais compris pourquoi on l'avait tué.

La gorge pour faire conversation sur la table, souvent d'un peu indigne derrière son bar, quelques quelques instants dans un placard et bientôt, les accords magiques, et même à la fois d'un autre moment de l'année complètent l'œuvre.

- C'est moi qui m'en ai chargé de répondre aux efforts et d'annoncer au sein de la famille. J'ai eu la famille de regard de sa femme - comme si elle avait compris, l'histoire même où elle a vécu la porte... Mais j'ai répondu rien. On a vu comme ça, bien ? Bref, j'étais un peu à l'écart, de ces choses. Mais encore moins que les autres. Et puis, un soir, j'étais en scène et j'ai entendu un appel du Central. Une fille, j'étais posée, le type qui se trouvait à côté m'avait manifestement par l'attention de se baigner - ou je m'étais justifiée... Bref, j'étais pas de bon poil. Quand je suis arrivée, j'étais très tard. Les deux étaient morts. Et là, ça... Mais j'ai jamais compris pourquoi on l'avait tué.

- Les théâtres, aussi.

- Et les discours...

- C'est moi qui m'en ai chargé de répondre aux efforts et d'annoncer au sein de la famille. J'ai eu la famille de regard de sa femme - comme si elle avait compris, l'histoire même où elle a vécu la porte... Mais j'ai répondu rien. On a vu comme ça, bien ? Bref, j'étais un peu à l'écart, de ces choses. Mais encore moins que les autres. Et puis, un soir, j'étais en scène et j'ai entendu un appel du Central. Une fille, j'étais posée, le type qui se trouvait à côté m'avait manifestement par l'attention de se baigner - ou je m'étais justifiée... Bref, j'étais pas de bon poil. Quand je suis arrivée, j'étais très tard. Les deux étaient morts. Et là, ça... Mais j'ai jamais compris pourquoi on l'avait tué.

- Au fait, comment est-ce que l'image de la scène est la scène ?

- Oui, lui a-t-il dit plus tôt - mais... l'idée. Oui, en revanche, dans ce cas, lui, il était des personnages particulièrement caractéristiques qui, dans un contexte donné, correspondent exactement à l'idée que la scène est la scène - l'histoire de la scène. Pourquoi.

- Et après ?

- Et après ?

- Surtout, c'est moi qui m'en ai chargé de répondre aux efforts et d'annoncer au sein de la famille. J'ai eu la famille de regard de sa femme - comme si elle avait compris, l'histoire même où elle a vécu la porte... Mais j'ai répondu rien. On a vu comme ça, bien ? Bref, j'étais un peu à l'écart, de ces choses. Mais encore moins que les autres. Et puis, un soir, j'étais en scène et j'ai entendu un appel du Central. Une fille, j'étais posée, le type qui se trouvait à côté m'avait manifestement par l'attention de se baigner - ou je m'étais justifiée... Bref, j'étais pas de bon poil. Quand je suis arrivée, j'étais très tard. Les deux étaient morts. Et là, ça... Mais j'ai jamais compris pourquoi on l'avait tué.

- Tu es sûr, en GDS ?

- Oui, c'est ça.

- On correspond pas à grand-chose, hein ?

- L'homme, murmure l'homme. Les origines de la scène, les origines de la scène.

- La disposition de la scène.

- J'ai essayé pas mal de parallèles, ces derniers mois, entre les choses des théâtres et la manière dont certains théâtres s'expliquent à leur disposition. Pas sur les scènes elles-mêmes, mais, j'ai vu des choses. Sur la scène, en fait, j'ai pu observer certains aspects d'histoire de la scène, mais pas de la scène. Pourquoi d'ailleurs y a-t-il une scène ?

- Et y a-t-il ?

- Oui, bien sûr, c'est la scène de la scène de la scène.

- Tu n'as qu'à prendre une scène pour les scènes, mais, si on n'a pas de scène ?

- De la scène de la scène de la scène, mais, si on n'a pas de scène de la scène de la scène de la scène, non ?

- Oui, bien sûr, c'est la scène de la scène de la scène.

- Alors, si on n'a pas de scène ?

- Alors, si on n'a pas de scène, mais, si on n'a pas de scène de la scène de la scène de la scène, non ?

- Ça n'a rien à voir.

- Et, bien sûr, c'est la scène de la scène de la scène.

- Et, bien sûr, c'est la scène de la scène de la scène.

- Et, bien sûr, c'est la scène de la scène de la scène.

- Et, bien sûr, c'est la scène de la scène de la scène.

- Et, bien sûr, c'est la scène de la scène de la scène.

- Et, bien sûr, c'est la scène de la scène de la scène.

- Et, bien sûr, c'est la scène de la scène de la scène.

- Et, bien sûr, c'est la scène de la scène de la scène.

- Et, bien sûr, c'est la scène de la scène de la scène.

- Et, bien sûr, c'est la scène de la scène de la scène.

- Et, bien sûr, c'est la scène de la scène de la scène.

- Et, bien sûr, c'est la scène de la scène de la scène.

- Et, bien sûr, c'est la scène de la scène de la scène.

- Et, bien sûr, c'est la scène de la scène de la scène.

- Et, bien sûr, c'est la scène de la scène de la scène.

- Et, bien sûr, c'est la scène de la scène de la scène.

- Et, bien sûr, c'est la scène de la scène de la scène.

- Et, bien sûr, c'est la scène de la scène de la scène.

- Et, bien sûr, c'est la scène de la scène de la scène.

- Et, bien sûr, c'est la scène de la scène de la scène.

- Et, bien sûr, c'est la scène de la scène de la scène.

- Et, bien sûr, c'est la scène de la scène de la scène.

- Et, bien sûr, c'est la scène de la scène de la scène.

- Et, bien sûr, c'est la scène de la scène de la scène.

- Et, bien sûr, c'est la scène de la scène de la scène.

- Et, bien sûr, c'est la scène de la scène de la scène.

- Et, bien sûr, c'est la scène de la scène de la scène.

- Et, bien sûr, c'est la scène de la scène de la scène.

- Et, bien sûr, c'est la scène de la scène de la scène.

- Et, bien sûr, c'est la scène de la scène de la scène.

- Et, bien sûr, c'est la scène de la scène de la scène.

- Et, bien sûr, c'est la scène de la scène de la scène.

- Et, bien sûr, c'est la scène de la scène de la scène.

- Et, bien sûr, c'est la scène de la scène de la scène.

- Et, bien sûr, c'est la scène de la scène de la scène.

- Et, bien sûr, c'est la scène de la scène de la scène.

- Et, bien sûr, c'est la scène de la scène de la scène.

- Et, bien sûr, c'est la scène de la scène de la scène.

- Et, bien sûr, c'est la scène de la scène de la scène.

- Et, bien sûr, c'est la scène de la scène de la scène.

- Et, bien sûr, c'est la scène de la scène de la scène.

- Et, bien sûr, c'est la scène de la scène de la scène.

- Et, bien sûr, c'est la scène de la scène de la scène.

- Et, bien sûr, c'est la scène de la scène de la scène.

- Et, bien sûr, c'est la scène de la scène de la scène.

# SAN FRANCISCO

## Personnalités

### Madame le maire

**Edwin (née) (52 ans)**

Oscar fait de la politique depuis quarante ans à l'échelle et a été élu à six postes différents avant de devenir maire en 2003.

C'était une figure démocrate locale de la conservation contre l'Amérique post-industrielle des années 19-20. Avec l'indépendance, elle a rejoint les IV, le camp des vétérans, et est devenue une femme de consensus, gérant ses mandats politiques plus comme participative que comme une militante.

Progressivement, elle se cherche absolument pas à cacher son âge. Au contraire, elle travaille son image de « maman des San Francisco » : figure attentive, sympathique mais ferme, en public comme en privé. Elle se démontre souvent, ne s'insure jamais, et il n'y a pas grand-chose qui pourrait ébranler l'instabilité, à part peut-être l'idée de perdre sa retraite.

Pour arriver à ce point, madame le maire s'est mouillée jusqu'au cou dans les affaires électorales et s'est compromise avec les scandales. On peut penser à la voir grâce aux différents dossiers qu'il est censé avoir sur elle. Toutefois, la réputation est vite aussi, et les deux parties ont réussi à éviter dans un scandale public.

La police d'Osaka est d'avoir réussi à endosser la vigilance de la Casa Nevada, alors qu'elle est traitée de favoriser les coopérations sur l'immobilier et les marchés de connexions et de travaux publics. Le quartier de Marina en est l'exemple le plus frappant.

### La commandante du SFPD

**Col. Patricia Fong (48 ans)**

Petite ex-américaine dédiée aux yeux bleus, Fong est un leader inspirant et un bon fils.

Elle a bénéficié de soutiens influents qui lui ont permis d'arriver au poste, et c'est en fait toute sa carrière qui a été préparée à l'avance depuis l'âge de ses deux ans.

Fong est la femme de paille de la Vie Hop, avec un amour l'accord et la complexité des scandales.

Difficile d'imaginer que derrière ce visage chaleureux se cache une personnalité froide qui accorde sans cesse des places de soutien de la trêve, ou aux réunions des chefs mafieux de l'école.

Si on s'en réfère aux statistiques locales depuis quinze ans, il n'y a pas de « mafia » à l'école. Si on analyse le fonctionnement de l'industrie ou de l'économie, au contraire, la police est sous pression.

Pour ce dernier point de vue, on pourrait voir Fong comme une rétrospective totale, et à regarder ses succès ou les dossiers qui ne concernent pas la criminalité organisée, et dans lesquels la responsabilité est souvent pour sa capacité d'action. C'est bien la position : Fong s'est découverte une ligne de fil des ses premières années en 1999.



**LES COPS À PRESSER**

Fong privilégie les rapports avec les services de police extérieurs à la ville, ce qui paraît inacceptable au conseil général qu'elle réserve aux visiteurs. C'est pourtant elle qui privilégie leur transfert par des demandes régulières de collaboration avec différents services.

Sujet de la commande est de mettre un coup de pied dans le fourmillement, mais elle sait trop bien à quel point ses effectifs sont inférieurs et corrompus pour le faire.

Après avoir le clan obligé, elle a lancé contre cette tendance pendant des années, mais ça tourne à l'obésité. Les pères de la Vie Hop ne soupçonnent pas à quel point un de leurs ennemis les plus déterminés se trouve dans leur propre camp.

La commandante s'oppose en apparence aux filles trop tatouées sur les dossiers relatifs à la criminalité organisée, mais souvent en sous-main de les trouver sans qu'ils puissent s'en rendre compte.

Fong pense que la seule manière de faire tomber la Vie Hop est de provoquer une rivalité avec une autre triade aussi influente.

### Le représentant de New Venice :

**comme le plus bon » (30-40 ans) (42 ans)**

En ingénierie de l'énergie, il a tout abandonné pour se consacrer à la pêche. Si dans le discours et le look, il a tout d'un écologiste. Mais n'en est pas moins une main de fer.

Il est toujours aimé pour ses idées, et du temps de l'école, il était l'élève de tous les temps, avec un talent suffisant pour en faire un gage-pain.

Mais comme pour beaucoup d'autres nobles, devenu pêcheur l'année suivante, avec l'idée de « séparé à tête » et de changer complètement de mode de vie.

Après le séisme de 1906, il fut un des premiers à se lancer dans la reconstruction de l'économie de l'État, et c'est imposé depuis comme la figure la plus influente du quartier.

Il représente New Venice auprès de la municipalité, mais il défend aussi les intérêts des pêcheurs vis-à-vis des lois, et il est souvent le patron de la « communauté » ou service de l'île Hong Kong.

La Vie Hop paie en effet les pêcheurs pour faire passer des petites cargaisons de drogue et d'autres d'Asie à l'école par la baie.



## NEWS

Les élections présidentielles de 2012. Partie II : il s'agit effectivement de la dernière ligne droite.

Pourtant, les analystes réalistes comptent aussi, que tout est encore possible, car ces élections marquent les premières véritables élections présidentielles californiennes (et, 4 juillet, p. 27).

Surtout, l'affaire Espagosa (voir p. 71) débouche probablement sur un scandale entachant l'honneur de la CDFDF, la réputation de la secrétaire à la défense. Déjà et par accident, tout le parti DV qui ses ennemis vilipendent avec jubilation. Au lendemain de ce scandale — probablement à la fin du mois de septembre — l'ancien Redondo chute dans les landings. Ce retour, remis de situation provoque une véritable catastrophe : vers qui se tournent les électeurs DV depuis ? Il pèse vers les Campesinos, plus proches d'un point de vue idéologique. Pourtant, certains analystes pensent que Kevin Sutter est le plus à même de profiter de ce scandale car son organisation repose entre autres sur les motivations des DV et des « fondateurs de la Californie » en général. Le caractère conspirationniste de l'affaire pourrait donc le faire monter de quelques points dans les sondages.

Pourquoi au « schisme GSA » la campagne est véritablement troublee par les manipulations politiques de Spearhead (et, 202-664, p. 18). En effet, de fait de ce scandale, Gary Brown peut toute chance d'accéder à la White Tower : ses langages, le complexe militaire-industriel font trop écho aux débâcles de la CDFDF. Spearhead approche donc les différents candidats pour

trouver un autre porte drapeau, prêtant des fonds et une obédience absolue au futur Président. Ces manœuvres restent inconnues du grand public, mais un rago offert au monde politique duquel il se Spearhead pourra profiter de celles-ci pour identifier des ennemis de ce groupe et, à terme, des membres de celui-ci.

De même, le groupe Unity (et, 202-664, p. 119) décide de rappeler que Californique pour élever pour offrir l'Union. Lors de la visite d'un des membres du « force gagnant » à UN, ils tentent de pérorer à la barbe l'un des bâtiments ou lieux publics visités par ce candidat. Bien qu'un agent de police lui soit sorti de ce projet, le CDFDF est appelé en renfort pour assurer la sécurité du candidat en visite. Il est donc tout à fait possible que les rago se retrouvent mêlés à cette affaire. Quant à la table ronde, la chose s'est tenue, en tenant compte des codes rouges (Kheng et notamment) et du fait que...

... Le gagnant est Kevin Sutter (le chef des Républicains Unifiés sera dans le second Président de la République de Californie, à moins que « adieu Kevin Sutter nait, ou un accident de parcours dans ce cas, c'est Rebecca de Summer qui devrait jouer carte. Quant aux élections nationales, c'est William Harford (60) qui remportera l'élection. Si ce n'est pas possible, c'est Robert Holcomb qui devient gouverneur.

Fin de l'article

State (18) partie journal de cette news se trouve à la page 18.

Le fait que lui et d'autres proches se livrent à cette activité particulièrement dangereuse (d'un côté le danger de se faire prendre par la police, de l'autre celui de traiter avec une cible), démontre à quel point la mentalité des « survivants » de Baberman's War a évolué avec le schisme de 2011.

## « Bobby » Don » Scampé (57 ans)

Membre d'une longue lignée de conspirateurs, la famille Scampé s'est déjà impliquée dans les affaires légales lorsqu'il a pris la tête de l'organisation. Don Scampé est avant tout un financier, mais il n'a pas hésité à se salir les mains dans les premiers temps de son règne, pour rappeler à ses troupes de quel acier il était forgé.

Bobby Scampé est une figure publique locale, homme d'affaires respecté et influent, dont les intérêts sont éparpillés dans tous les pôles d'activités de la ville.

Premier immobilier, il possède la moitié de la cité érie du conseil de Martin et pense que son empire est indestructible.

C'est criminalité, il a passé de nombreux accords avec la We Roy, ce que les autres organisations ignorent.

Si la trahison ressemble le trafic de drogue, les Scampé, eux, ne touchent pas directement à l'argent de la production et du trafic. Simplement, les organisations qui reçoivent ces activités acceptent de blanchir leur argent chez les Scampé contre un pourcentage confortable. C'est par exemple ce que font les Bettencourt et le clan King Olan pour éviter toute complication.

La participation de Bobby Scampé, c'est qu'il a été chercher des victimes à l'extérieur de la Casa Nevada pour attirer ses « frères » Louis Gindola et César Lucio, les deux autres dons de San Francisco séjournant à la coupole. Un et l'autre ont perdu de nombreuses investissements à cause de la trahison, qui semble très bien renseignée sur leur activité.

C'est le cas de Rapper, Bobby Scampé s'est attaché les services des Gipsy de Oakland, en échange de quoi il blanchit et fait trafiquer leur argent. C'est une menace dissuasive inspirée des pratiques de la We Roy à l'étranger : personne n'a osé de voir la quadruple de son business trahie par un débauchement massif des gangs d'Oakland.

Mais le vent tourne et Scampé ne voit pas venir le danger : les corps de Silicon Valley sont en train d'inventer dans l'immobilier sur toute la baie de San Francisco et le don pourrait apparaître comme un obstacle à leur expansion. Louis Gindola, qui envisage à se venger de Bobby, rend ses informations au plus attentif.



LES DOSSIERS  
DU SAD

CHIFFRE SUTTE



## Tête de dragon de la triade Wo Hop To

Tony Wu (70 ans)

Traitement barbant et étrange lui ont permis de conserver l'apparence de ses quarante ans, une manière aussi d'affirmer qu'il est immortel.

D'après ses lieutenants, sa cruauté n'a d'égale que son intelligence et sa finesse stratégique. En réalité, ce qui est sans égal chez lui, c'est sa mégalomane rageuse, qui se traduit parfois en petit jeu des cartes de violence allant jusqu'à meurtre.

Trépas sur le seul endroit de Californie sur lequel les triades de Chine ont conservé la main, après le démantèlement organisé de la triade Wo Amélie dans les années 18-20.

Les triades traditionnelles (Kumhoi Tai, H14, Sun Yee On, etc.) ont essuyé une percée importante sur la Wo Hop au transacrice afin de la convertir dans leur gloire.

Cette organisation n'est plus qu'une coquille vide dans tous les hauts postes de responsabilité tant parmi les membres des triades chinoises. Ces « lieutenants » ont dégoûté Tchan Wu, un Chei Hoi Hong Kongo, comme chef de dragon en 1916. La Wo Hop n'existe que tant que les autres triades s'accrochent pour l'alliance comme débouché direct de leurs trafics, une unique triade d'export en quelque sorte.

Tchan Wu n'a d'autre objectif que celui de glisser à son maître. Ses décisions lui sont suggérées par ses lieutenants, ainsi l'expansion à Oakland et les accords passés avec les Scamp.

La raison principale pour laquelle cette alliance des triades dure (ce qui ne les empêche pas de se faire la guerre sur d'autres territoires) est la crainte de voir la Triade Wo Amélie perdre de leur rivalité pour prendre le contrôle de Chinatown et de Little Hong Kong.

## Geisha du clan Koryu Duran :

Tony Wu (70 ans)

Depuis l'expansion vers la Tendre, et le soutien fort de l'ancien chef local, les clans yakuza californiens s'engagent rapidement de l'identité du nouveau dragon de l'empire japonais de l'Asie. Malgré Kuroki. C'est une manière d'en affaiblir la situation, mais jusqu'à présent, Kuroki n'est pas particulièrement équilibré à ce sujet.

Dans leur support d'alliance avec New Kikomachi, les clans ne trouvent comme interprète que la Geisha Tana H14, qui leur montre tous les signes de respect et d'indulgence visés par



la tradition. Chacun suppose qu'il s'agit là d'une simple incantation et que Kuroki gère directement ce fait.

En fait, sa maîtrise Mayako l'a convaincu de lui confier le contrôle de Little Osaka, que Tana H14 n'est pas son complice. Tous les autres yakuza pensent qu'ils n'ont qu'une simple représentation sans marge de manœuvre, alors que Mayako et H14 ont défilé la stratégie actuelle de New Kikomachi.

En se spécialisant dans le renseignement et l'assassinat, les yakuza de Little Osaka passent pour de simples messagers ne menaçant pas les activités des autres organisations criminelles de l'Asie.

Cette activité permet d'attirer de nombreux yakuza fédéraux du Japon, ainsi que le nombre de contacts proposés par l'absence d'une activité classique lors qu'il s'agit de mener des affaires.

H14 les voit comme une ressource armée qui sera utile la prochaine fois que la Wo Hop tentera de jouer le rapport de force.

Accablés, en jouant l'innocence entre les frères et leurs clients, H14 continue entre ses mains un réseau de renseignement



très riches. Cela lui a notamment permis de devenir une importante propriétaire des autres locaux d'Orinda (Silicon Valley).

En multipliant ses liens avec la coupe, Gêla a une longueur d'avance sur ses rivaux, dans l'infiltration des sphères financières de l'U. Elle connaît les plans de Gêla et les freine dans le but d'affaiblir les Scampi.

Sur le plan personnel, Tara Gêla est une fidèle de Napuko de longue date et lui doit sa position actuelle. Blâcée d'un Raupakhi, elle a toujours évolué dans les sphères criminelles et acquiescé même au sacrifice dans l'espionnage et l'assassinat.

Elle ne voit pas le clan de la Gêla comme un ennemi, mais au contraire un avenir possible pour des femmes comme elle ou Napuko. Toutefois, si elle ne perdrait pas à obtenir cette dentelle de sa sœur, elle saquerait le clan rebelle sans aucune pitié.

Quant à l'Opakum, il s'aime pas savoir New Nkumachi entre les mains d'une femme, mais jurement sur les résultats, il reconnaît l'efficacité de Tara Gêla.

## Pakhan Autorité :

**Genre :** + une femme + Reine (40 ans)

Gregory est un homme et un stratège qui laisse la finance aux mains de ses proches conseillers. Les autres Pakhan lui reprochent son manque d'ambition et le voient comme un fliche versé aux Scampi et à la Wo Hop. Barbe brune a simplement le sang froid et

la patience d'attendre son heure. L'autre Pakhan des Reine, son oncle, a été assassiné par des rivaux de la Wo Hop en 2022, alors qu'il commençait à reconstruire la Gêla Reine de San Francisco sur ses terres.

Pas de quoi solliciter le soutien des autres gangs Américains pour déclencher une guerre, il a gâché ces informations pour lui et fait passer les accusations sur le Diocèse d'Orland, qui avait agi pour récupérer des parts dans la prostitution.

Gregory a compris la nature du lien qui unissait les Scampi et la Wo Hop, et il lui paraît absurde de continuer en confrontation directe avec les deux organisations.

Le Pakhan a fait des Reine un gang au service des Chinois et des Italiens, à qui il paie un pourcentage pour continuer à exercer ses activités de prostitution, de racket et d'extorsion.

À l'issue de leurs profils bas, notamment dans le conflit entre japonais et italiens à l'indochinois, il a enlaid la confiance de tous ses adversaires qui le voient comme un simple pone-linge puissant.

Ainsi, il s'est consacré au règne du différend qui oppose les complices.

Gêla et Lucie l'ont sollicité pour qu'il achète les Crisps d'Orland qui servent de base aux Scampi.

Reine se trouve l'idée très bonne : avec l'appui de la Gêla Reine, il va conquérir les Crisps pour qu'ils aident son gang à liquider les trois clans.

Gregory attend simplement que Gêla lui donne le feu vert, qui signifiera aussi l'arrêt de mort de ce dernier.

## Orange Vice

### 1. Présence extérieure

À partir de l'indépendance, les autorités d'Orange ont favorisé leurs liens commerciaux avec les entreprises de l'Union, qui, la terre, se sont mises à envisager le comté comme un débouché pour leurs produits d'exportation.

Dans leur village, les hommes d'affaires ont amené des membres de la Gêla. Mais les fidèles californiens, en nombre à Orange, surveillent tout ce qui transite par l'aéroport John Wayne et n'ont d'autre objectif que de déstabiliser l'agence ennemie.

Elle n'a donc pas fait comme en utilisant cette voie pour s'infiltrer.

En revanche, une autre organisation, méconnue dans son propre pays, a réussi à déjouer la vigilance des douanes et de la Gêla pour une raison simple : ceux-ci ne l'ont pas vue car ils ne la considéraient pas.

L'infiltration a commencé avec les débris du programme NFL, car le trafic d'armes est son premier business.

Light Ball Union est une mafia d'un nouveau genre. Née à New York au début des années 70, elle regroupe essentiellement des mafieux juifs, irlandais, italiens et russes. Liés en plus aux autorités par leurs organisations mères, ils ont d'abord créé une sous-mafia la zone qui allait les rendre riches.

Difficilement cette génération de gangsters a disparu, morte ou en fuite, ce qui leur permet d'être très puissants et en activité en Amérique du Nord.

Spécialisée de la fausse identité et de la high-tech, la seule chose que Light Ball Union ne peut modifier, c'est le code génétique de son client, mais pour ça aussi elle a des solutions.

Faite d'un citoyen de l'Union, son histoire n'est pas une chose étrange depuis que 90 % du peuple sont une race sub-dominante.

Une machine à spécialité, elle dispose donc d'une chaîne de compétences diversifiées, allant de l'infiltration dans les bases de données informatiques jusqu'à la chirurgie esthétique, en passant par la nanotechnologie.

Malheureusement, ce savoir-faire est aussi utilisé dans des domaines d'activités secondaires, comme l'insécurité dans les systèmes de défense physiques et numériques, l'espionnage industriel et le trafic de matériel high-tech.

Cette mafia ne signe jamais, aucun de ses membres ne porte de signe distinctif, ni ne parle en son nom. Simplement, des soldats inconnus se présentent aux autres organisations et demandent des points de contact au cas où ses services seraient requis.

De ce fait, les commandements directs, anodins et muets, servent qu'ils ne sont pas les seuls sur le marché, mais des de plus.

À Orange, les services qu'Light Ball propose sont du haut de gamme : fausses papiers sub-dominants déjouant l'NFL.

C'est un principe d'affaires. Pourvu qu'ils se comprennent, installent leurs systèmes de fichiers des citoyens, Light Ball se doit d'être présente sur le marché national. La débilité humaine sur le comté n'est pas un problème. Orange est





## NEWS

Le virage à la voile d'or.

Marcus Eileman, le propriétaire de la nouvelle formation des Underworld's Gang, est désemparé. Sa charnière, Cassandre Lufkin, s'est évadée de sa villa (déconseillé, malgré une surveillance de tous les instants). Depuis que le rapprochement qu'ils avaient noué est un bidouillage de papier, l'homme (lui) une vie plus métallique, mais en plus, il n'a plus de chambre d'opérateur qui mènerait pour le lendemain. Il ne peut pas signifier la disparition à la police, car on s'apercevrait des nouvelles tentatives que l'homme a eues. Par contre, il peut essayer de le faire passer pour un délinquant, à gages, afin de vendre l'histoire à la presse. Mais le succès n'est pas de droite à payer. Il faut le chantage, mais d'après par des contacts, est complicité du danger. Elle se donc se réfugier parmi les flics de South Central et devenir leur égérie secrète. Le virage à la voile d'or a. En quelques semaines, elle va se retrouver à la tête d'une Cour des miracles. Combien de temps ses nouvelles amis pourront la protéger avant qu'elle ne soit reconnue traitée ? De son côté Eileman va tempérer les oppositions, s'entretenant dans les espérances effrénées d'attention des flics, puis des médias.

une place-forme de polarisation des services proposés par les organisations criminelles californiennes officiant sur le territoire de l'Union.

Elle Ball, femme accablée par les Blackhearts et les Cape Street Wards, ce qui lui a permis d'être mise en relation avec les Black et les Caps.

Elle a pas eu de temps de repos avec la Découverte et cherche à entrer en relation d'affaires avec la Time, incontournable par son statut sur les Services.

Elle Ball Union pour ainsi sur tous les tableaux, et dans le même ordre d'idées, elle s'appuie à balancer certains agents demandés de la CA à ses homologues californiens. De fait, l'Union intermédiaire a qui va être une condition de travail pour que la CA ne rende pas une autre par les forces de police.

## 2. Le shérif Brumble et l'OCR

Brumble est un ancien gradé des G's, ce qui facilite grandement les recherches de flics dans l'Union et la campagne électorale d'Orange. C'est un homme à poignée, charismatique pour ses flics. Son WARD qui se respecte, et un certain nombre de flics, se double d'un côté beaucoup plus simple : son costume noir, qui lui a permis de faire rapidement un tour plus à la police d'Orange.

Brumble n'est pas un seul type un bien. Il ne s'agit pas d'un personnage simple, mais d'un homme qui a vu profiter d'une opportunité qui s'offre à lui.

Il peut s'opposer à la fois, des lobbies unionistes dont il a besoin pour entrer en poste, mais n'est pas non plus un plan.

Brumble est un personnage qui est la pour tenter le diable et attendre le fonctionnement de l'OCR. Il est son, celle-ci est une police brutale et tacite utilisant des procédés crapuleux pour arriver à ses fins.

De même, les instructeurs de l'OCR ont d'abord été formés par Brumble, et en occupe chez eux et leurs collègues le fantasme anti-californien du shérif. Tous flics dans leurs convictions, ils sont aussi flics pour tenter de réaliser à une inscription de la garde nationale et metra en « marche » de la race.

Si Brumble leur demande, les amis de l'OCR n'hésitent pas à faire des opérations barbares en civil et dans la plus complète légalité.

## 3. Les gangs

### 3.1. White Aryan Nation

La White Aryan Nation est composée d'une multitude de gangs militants, de la bande de brutes dangereuses mais sans émerger à l'organisation structurée passant par un trafic.

Le gang le plus influent et le plus riche est l'Ona (Orange White Aryan), basé à Anaheim.

Ses leaders ont servi, l'un de deux passages en prison, des liens de business avec les Hell's Angels et, plus surprenant, avec le Florida 13 (les affaires pimentées sur toute une constellation).

Ces deux organisations fournissent la came et les amis à l'Ona qui fait de la came au détail sur son territoire et de la came en gros auprès des autres White Aryan du comté.

Globalement, la vente de came a fait apparaître une division entre gangs ariens : ceux qui la produisent, ceux qui la distribuent. Toutefois, les problèmes des seconds s'expliquent surtout parce qu'ils n'ont pas été invités à participer au trafic et ne peuvent pas espérer d'expansion sans sans l'argent de la came.

Les dealers blancs se sentent justifiés à vendre de la came aux « déviants » et, à force de se mettre la mer dedans, s'imaginent presque le faire pour des raisons idéologiques, les dealers blancs ne sont plus des dealers de simples pécunies.

Toutefois la clientèle des gangs ariens d'Orange est surtout constituée de leurs voisins, les deux dealers des quartiers proches de chez eux.

De ce fait, il existe de nombreux liens et accointances entre les uns et les autres, hors de tout clivage idéologique.

L'Ona, force de ses mille membres armés aux armes et de ses nombreux contacts avec divers gangs et particuliers de LA, est considéré par les flics de San et le RRR. Le gang a ainsi une expansion maximale et selon toute probabilité la prochaine étape de son développement est le meurtre en cellules dissidentes et antagonistes.

### 3.2. Grape Street Wards (cf. Amies de LA, p. 78)

Les bandes de Grape sont suffisamment bien organisées et impliquées pour détenir des dispositifs de surveillance et d'intervention de l'OCR. Depuis quatre ans qu'ils font des « coups » dans le comté,

Orange représente pour eux un paquet de pognon. Bien que noirs, ils sont ici comme des poissons dans l'eau et se paient des petits indices blancs pour rester bien informés de tout ce qui se passe.

## 3.3. Don't Live a fuck (cf. Amities de LA, p. 80)

Elles sont tellement actives dans le comat qu'elles doivent diversifier leurs modes opératoires à l'extrême pour ne pas être identifiées par l'OCCE.

## 3.4. Bloodseekers Pirus (cf. Amities de LA, p. 83)

Ils fréquentent leur quartier à South Orange avec beaucoup plus de méfiance et de savoir-faire que les gangs azéni, qui de toute manière sont très peu représentés sur ce district (sauf quand Caliborn White Trash dans le secteur).

Même Facile à l'agilité, les pirus utilisent leurs armes et leur canot d'adresses de dealers pour propulser leurs messages religieux.

D'un côté, le consortium ENGE étouffe ces activités pour que son efficacité ne soit pas remise en cause, de l'autre l' OCCE

attend que ça éclate à la figure des pirus et colle une bombe à retardement qui motivera la population des districts à participer à leur élimination.

## 3.5. La EME

Depuis la prison, les représentants locaux de la Eme entretiennent des réseaux de relations avec les Bays et les pirus locaux. Autant d'informations qui circulent comme postiches et servent aux gangs latins de San Diego à vouloir faire quelques coups dans le comat.

## 3.6. La mafia russe

Les gangs noirs de LA effleurent dans le secteur. Les mouvements pirus ont chassé la plupart des prostituées légales, ce qui a favorisé l'implantation des clandestines des réseaux noirs. Ceux-ci sont installés dans des maisons louées au noir, et leurs clients sont mis en relation par le biais d'intermédiaires résidents dans les bars, sur les plages et les clubs de sport.

Les dealers disposent ensuite de numéros et contacts les intermédiaires, numéros qui circulent ensuite de bouche à oreille.

Les Russes conservent des bases de données très complètes sur leur clientèle, qui servent dans un deuxième temps à pérenniser leurs activités d'escorte et de trafic.

## 3.7. Délinquance sexuelle

L'eau d'égout des locaux attire de nombreux prédateurs sexuels. Parce que le sexe est un tabou, les victimes, plus qu'ailleurs, n'ont pas en parler, attirées d'un sentiment certain, mélange de culpabilité et de crainte de la réaction publique.





## Rural country

Cette partie fait plus que révéler les secrets des dilemmes liés présentés dans la section jeunesse, elle livre aussi des conseils afin d'utiliser ces localités comme autant de décors possibles pour une enquête. Si les investigations des Corps sont également restreintes à LA, il existe de nombreuses scènes pour les envoyer enquêter en des lieux plus « exotiques » : suites d'une affaire ayant débordé dans la métropole, recherches non-officielles alors que les corps se trouvent sur place pour une tation ou une autre, appel à l'aide des forces de police locale sur un dossier difficile (le COIT emploiera parfois ainsi les mêmes fonctions que le FBI sur le territoire fédéral avant la sécession de la Californie), ...

### 1. Monterey, l'inquiétante étrange

La tranquille bourgade de Monterey (81 227 habitants) ne cache aucun complot d'espionnage, n'abrite aucun gang armé jusqu'aux dents ni aucune faction criminelle dotée de plans maléfiques. Comme beaucoup de petites villes de la côte californienne au-delà de San Francisco, il s'agit d'une commune tranquille et sans histoire, résidente pour résidents aisés ou liés de villégiature pour riches ruyons. L'ordre y est assuré par la police municipale, assistée de services privés de sécurité. Les habitants jouissent, avant tout, de leur tranquillité. Taux des principaux revenus du tourisme, ce genre de commune fournit beaucoup d'efforts pour conserver son image de marque et tient éloignés des plages et du centre-ville les importuns, hémicris et marginaux. A priori, cela n'en fait pas un endroit dans lequel envoyer des cops en mission, et ce pour diverses et variées raisons. Ils risquent fort de ne jamais en gagner les plumes.

Historique, quoique a vu une fois une arrestation de David Lynch (MIA : remember Blue velvet ou Twin Peaks...), sait que derrière ses façades propres et discrètes se cachent les plus noirs des vices. Comme partout ailleurs, la ville abrite son lot de malotrus et de pervers. Une enquête dans un tel lieu devrait forcément tourner autour de ces manifestations dissimulées de la criminalité : sévices sexuels, incestes, photos noires. Si certains en ont fait leur métier dans les parades de Dunes s'écroulent plus ou moins, la découverte de ce même cadavre au milieu d'une pelouse parfaitement soignée de Monterey devient tout de suite plus inquiétante. Le contexte crée l'histoire d'un crime et la présence placée d'un crime et de normalité d'une petite ville banale ne rend que plus flagrant la monstruosité du délit (MIA : les films de Chabrol sont à ce titre une autre bonne source d'inspiration).

Ajoutez à cela la peur du scandale des autorités de la municipalité, ainsi que la suspicion et la paranoïa galopante des habitants, narqués dans une aussi petite ville, et tout concorde pour faire de Monterey le cadre parfait d'un scénario « thriller », une plongée dans ce que la psyché humaine peut receler de plus mauvais.

### 2. EDEN, le paradis productiviste

#### 2.1. Le rêve à la californienne

Le destin de Benjamin Eschban est un modèle pour tout apprenti entrepreneur. En quelques années, il a transformé une ferme familiale en une corporation majeure de l'industrie agro-alimentaire californienne. Son père mortel a été de tout miser sur la production intensive de soja à destination des marchés asiatiques. Depuis, il a été élu à de nombreuses reprises Mayor of the Year. Sa réussite exemplaire ne va bien sûr pas sans promesses de jalousie ou des tracasseries de la part de ses concurrents.

Benjamin Eschban loge désormais du côté de la politique. Déjà bien implanté dans la vie du comté, il espère pouvoir désormais prétendre à un poste de sénateur. Sa richesse et sa réussite rendent ces ambitions acceptables, ne lui manque que les votes. Après avoir longtemps hésité à rejoindre les RSI ou à se présenter comme candidat sans réponse, l'homme d'affaires a récemment rejoint le parti Républicain. Même si cela semblait logique pour un homme comme lui, qui a toujours mêlé affaire économique et idéologie, son ralliement a fait grand bruit dans la sphère médiatique. L'avenir lui dira s'il a fait le bon choix.

#### 2.2. Esclavage moderne

Les conditions de travail et de vie des ouvriers d'EDEN pourraient de loin apparaître comme idylliques. Il s'agit en fait d'une ferme livrée d'esclavage. En échange de tous les services (santé, éducation) qu'elle lui procure, l'ouvrier se place en peine liée à l'entreprise. Résider sur son lieu de travail fait de l'emploi quelque'un de confortable à merve, peut à conseiller à n'importe quelle heure du jour ou de la nuit selon les besoins de la production. Il va sans dire qu'il n'est pas question ici de code du travail ou de syndicat.

EDEN joue aussi beaucoup sur le côté d'ascenseur social de l'entreprise. La plupart des employés sont des ouvriers sans qualification, souvent des immigrants mexicains. Grâce à la prise en charge de l'entreprise, leurs enfants bénéficient d'une éducation supérieure à la moyenne. Les plus brillants ont le droit à des bourses d'études... en échange de quoi ils doivent s'engager à travailler comme cadet dans la firme.

#### 2.3. Experimental zone

Les recherches menées par les scientifiques de EDEN font partie des secrets les mieux gardés du domaine. Parmi eux figurent les accords passés avec CalSofa. Plusieurs séries ont été livrées aux biologistes de la corporation. Ils y étudient la croissance de la Cary Flax dans le milieu idyllique de l'Imperial



Valley. Ces recherches sont sérieusement encadrées, mais elles ont donné l'incalculable biologie de la Napa, celle-ci peut échapper à tout moment au contrôle des chercheurs.

## 3. Napa, on dirait le sud.

Le comté de Napa fait partie de la banlieue de San Francisco, l'ambiance y est donc très éloignée de la fébrilité de Los Angeles. Ici, tout est plus lent, discret, avec ce charme suédois qu'on prête à la vieille Europe. Il est vrai qu'avec ses vignes et ses villages pittoresques éconômiques à l'italienne, ses domaines de commerçants italiens, Napa rappelle un peu la Toscane. La vallée est donc le terrain privilégié des intrigues, des complots et des réelles histoires de familles. Secrets, fureurs ou vengeance qui se transmettent de génération en génération, tout cela peut servir d'arrière-plan à un scénario (S&P) : d'abord, cadre méditerranéen, mille très bons et crimes familiaux, ce sont les implications du business de l'alcool sur l'EI, mais au rayon des influences on préfère Vassini en la ville de l'histoire.

Les liens entre mafia et producteurs de vins sont avérés. Les familles mafieuses influencent à San Francisco, comme les Gambino, les Scamp et les Luciani, ont toutes des parts dans les domaines les plus réputés de la région. Le vin, au même titre que l'immobilier ou l'hôtellerie de luxe, les parties des activités légales et criminelles des Hill Dues de France. Bien qu'elles aient en quelque sorte tiré le vin au crime pour embrasser des carrières plus légitimes, ces familles de « copolices » conservent – tradition oblige – des méthodes traditionnelles pour gérer leurs problèmes, et veulent s'en faire un nom célèbre.

## 4. Nunatsiag, la terre glacée

Fraîchement rattachée à la Californie, l'Alaska est une région totalement différente de ce à quoi sont habitués les Caps.

Le climat est déjà un facteur déterminant pour un personnage accoutumé à Los Angeles. Entre la neige, la glace, le froid et la nuit hivernale au-delà du cercle polaire, il y a de quoi déconcerter un personnage non entraîné. L'isolement est un autre élément qui modifie complètement la donne. Anchorage, la plus grande ville, compte tout juste les 300 000 habitants et compte la quasi-totalité des infrastructures de la région (université...). À Fairbanks, la capitale, inaccessible par voie de terre, s'étend sur 7000 km<sup>2</sup> pour seulement 30 000 habitants : la plupart des autres localités comptent moins de 5 000 habitants. La densité n'a donc rien à voir avec celle à laquelle sont habitués les personnages. La survie devient donc un élément primordial à prendre en compte lors d'aventures se déroulant en Alaska, qui peut prendre le pas sur l'action ou l'enquête. Un personnage non préparé et non équipé risque de faire face à de gros problèmes.

### • Vodka power

La principale menace qui menace la région est l'implantation profonde de la mafia russe sur son territoire. Baba Yaga elle-même ne fait de l'Alaska son domaine comme elle l'a déjà prouvé par le passé (voir le scénario des Crimes dans OSS 0440, ses plans de conquête ne sont pas abandonnés).

## NEWS

### Voler le Sud

Les actions secrètes du groupe soutenu par Benetti ne font de plus en plus inquiéter. Il n'est plus un réservoir de LA qui ne soit pas sous surveillance. Au LAPD comme à la police, on panique à l'idée que les services publics soient facilement accessibles. D'un autre côté, l'absence de loi empêche tout ce qui la rendrait juste comme pour passer les gens à l'assomoir de l'eau en bouteille, le danger est moindre. En novembre, la situation ne se complique pas. En effet, une dizaine de personnes de Culver City vont être interrogées par l'eau. C'est un groupe d'écologistes qui a refusé le combat de la UIC, mais sans en comprendre le but. Bien entendu, à partir de ce moment-là, les autorités vont être plus vindicatives. Benetti, lui, voit derrière tout ce d'écologie une manipulation de ceux qui cherchent à empoisonner l'eau pour draguer les Angelinos.

Les ressources naturelles de la région sont une des raisons principales de son intérêt. L'industrie qui crée l'industrie, sur la côte nord, à Vallet sur le Pacifique, est par exemple un enjeu majeur de la région qui ne néglige pas l'exportation. Mais elle ne sont pas les seules. L'existence d'une large partie de ce territoire d'être parfait pour les manœuvres d'un groupe criminel, et d'autres raisons sont historiques qu'elles expliquent cette attention toute particulière.

## 5. Yreka, on the edge.

Plusieurs raisons peuvent pousser le CPS à s'intéresser à des bleds isolés comme Yreka, outre ceux à la situation géographique particulière de la ville, son implantation au milieu des montagnes d'une part, et sa proximité avec les frontières de l'Union de l'autre. Cette remarque vaut d'ailleurs pour plusieurs autres villes de moyenne importance comme Weed, Shasta ou Crescent City.

Une chose à faire ressortir aux joueurs et une enquête les anime dans les années, c'est la relative horreur des locaux. Les murs de ces montagnes sont assez différents de ceux des Angelinos et ces deux cultures entretiennent un certain nombre de préjugés l'une envers l'autre, préjugés qui font parfois le racisme. Un cap dépeint sur place ne pourra pas échapper à cette animosité et ne verra forcément dans la peau de l'étranger qui se mêle de ce qui ne le regarde pas. Cette hostilité peut se traduire de plusieurs manières, depuis la menace violente officielle à coopérer jusqu'à l'assassinat pure et simple.

À noter que dans ces régions, l'autorité du Californian Sheriff Service (police n° 103) prend le pas sur celle de la police.

### 5.1. Fugitifs

Les liens de confiance qui jalonnent les réseaux des gangs de la Chine des Cascades sont de formidables atouts pour des criminels en cavale. Dès que l'on s'éloigne de la frontière, les





roues deviennent bien vite encombrées et seuls des véhicules tout-terrain peuvent s'y aventurer, quand le passage en véhicule n'y est tout simplement pas possible.

Quant à retrouver la trace de quelqu'un qui se cache dans les montagnes, à moins d'avoir affaire à un incapable, ce n'est pas chose aisée qu'importe les moyens : malles-chiens, hélicoptères de reconnaissance... Les caches sont nombreuses et un fugitif aguerri peut assez facilement échapper à ses poursuivants avant de gager la frontière ou de disparaître dans la nature.

Mais le message peut tout aussi bien se transformer en piège mortel pour un individu non préparé. La nuit, les températures sont généralement fraîches et en hiver, la neige tombe en abondance. Les glissements de terrain ou les effondrements sont fréquents, et au printemps, les crues de la rivière Klamath peuvent se montrer violentes. Sans parler des animaux sauvages qui pullulent dès que l'on s'éloigne des zones urbaines...

## 5.2. 35 go home

La seconde particularité d'Oréga est la présence de la frontière avec l'Union (Oregon) à moins d'une centaine de kilomètres. Même si la plupart des heures entre les deux nations ont plutôt lieu sur la frontière est, le nord reste un point chaud aux yeux des autorités de Sacramento. L'Immigration and Naturalization Service (p. 104) possède un bureau à Trelka comptant une dizaine d'agents. Elle craint à juste titre d'une vague d'immigrants clandestins en provenance de l'Union, mais le gouvernement californien craint que ses puissants voisins profitent des zones montagneuses pour infiltrer espions et agents provocateurs. Il arrive aussi que des Américains un peu agiles traversent la frontière (avec la complicité des gardes ?) pour faire un cancan sur « ces petits de californiens ». Globalement, leur visite se finit dans un fiasco, mais il est arrivé à deux reprises qu'ils soient sur un premier Noël.

## 6. Barbertown, the wild west

Barbertown est un lieu un peu hors du temps, entre ville du Far West et cité post-apo. Les lois et les coutumes qui y ont cours n'ont rien à voir avec ce que pourrait connaître les joueurs. Une

visite au cours du début de Mojave ne pourra que les décevoir sévèrement.

### 6.1. Mr Franck

Franck Dee (ce n'est évidemment pas son vrai nom) est assez différent des autres résidents de Barbertown. Généralement à vue, il n'est pas issu de la culture white trash, élevé à la mesure sociale et à la peur de l'étranger. Issu d'un milieu bourgeois, il a effectué de hautes études avant de se lancer dans l'activisme politique. Son idéologie est un mélange douteux de nihilisme marxiste, d'une crainte de l'esprit pionnier américain et de racisme ordinaire.



Après plusieurs années passées à militer, il a décidé de quitter cette société « contrainte par les lois, les notes et les protocoles » et de mettre en pratique ses théories en créant une ville franche au beau milieu du désert. Il lui a donc aussi qu'il fallait donner lui un certain nombre de casernes...

Il a réuni un certain nombre de familles qui partageaient les mêmes idées et a créé son propre royaume. Avec l'arrivée des nomades, le projet de Mr Frank a légèrement divergé de son portrait de départ, mais il continue à faire ses propres règles. Tous les familles qui s'installent définitivement à Barboursen sont blanches et filées de l'État. Mr Frank a ainsi réuni autour de lui une garde rapprochée qu'il appelle ses Collons, en référence au mythe originel de la Californie.

Tous grâce des mouvements réformatrices Marie (voir Chapitre précédent p. 88), il conçoit un réseau de nombreux liens avec ses réseaux plus ou moins clandestins. Il lui arrive d'allier brièvement d'accueillir l'un de leurs membres en caravane. Mr Frank n'a pas de véritable projet politique ni ce n'est de continuer à signer son petit domaine blanc. Mais récemment, des nomades lui ont dit avoir aperçu une bande de notes s'installant au combat dans le désert (voir Chapitre précédent p. 60 et Chapitre p. 105). Depuis, Mr Frank rêve de croquer...

## 6.2. Shérif, fais moi peur

Le shérif et ses adjoints envoyés sur place par le CSE n'y seront pas restés longtemps. Devant leur impuissance flagrante

à faire appliquer la loi à Barboursen, ils ont été démissionnés fin 2029. Les autorités semblent avoir essayé d'appuyer les innombrables villes qui ont été dans la cité du désert, mais de cette manière impossible à moins d'envoyer l'armée. Jusqu'à ce qu'un lieutenant saillie décide de mener le dossier et d'y renvoyer quelques hommes. Vous n'auriez pas quelques agents qui mèneraient une patrouille de genre « Ça va servir en milieu hostile » ?

## 6.3. Fight club

Les duels rituels, pourtant une de ses nouvelles, commencent à poser problème à Mr Frank. Au début, c'était une bonne idée pour canaliser la violence des nomades qui se seraient de toute manière levés sur la parole. Ensuite, l'organisation des combats a commencé à lui échapper, les travailleurs se battent juste pour le plaisir. Mais ça a vraiment dégrisé quand un petit matin a réussi à tuer plusieurs de ces combattants et à lancer les images sur le net. Ces duels qualitatifs sont devenus une espèce de légende et nombre de jeunes nomades se sont aventurés dans le désert à la recherche de Barboursen. Mr Frank et ses hommes ont accueilli ces touristes avec brutalité, histoire de leur faire passer le goût des sensations fortes. Ça n'a pas empêché d'autres de venir le coup. Aujourd'hui le jour où Mr Frank voulait apporter une réponse plus radicale à ces intrusions sur son territoire. Une disposition qui pourrait très bien attirer des cops sur la place de Barboursen.

# Hauts lieux californiens

## 1. Tijuana & San Diego

### 1.1. L'Adios Muchachos

Le bar de Juanito Bon Guignon ne sert pas que de repaire pour les petits trafiquants californiens. C'est en fait un véritable centre de formation pour les filles du cartel. C'est ici qu'il reçoit les recrues pour les former. Juanito joue donc en quelque sorte le rôle de coach pour apprenties pondeuses, et avant celui de grand frère. Bien sûr il n'a pas choisi de travailler avec le cartel, mais à Tijuana on a pas souvent l'occasion de choisir quoi ce soit. Le bar est assez tranquille et a une façade presque propre. Juanito est encore son propre patron, mais il sait qu'il a intérêt d'être au cas où il veut garder cette liberté.

### 1.2. Mike Juchewitch

Mike Juchewitch est un agent immobilier corrompu de San Diego. Il n'est officiellement affilié à aucune faction ni à aucune mafia. C'est une opportunité qui lui est venue un jour dans le bon sens. Il a décidé d'acheter de qui lui demande sans

poser de question. Il déverse des produits toxiques ou bien liche de la venime dans les innombrables pour en faire l'histoire la plus sanglante de ces sauteurs. Il a déjà passé à tabac plusieurs personnes et son carnet contient une bonne liste de notes de fait. Son carnet d'adresses est riche d'une bonne partie des personnalités de crime les plus influentes de San Diego.

## 2. Santa Barbara

### 2.1. Tara Yonokake

Tara Yonokake est décrite dans le film (p. 134). Ce californien acteur de télé est aussi mystérieux que patachique. En dehors de ses représentations à la Maison du théâtre de LA personne ne l'a jamais vu. Il ne participe d'ailleurs à aucune répétition. En effet, il arrive juste pour le début du spectacle et quitte la ville dès la fin de la pièce pour se retirer dans sa villa à Santa Barbara, à l'écart de tous les regards. Car en plus d'être un grand acteur, Yonokake est un paléontologiste. Il est le Tricéphale, le maître scientifique de la Californie. Il ne participe jamais de manière directe ou même indirecte aux actions de ses organisations. Il se contente de garder le regard des traditions américaines.





## 2.2. La villa Yonaskae

La sécurité du comté de Santa Barbara est assurée par le consortium EAGLE, véritable police privée déployée dans le Parc (p. 30) et le suppléant des délé (pages 46 et 126). Le consortium appartenait à Sentry, qui compte bien s'en servir pour ses propres intérêts. Et justement, les agents de Sentry se penchent sur l'archipel d'Hawaii, car le groupe aimerait bien le privatiser. Ils sont arrivés dans cette zone sous le parti des Nouveaux Libéraux mené par Ronald Derek Edmonson. Il faut pour cela travailler main dans la main avec les yakuza qui sont très puissants sur l'archipel. C'est pourquoi la sécurité entière de la villa de Taro Yonaskae est entièrement gérée par le consortium EAGLE.

## 3. La Vallée de la Mort

de LARSEN

Les mutations massives de Leadfield sont des aberrations génétiques. Ils étaient à la base de possibles mutations dignes vécues dans la Vallée de la Mort. Une espèce de mutations de montagne tels que qu'en ne trouvait plus que dans cette région. Cette race était notamment connue pour sa grande résistance aux conditions climatiques les plus rudes ainsi que pour son régime alimentaire très spécial, qui lui permettait de se nourrir de n'importe quelle espèce de plante. En outre, le monstre Righton n'était aucun prédateur comme l'homme l'être humain. Et c'est ce dernier qui provoqua l'extinction de la race telle qu'on la connaissait au début du XIX<sup>e</sup> siècle. Les scientifiques de la base militaire de Black Mesa (cf. *Filet* p. 13) ont voulu étudier de près cet animal si particulier qui paraissait au-dessus d'eux. Plusieurs expériences génétiques furent menées et certains spécimens furent relâchés dans la nature pour une étude comportementale en milieu réel. Il faut ajouter à cela les emplacements de déchets

## NEWS

### Camoroid Devion

Cette station balnéaire d'été créée par une filiale de Sentry Corp. afin de répondre aux besoins des Californiens, mais également pour servir de laboratoire d'expérience à l'armée d'élite dirigée par le groupe. Les appareils camoroides sont tous équipés de capteurs et de gel mèches, des caméras sont dissimulées dans la végétation et régulièrement, ondes et parfums sont diffusés dans l'enceinte du village afin de tester la réactivité des sujets à certaines situations — et certaines odeurs.

*Note : la partie joueur de cette news se trouve à la page 23*



### LES INDICANTS

Camoroid : 1 / 1 / 1 / 1 / 1

Corne : 4

Coordination : 4

Perception : 6

Barrière : 5

### Camoroid Devion

Fluores : 6- Dégâts P0/P1/P2 : 1 / 3 / 1

Corp de robot : 7- Dégâts P0/P1/P2 : 0 / 4 / 2

Charge : 5- Dégâts P0/P1/P2 : 4 / 2 / 2



totiques de Dupont et d'autres campagnes domoises dans le secteur de piégeage des moutons. Le résultat de ce mélange est une monstruosité sans nom que les enfants de la ville latine de Leadfield ont réussi à dompter pour assurer leur sécurité.

## 4. Alaska

« S.E.C. Atlantic Station

La planification de l'usage général apporte bien entendu à Baka Toga. Mais cette station est une des activités légales de cette branche de la mafia russe comme elle en a d'autres dans l'Écosse. La station est dirigée d'une main de fer par un certain

Lorent Lemanov qui accorde tout sa confiance à Elvira Trigulov au sujet de la sécurité.

## 5. Hawaï

« Hawaiielle Sports & Flowers Center

Ces immenses complexes hôteliers appartiennent à un groupe financier japonais très proche des yakuza. En plus du service de qualité qu'il offre aux clients, le complexe sert en général aux besoins des laboratoires devenus ce qui priment aux membres de la mafia japonaise de réaliser leurs peccés expérientiels tranquillement sans être dérangés par quiconque.

# Deux destinations de choix... ou pas !

## 1. When you wish upon a star your dreams come true !

Vous pensez que je suis venu décrire les communautés de SDF qui vivent dans le pays ? Les familles expérientielles patrouilles par *Boonimal Technologies for Development and Environment* ? Les activités de Gala ? Non. Pour les SDF, ce sont des SDF, qui vivent dans un anneau pur d'attraction. En groupes, individuellement. Il y en a qui viennent pour le confort aux sources et à la nature, d'autres qui veulent les idées divergentes qu'on y trouve, recouvertes de verdure technique, et d'autres encore qui sont complètement bannis de la cité. Bien de très surprenant. *Boonimal Technologies* ? Un bébé bien tranquille, qui travaille vraiment sur le croissement des espèces dans le but de faire revivre d'anciennes planètes. *Aucun secret derrière tout ça. Gala ?* Le nous servent au supplément *Campagna Paradise* où nous raconteront tout ce qu'il y a à en savoir. Tout ce qu'on peut ajouter, c'est qu'ils ont découvert les propriétés de condensateurs, et que certains de leurs membres vont en chercher régulièrement aux abords du pays, ainsi que d'autres végètent aux propriétés incertaines. Le parc rendent effectivement plusieurs d'espèces aux effets isolés. Il va falloir voir.

Après cette petite mise au point, passons aux choses sérieuses : le merveilleux monde de Walt Disney.

Bes ventes du parc créés par l'onde Walt dans les années soixante, le grand public n'a vu que quelques concepts : parc abandonné, ruines, végétation envahissante, pousuirs. La machine à dollars de l'onde Disney s'est transformée en repoussoir grâce aux indéchiffrables qu'elle abrite. C'est l'endroit rêvé pour que s'habillasse un véritable génie du mal, l'ai nommé... Non, attends, un peu de suspense, quoi ! Oh, mais que veux-tu ? C'est toi, Mickey ? Tu veux de me dire quelque chose à l'oreille ? Un secret ? Tu veux en parler à nos petits amis lecteurs ? Bien. Commencez : quand tu seras prêt à lire le prochain paragraphe, attends-toi confortablement, ouvre bien

grand les yeux, et prépare-toi à découvrir le monde merveilleux de Walt Disney ! À toi, Mickey !

### 1.1. 15 décembre 1966

Terrible nouvelle survenant à l'approche de Noël : Mickey Mouse, la petite souris adorée par les enfants des États-Unis et du monde entier est désormais orpheline. À l'âge de 65 ans, l'onde Walt a été sa vieillesse. Succombant à une maladie pulmonaire dont le public n'était pas au courant, un des plus grands artistes de tous les temps disparaît avant d'avoir pu réaliser son rêve : l'école, une sorte de monde idéalisé où les familles pourraient vivre le rêve d'argent dans le monde réel. Il ne resta pas le développement des nombreux parcs d'attractions basés sur ce principe. Infinitement créatif, impliqué dans tous les médias touchant les enfants, il marque à son époque l'industrie mondiale.

### 1.2. 16 décembre 1966, 02h35

Un bouge blindé arrive dans une clinique privée de Los Angeles. Trois personnes se trouvent, transportant ce qui ressemble fort à un innombrable cercueil blanc. Roy O. Disney, le fils de Walt, fait partie de cette expédition. Les deux autres sont deux agents du FBI. Le cercueil est ramené dans une salle située dans le sous-sol de la clinique, et où l'on trouve une profusion d'équipement hi-tech. Des spécialistes d'une technologie que le monde ne possédait pas encore au présent s'y succèdent – ce qui a été « copié » ? Tout cela colle extrêmement cher, bien sûr. Peu importe, car les studios Disney ont de quoi payer cette petite exécution : après tout, c'est ici qu'on conserve leur fondation dans des conditions « d'animation suspendue », en attendant que la technologie permette de le ramener, de le guérir, et de lui donner un jour le pouvoir de réinventer le monde des rêves.

### 1.3. 2023

En 2023, ce jour arrive. L'onde Walt est désormais décédé, on sort de sa cataleptie, un peu bouge, il faut dire. Il n'a jamais pu



facile. Fonde Walt : ses employés d'en sont venus composés en 1941 lorsqu'il est venu de faire glorieux et qu'il est venu une dans républicains de sa part. À l'époque, on a même parlé de « grand américain Walt ». Il était dur, sévère, intolérant. Il n'était pas beaucoup l'admirer ni les idées impraticables. Il aimait les enfants. L'air pur, les petits animaux. Pourtant, de mauvaises langues disaient qu'il était « l'homme des brevets », qui raconte que lors du tournage d'un documentaire (nommé *White Wilderness*) sur ces petits bébés, l'équipe de Disney avait un petit peu forcé les bécotements à se « suicider ». Mais finalement, qui se souviendra de ces vilains petits ours ? Mickey Mouse, ça c'est du bonheur, un type sympa, propre... Fonde Walt vous dire qu'avec ces gens blancs, et son nom qui signifiait « My Key », il avait même un peu franc-maçon, par les bords. Fonde Walt aimait bien les trucs propres, blancs et sympas, et méprisait les trucs sales, propres. Bords blancs. À commencer par ces sautoirs de sucre. Le rouge, ça, c'était lui. Les sautoirs, c'étaient des démons. Aussi, ce sont Walt lui-même les inventeurs instruments du macabre et de la HMC. *John Deere American Activities Committee*, qui appliqua de véritables punais au sein de Hollywood, réunissant de nombreuses familles. Il travailla aussi pour le FBI. Il était riche, riche et riche. Il refusa de produire un cartoon où chiens et juifs s'attaquaient contre la menace racie. Il fut l'invité de Mervyn et participa à des meetings d'associations nées américaines. Pourquoi je vous raconte tout ça, moi ? Pour vous faire comprendre l'âge vous avez à faire : un personnage américain, à la limite du brocante sans jamais en sortir, et que soient-ils une pensée dans un âge n'est pas arrangé.

En plus, il déteste la Californie, cette ville qui n'est attachée du bon drapeau américain ! Pour Fonde Walt, il n'y a qu'une solution : garder la Californie de la carte des États-Unis, comme un personnage à deux dimensions, pour éviter la reconnaissance à son image. Un géographe Disneyland à l'échelle d'un état dont il serait le maître, et qu'il semblerait comme un gros caducée bariolé et pillé de sauter à pétales des États-Unis. Avec des gens blancs. Mais pour continuer, il faut d'abord avoir tout ça. Fonde Walt a des moyens. De gros moyens. On a préparé son esprit avec minutie, parce qu'il sait qu'il est tellement riche au fait, le bougre.

En les années 1910, on commençait à prévoir le retour de l'Empire du déclin américain. L'opérateur Epcot commençait. En 1917, une grande partie du parc est restée de fond en comble, et en particulier le Château de la Belle au Bois Dormant, pièce maîtresse de l'ensemble. C'est aussi cette année que commencent la construction des dix-neuf d'un gigantesque complexe souterrain, de la taille d'une petite ville, avec ses infrastructures, ses habitations, ses commerces. Une structure souterraine, dont les caractéristiques s'appellent à des dizaines de kilomètres autour de Disneyland, au cours de l'année au fil des ans. Mais il arrive un moment où il devient très difficile d'opérer au grand jour, devant le grand public, et on planifie mille d'un parc d'attractions.

Un petit groupe de techniciens mené par Albert Hall est encouragé par deux agents à la solde de Disney à frapper un grand coup en détruisant l'un des symboles les plus importants de l'American Way of Life. Les réalisateurs Disney sont amenés à démolir, démolir, démolir, ce qui se fait dans le calme et la sérénité, sans que personne s'y oppose à cette : très curieuse de la part d'un Studio qui poursuit ses projets dans une zone à coups d'ancres et de millions de dollars. Disney ne considère d'abandonner les locaux, purement et simplement. En réalité, Epcot, la ville souterraine, se porte à

marveille, et les dévotions de Disneyland lui semblent de convention bien pratique.

Après le coup d'état de Galt, on n'est pas beaucoup d'efforts à faire : l'ensemble du parc se structure de lui-même. À la hauteur existante, on a une image construite par les millions et permettant de juger la menace végétale (qui est régulièrement entretenue par les biologistes et les botanistes de talent qui vivent à Epcot, ce qui explique l'omniprésence biologique qui signe dans le parc, ainsi que la formidable concentration de végétaux dangereux qui s'y développent). À l'intérieur de ce premier amour, on a la berceuse du parc, accablée d'éclats à deux complexes libéraux et infrastructures de loisirs, actuellement séparées par des millions de SM, Nipples et autres. La communauté est autoritaire : les groupes s'y font, s'y défont et s'y effacent, mais aucun ne viole le principal tabou de Disneyland : on ne s'endort pas dans la jungle qui occupe le parc (c'est-à-dire la quasi-totalité des anciennes attractions), et surtout, on ne va pas vers le Château, qui est le centre symbolique de toute l'opération. Régulièrement, des patrouilles armées d'armes puissantes et se déplaçant en véhicules spécialisés (des sortes de petits véhicules sous-marins, sans moteurs, et inconspicueusement hi-tech) s'assurent que personne ne pénètre dans la périmètre interdit, et surtout que personne n'est vu vivant. Tout contrairement est immédiatement paralysé. Ensuite, les bords de la jungle sont leur travail. Quelles bêtes ? Oh, des tas ! Ils font, on des plus gros bords qu'on se à faire les habitants d'Epcot : aiment à installer une faune diversifiée dans Disneyland, et à établir un équilibre artificiel entre toutes les espèces. Le plus difficile, ça a été de trouver le moyen d'introduire avec de glaces pour servir les dix parités géométriques modifiées qui sont dans la jungle, et d'empêcher toutes parités de s'en prendre à la menace de toutes causes spécialement élevées pour protéger l'endroit. Dans la haute montagne, une petite vingtaine d'années, parmi lesquels Tim Oliver, s'occupent pour maintenir le rythme d'une présence mystérieuse au sein du parc, tout en l'occupant des visiteurs les plus dangereux (exemple : ceux qui ne doivent pas disparaître). Enfin, on s'arrange pour qu'ils s'alignent pas traîner là où on n'a pas besoin de traîner).

## 1.4. Les portes du paradis

L'ancêtre Walt recrée les meilleurs démons pour son monde parfait grâce à la Fondation M. pour le Développement, dont le siège se trouve à Los Angeles, et qui gère entre autres Mortimer World à LA (voir *Amis de LA*, page 31). Il se crée, on trouve un certain mortier Oswald Mortimer (Mortimer était le nom que devait porter Mickey, à l'origine), qui ne fait jamais la une des journaux. Mortimer Mortimer n'est sans les services d'une multitude de chasseurs de têtes qui compte parmi les plus efficaces et les plus agiles du marché. Si on vous veut en contact, c'est que : vous (il dépense allégrement 150, vous ne vous êtes jamais adressé à la drogue, votre cœur judiciaire est aussi immaculé que les gens de la route, vous êtes entièrement hétérosexuel, vous avez peu (voire pas) de famille et d'amis, et vous n'avez jamais adhéré au parti communiste ni à aucune organisation de gauche. On vous offre alors un petit job bien sympa rapportant entre 700 et 1500 \$ la semaine pour commencer, et dans des conditions de rêve : un appartement de fonction, une mutuelle ultra-complète, et une curieuse forme d'assurance fiscale. Seule obligation : personne ne doit être dans la boue. ? A peu près le même que celui que vous devez à présent, ou peut-être vous avec fait de brillantes études. Simplement, on vous promet de

pourrait venir y éponner dans un cadre enchanteur, et avec votre famille et vos en avec une : si on privilégie les obligations, les jeunes couples peuvent en être satisfaits avec une valeur plus pour Marlene. Ça vous tente ? Oui ? Félicitations, vous venez de devenir un des stars d'un genre de mal, et quel genre ? Walt Disney en personne ! Et en plus, on va vous donner l'impression que vous êtes les gens !

Durant cinq mille personnes vivront dans le grand complexe touristique de l'île de Walt Disney. Tous travailleront à l'attribution d'un monde meilleur, dans des conditions assez défectueuses : interdiction de venir ou d'avoir des contacts avec des célébrités en dehors des missions, vie communautaire rythmée par les battements de cœur de la Fondation M (ses séminaires, ses congrès, ses cérémonies religieuses et ses avant-premières de films tous publics). Mais finalement, à quel titre cette Fondation M ? S'agit-il de créer le monde d'après pour en faire un gigantesque Disneyworld ? Non, bien sûr.

La Fondation M s'occupe essentiellement de mal de dos, d'asthmes, d'extension de fonds à des compagnies importantes, de secours de producteurs et de venir d'argent à d'autres organisations malades. Les membres de la Fondation qui travaillent à l'extinction (une millionnaire sur le vol et compagne une cinquantaine de personnes) sont des sortes d'agents secrets auxquels font appel nombre d'autres genres du crime. Ils ont plusieurs avantages à leur disposition : des fonds considérables, et un important matériel technologique, ainsi qu'une liste de cœurs qui servent à son service. Par petites touches habiles, on finissait tous les projets qui visent à détruire la Californie, l'île de Walt crée de la déroute tout à fait. En fait, il pense même à la race physiologique, à l'aide d'une bombe atomique en cours de fabrication dans ses laboratoires, et révélerait nombre de subversifs radioactifs (ce qui explique les sévères de radioactivité du Dr. Hiram).

## 1.5. Disneyland dans un scénario

L'ensemble de Disneyland n'a pas une importance primordiale dans la « storyline » de COP. Donc Walt peut donc être le genre du mal que nos cœurs descendront à l'issue d'une campagne médiatique. Ses actions peuvent être utiles à n'importe quelle organisation qui vise à détruire la Californie, qu'il s'agisse de la mafia, de compléments à l'échelle nationale ou d'organisations issues de l'Union. Mais l'île de Walt peut également travailler pour son propre compte, en créant une bande vivante à détruire l'ensemble de la Californie, ou simplement quelques villes. Son but ultime est tout simplement de créer tout ça, et de le refaire à sa manière, avec des petits enfants qui rient joyeusement dans les rues, et des gens blancs. Très important, les gens. First et pas, Mickey ? Alors, à bientôt, les amis !

## 2. Un petit tour au centre commercial

Le Blaise Mall est le centre de l'activité de la mafia indo-pakistanaise, et il est également devenu depuis peu le nouveau siège du pouvoir du roi des singes. Mais pour être les choses, mieux vaut faire un rapide survol des événements les plus récents. Dans la communauté indo-pakistanaise, deux affaires ont récemment fait grand bruit.



### CINQUE ANS EN PERSONNE

Walt Disney a conservé son apparence, mais il étouffe de lui une sorte d'énergie néfaste. Lorsqu'il se balade dans les rues de son complexe touristique, il lise son chapeau devant tout un chacun, reconnaissant chaque employé par son nom, et s'adressant aux petits soins pour le petit dernier par exemple. Mais lors de ses allocutions publiques, reconnues par un réseau interne de communication, il rappelle un peu Hitler, avec le même dynamisme fasciste et démocratique. Ses idées ne sont pas déguisées en Mickey et en Pluto, rassurez-vous : cependant, leurs uniformes portent l'insigne des Studios. Les chaînes de la Belle et la Belle Dormant et les ont tous des gens blancs. On ne se refait pas, que voulez-vous !

## 2.1. Les Charlots

La première chose les bouleversements survenus autour de la mafia des Charlots, ces petits passeurs/sourdeurs à la solde de Walt Disney. Le problème, c'est que Walt Disney était dégoûté en deux les mains effrayées pour les rendre en tant qu'effrayés, en passant par un intermédiaire du nom de Khan (les Affranchis p. 72, 15 minutes p. 117). Mais quand l'affaire des « esclaves de la honte » a été émise, l'acteur a fait accuser Khan en prison pour faire disparaître les traces de son implication dans l'affaire. Manque de chance, une des vendeuses de l'acteur, Ali, était une phénicienne (une « drag ») à la solde du roi des singes. Elle trahit Walt Disney. L'affaire de l'acteur fut reprise par son cousin Akab après une lettre « parer des gangs » pakistanaise. Mais Akab et sa famille ont été défaits par la bande des Dévots, (Comptes p. 104) des gamins dans le chef, Akram, était considéré par le roi des singes comme l'ancien de Walt Disney.

## 2.2. Le successeur du roi des singes

Deuxième affaire : la mort du roi des singes. Il y a quelques mois de cela, le roi des singes est mort, de mort naturelle, dans son temple de Hollywood. La reine des phéniciennes (en « drag ») Menina à la solde du roi) a donc dû reprendre les choses en main, et trouver un « remplaçant ». Deux enfants, Ali et Fikar, anciens « esclaves de la honte » kidnappés dans des familles de Blaise Mall, ont donc été ramené dans le domaine du roi des singes : on leur a dit que celui qui arriverait à pénétrer dans le temple deviendrait le prochain roi. Seul problème : les gamins en question, accablés à juste titre par les habitants monstres du temple, n'ont pas pu y pénétrer.

Pendant ce temps, Akram, chef des Dévots, était seul dans le temple et Akab avait que les singes lui étaient restés dégoûtés et se sentaient simplement parce qu'il était parvenu à être le successeur du roi des singes et maintenait une confiance en la Fondation.





124





accablent volontiers les visiteurs d'angoisses, et les invitent à méditer devant la beauté de l'univers. Chaque matin, une parade partie de la communauté hindoue du Bluez Mall vient éblouir la capitale, pointer du matin, devant l'écran gigantesque (vingt mètres son tour) de l'ancien Aquaplex, qui transmettent l'image du lever du soleil captée par d'innombrables caméras disposées autour de la ville. Les phénomènes s'accroissent du bien-être des visiteurs, et rien ne leur fait croire qu'il s'agit en réalité de naufrages sans scrupule. Tous les phénomènes particuliers, dont la consommation rituelle du sucre blanc, se déroulent de nuit, quand l'ensemble du Bluez Mall est envahi par les singes. Dès 22 h,

en effet, les « fauves » sont lâchés, et les quartiers d'habitation sont envahis du bruit du complexe. La nuit, le Bluez Mall appartient à Kali la Mère et aux singes.

Ces derniers temps, les phénomènes ont rebondi parait-il les poitrans de la nichée. Mais la mafia, avant d'abandonner, leur a révélé que le roi des singes, peu avant sa mort, lui avait indiqué que la plupart nombre d'individus exceptionnels, élus par les dieux. Et que ces individus étaient pour la plupart des cops. En effet, le roi a pu observer le comportement des membres du CCPS, et en a déduit qu'ils possédaient, ainsi que des pouvoirs paranormaux, au moins des facultés hors du commun (Complex p. 113-114) : ils étaient insensibles à ses pouvoirs de suggestion. Pour lui, les cops étaient donc les représentants d'une transition au sein de l'âge de la ou d'ignorance, appelé Kali Yuga. Cependant, le roi des singes n'a pas indiqué si les cops représentaient un signe positif ou négatif. Le nouveau roi des singes, Akam, pense qu'il est nécessaire de recourir aux les pouvoirs de la mafia, et que les représentants de cette « nouvelle race d'humains ». Les phénomènes, avec l'aide des Mouches, ont donc entrepris d'établir une liste exhaustive de toutes les personnes ayant développé des capacités paranormales ou du moins hors du commun. Lors d'une campagne, il est fort possible que certains membres des phénomènes, voire le roi des singes lui-même, s'intéressent aux cops et leur fassent part de leurs découvertes, afin de leur faire connaître leur vraie nature. Que les cops n'y soient qu'une possibilité mystique ou qu'ils composent qu'ils sont des sortes de « mutants métaboliques », cela n'a guère d'importance. Pour les phénomènes et pour la mafia, pour les hindous, les cops vont devenir des individus vraiment à part, un peu entre les vaches sacrées et les immortels : des individus avec lesquels on préfère ne rien avoir à faire, pour éviter les ennuis, mais auxquels on craint également de ne pas faire de mal, de peur de se retrouver karmiques en équilibre.



## Las Vegas parano

### Épisode 1 : pour les Cops

Lorsqu'on leur refait l'affaire Mac Ramona, les cops sont avertis que leur prébende sur l'espionnage dans la direction Espionnage de la brigade criminelle, mort ou sembler commandé à Las Vegas. Son corps a été retrouvé sur la rive ouest du lac Mead, celui de deux boîtes de neuf millimètres. Il enquêtait sur le meurtre d'Andrew Mac Ramona, employé de Washington, défilé d'un coup de revolver et la police dans une salle de conférence. Peu d'indices à la disposition des cops : un balais vide et un contrat de

location de voiture pour Mac Ramona. Des boîtes de 9 millimètres et une clé de chambre de l'hôtel où se trouve l'espionnage.

### Épisode 2 : pour les Cops

Nous se contentent bien de l'espionnage de l'espionnage, il se souvient qu'il a dit que Mac Ramona était la garde du corps contre de l'État, que l'État vient d'être déclaré de la direction de son hôtel casino, le Phenomenon. Il apprendra aussi aux cops que la compagnie de location de véhicules



« J'ai été à l'école », appartient à Washington... qui n'a signifié aucune partie et aucun nul.

## Le cas Jean-Jacques W'Gata

Non ambassadeur d'une diplomatie d'amitié, solidement bloé, le regard dur des voisins effrayés de venir et le côté café... W'Gata n'aspire pas à la gastronomie. En-matrasse travaillent pour le compte de la DEA dans des opérations « musclées » en Amérique latine. W'Gata croit en certaines valeurs « patriotiques » avec pencher des universités et suit son côté, au sein d'une ville simple que le vice, comme un sacro-saint.

Enfin, pour son côté « moment d'humour associatif et plus tranquille » par l'ancien maître, désirant de conserver une police « musclée » et « propre », le Chef W'Gata s'est en fait senti comme un sens de croûte qui se croit capable de réhabiliter le service. Il a tenté de réformer la police, mais celle-ci était trop corrompue et trop dévouée pour que les hommes valent le mouvement. W'Gata a dû laisser les lieux (sa grande emprise dans la ville et des populations des carnes) et rester dans le rang. Tous du moins en apparence. En fait, W'Gata a changé de stratégie : il compte sur les succès de ses unités d'élite (SWAT & CS) et sur des liens directs avec les forces armées policières californiennes pour redonner le blues de sa police (sa seule indépendance ne s'occupe)... tout en faisant à chaque intervention des CPS sur son territoire, pour faire croire aux universités du Nevada qu'il est toujours de leur côté.

## Amis

Flaherty n'est pas qu'un fonctionnaire de police exceptionnel. C'est aussi un des combattants victorieux de la ligne des gladiateurs. Lorsqu'il combat, sous le doux surnom de « fourme », il peut vaincre une légende noire et se bat avec une sorte de tendresse avec son gardien de prison. Il partage aussi avec les régulateurs, les d'opérations coup de poing (Chapman) « culture des masses » que les gangs trop ambitieux dans il faut éliminer quelques éléments trop « sensibles ». Si W'Gata savait ça... mais n'est pas y pense.

## La mémoire à nos yeux

La tenue de la surveillance, c'est Lucy Saint-Clair, la chef des physionomistes qui quadrille la ville à la recherche des véhicules et des lieux de tout poil : elle peut imposer un joueur professionnel indubitable qui a pourtant changé de rôle et d'identité en moins d'une minute, dès qu'on le regarde prendre ses cartes au black-jack. L'autre bien, c'est Martin Ringley, le directeur de la surveillance vidéo : il sait à chaque instant qui fait quoi, qui est où, qui empoque qui à Vegas... et il a ses petits dessous en cas où on lui cherche des trucs ! Il suit tout des activités suspectes de ses prisonniers, Mallonell, qu'il voit faiblement... par crainte des espionnages. Ringley se charge notamment de la reconnaissance des choses de la ligne des Nouveaux Gladiateurs, via un réseau satellite privé.

## Crème 3 : Pour ses Cops

« J'ai été à l'école » en dessous rien pour des cops. La voiture a été volée le jour même du meurtre de Max Kamara. On ne trouvera rien à l'intérieur, la signature de Max Kamara est fautive... mais il fallait s'en douter. C'est Washington qui assure la surveillance vidéo de la société. Une vidéo chère, Ringley permet de savoir que Spangley est passé mais qu'il n'a rien vu... Enfin, c'est dans de Ringley, la reconnaissance des films ne s'arrête rien. Mais le scénario plus (s'il est interrompu seul il souff) permet de savoir que Spangley a identifié un certain « G'Jade » (c'est les Affiliés n° 3, page 211) plus connu sous le nom de Robert Sando, un homme d'origine des Gladiateurs. Après le départ du détective, Ringley a ordonné qu'on envoie le film.

## Les régulateurs

Cette cinquantaine d'hommes forme la garde rapprochée de George Mallonell. Ces deux à côté sont d'anciens criminels ou fils rebelle recrutés pour leur capacité à « régler » l'activité criminelle de ville. Ils interrompent les criminels importants à l'extérieur, leur casant dans ou trois phalanges dans un bureau inconnu et éliminent les malheureux dans le prochain avion pour aller. Ça, c'est la partie « officielle », suivie par tout. La partie officieuse est beaucoup plus vaste et encore moins évidente. Les régulateurs gèrent les petites mafias de la ville, les relations avec les prostituées, les businessmen et les gangs. Ils que ceux-ci contrôlent du territoire ou de leur domaine d'activité, les régulateurs réorientent leur approche la vie à coup d'objets concrets ou de projectiles de différents calibres. Les régulateurs s'occupent aussi de « calmer les masses » : dès qu'un gang met le bonnet dans un quartier ou que la population se rebelle, les régulateurs y descendent pour faire quelques exemples.

Les régulateurs couvrent aussi certains « accidents » pouvant donner mauvaise presse à Vegas (meurtres de touristes, de VIP, crimes bestiaux, crimes liés à l'activité mafieuse de la ville...). Les maquilleurs « s'en sont aussi qu'on les connaît » sont alors dispensés des indiens, les preuves et publicités même le cadavre. Certains maquilleurs sont aussi des membres de la section criminelle des Wachmen (ça facilite le travail), d'autres font partie du CSI. Le chef des régulateurs s'appelle Finis Simp. C'est le boss droit de Mallonell... En dessous d'un bon lien donné. C'est un ancien ami des carrels californiens, chargé de la sécurité intérieure et extérieure du cartel (espionnage, contre-espionnage et intimidation). C'est ce qu'on appelle une pression !

Les régulateurs s'imposent aussi joutistes. Lorsqu'un crime est commis, ils surveillent les résultats des enquêteurs puis vont régler le coupable (ça peine un peu l'ancien du crime). En de (surtout, pas de tribunal) les sont toujours des buts inutiles pour le contributeur de cette façon. En cas d'erreur judiciaire (cas rares), la victime est indemnisée.

## Parties

Les régulateurs savent aussi à pointer l'activité illégale de la ligne des Nouveaux Gladiateurs. Ce sont eux qui recrutent les gladiateurs parmi les plus criminels qui restent à Vegas. Ils s'occupent d'organiser les combats dans la discipline la plus totale et se débarrassent des gêneurs. Parfois, les gladiateurs sont négociés pour des opérations « culées la masse » (avec les gangs du SWAT... quelle terreur !). Ils les font aller en bel uniforme anti-émeute et ils laissent tout sur leur passage, jusqu'à ce qu'ils capturent un leader et le tuent à mort... Certains régulateurs sont aussi des gladiateurs officiels : l'équipe, l'entraîneur et l'éco notamment.

## Chef cop, chef Jean des hommes

Dernier Mallonell se cache un autre personnage, George Boolelle (le chef de la ligne des Nouveaux Gladiateurs. Ancien agent secret américain lui au Centre d'Intelligence Latine et autres phalanges latines des pays gangrénés par une guerre civile et la corruption. Chargé de briser dans l'ordre les tentatives de révolutions populaires, Boolelle a fini par mener des contacts avec des gens des carrels (comme Finis Simp), des mercenaires, des agents de la DEA (comme Flaherty). Autre l'usage de la menace pour le bonheur de la CIA : il change d'identité et décide de mener sa petite affaire de sécurité, avec ses anciens partenaires, à Las Vegas. Il se lie alors avec un contact local lié à la mafia, Johnny Jettico, mafioso de seconde zone, pour s'implanter avec la introduction du Syndicat du Jeu (S.J.). L'affaire tend à pic : les mafias de Vegas à la tête des casinos cherchent à se débarrasser d'une nouvelle régulation et s'efforcent plus les heures écoulées. L'affaire se déroule bien, mais ça se

sauf pas à Doublette... Il voit la porte des entrées à laquelle se trouvent les caisses pour acheter toujours plus de gras, il voit les sermons télévisés répétés dans les pubs et il se dit : je vais vous en donner, moi, du spectaculaire qui va vous amener à craquer du M6. Et il invente la Ligue des Nouveaux Gladiateurs, plus gros et plus localisé que les jeux du cirque de l'antiquité. Bien évidemment, les médias ont tenté de lui reprendre son nouveau business... Mais vu que leurs canotiers et leurs biens sont gardés par Watchmen, lui, un vrai compte qu'il s'acquiesce sans peine à capturer l'attention baroque. L'élitisme (besoin de quelques licenciés, dont une étoile dans une autre et renommée en direct sur la télé de son âge, a fini de faire le débat.

Puis Doublette a montré d'un cran dans l'histoire, en proposant des sélections publiques et des concours de personnalité.

Enfin Doublette, à l'été dernier compte que son ancien associé, a fini par craquer devant tant d'honneur : il s'est marié avec la cinquième (qui a été la 11ème) de tous les perdants et qui a débouché la plus belle chapelle de Brian Stone, avant d'être épousé et couronné (par Brian Stone lui-même, à la frontière mexicaine. Enceinte à l'annonce le cœur de Doublette, que Doublette/Madisonn avait aussi sempre renommé « Judea », dans un local. Celui-ci était toujours l'un dans le bureau de Madisonn et sert à toutes ses collaborations.

► **LES VERTUS DU CORDON ROUGE** ► pour toutes les traites ►

## CHANGEMENTS

Après deux années de longues semaines, la famille avait qui dirigeait le Pyramide d'été « amicale » par la famille Cardigline. Toute la famille se voit dans une légende à suivre les ordres d'un homme, passant par les Cardigline. Il s'agit de Robert Stone, alias G. Bob (« les Affiches », page 21) vers l'été le mariage et ensuite le « renoncement » des Peil, avant de se faire l'affaire à une disco presque pour l'histoire inconnue... Mais certains personnes savent déjà qui se cache derrière G. Bob.

## Forme 4 : Plus en Gros

Pour se rendre dans un motel sur la route de Reno, il a été mené par les régulateurs de Madisonn et par Cardigline. Il n'est resté : avoir envoyé Max Ramona enquêter, avoir reçu des photos et avoir rencontré Spangley. Il espère passer un accord avec Cardigline : son silence contre la création d'un prêt contre à Reno.

Si les cops arrivent à lui faire plus peur que ses agresseurs, il croit que Max Ramona, son ancien garde du corps, avait pris des photos montrant Cardigline en train de parler avec Doublette. Si tout porte, G. Bob l'illuminera.

## L'ALLIANCE DES WATCHMEN

Si, au début, de leur collaboration, le Syndicat a eu facilement pouvoir contrôler Watchmen, l'affaire de la Ligue des Nouveaux Gladiateurs a bien fait dire cette union illégitime. Mais Madisonn a eu tellement fait passer le message (quelques salades éliminés et des membres des familles « encadrés » par ses gosses) que plus tard à Vegas ne pouvait se passer sans lui. Le syndicat a fait croire merveilleusement bien avec : Madisonn/Doublette garde l'ancien conseil de la Ligue, mais assure le Syndicat du jeu de son ancien collaborateur. De fait, Madisonn a débouché un siège lors des réunions du Syndicat et une opinion compte comme une voix. Madisonn est une poche de l'ancien président du Syndicat, Simon Agard... Il a vu d'un seul coup main dans le gilet de Peil et le nez de Cardigline (car Cardigline lui a avoué que c'est Cardigline qui se cache derrière G. Bob.)

Toujours est-il que Watchmen assure la sécurité des casinos, des employés... et des activités annuelles du Syndicat. Du coup, les parents ont

# NEWS

**DELL**

Il s'agit de Palm Springs: une clinique spécialisée dans le soin des affections mentales graves — psychoses, autisme, etc. On y traite également les toxicomanes (et certains dépendants graves). Un directeur de l'établissement, Todd Ailes, est un philanthrope, diplômé de l'université de Berkeley, titulaire d'un doctorat en psychiatrie. Il a écrit plusieurs ouvrages, qui ont connu un immense succès — auprès des chercheurs comme du public — et a donné des conférences dans le monde entier, avant de monter son propre établissement, en Californie. Étrangement, qui a pour particularité de recevoir aussi bien des patients ordinaires que de faire du bénévolat... Ce qui lui a valu, d'ailleurs, son dernier, de se voir proposé comme candidat au présidat de la Fais.

Il faut savoir des choses superlatives générales se cache cependant un individu d'une tout autre trempe. Cette fois-ci en réalité pour DFI, il doit rendre dans les sous-sols de son établissement un véritable acte — digne des motions d'arrêts du 1911 — où sont exposés les individus n'ayant pu supporter les explications que les chercheurs du laboratoire de Changé bloqués ont effectués sur eux... ainsi que ceux qui en savent trop et pourraient parler. Ces derniers, objets de drogues, ne sont guère plus que des légumes, qui servent de cobayes aux expériences du génieur Ailes.

réduit le nombre de gens liés à leur service. Malheureusement, chaque parent de Vegas ne compte en moyenne qu'une dizaine de salades sous ses ordres, qui servent sous à la protection personnelle et rapprochée des familles mafieuses. Ce qui peut paraître assez dangereux en cas de nouveaux conflits avec Watchmen.

## L'WCI est com !

Comment se déroule une opération de l'ennemi central ? Le Syndicat de Jeu indique à Watchmen que vous allez venir (ce qui élimine de se faire séduire à l'extérieur ou à l'intérieur de la ville). Puis on vous indique l'habitatement où vous pouvez faire votre business (bien évidemment, le Syndicat vous offre les pots et la dope pendant votre séjour...), et vous repartez, une fois l'affaire faite, vous racontez à Watchmen. Le Syndicat de Jeu réclame juste 1% du deal effectué. Si vous n'acceptez pas les dix dixes, vous vous exposez à l'assautement inopiné de Watchmen durant vos affaires. Bien évidemment, Watchmen vous protège (vous surveille 7) durant votre opération.

## La base des Nouveaux Gladiateurs

et The 116

La ligue ne dispose pas à proprement parler d'une base, mais de « spectacles ». Ce sont bien trop facile à localiser et qu'on ne dispose pas en moins de deux les cops, voir l'armée californienne. En fait, l'armée est un antécédent sérieux de pénibles phases antérieures, ring ou en réalité lorsqu'on reçoit des décrets pour une autre technique. Des pénibles repères sur le lac Noid, consultés en temps



LES DOSSIERS DU SAD

127



1998, 1999, 2000, 2001, 2002, 2003, 2004, 2005, 2006, 2007, 2008, 2009, 2010, 2011, 2012, 2013, 2014, 2015, 2016, 2017, 2018, 2019, 2020, 2021, 2022, 2023, 2024, 2025, 2026, 2027, 2028, 2029, 2030, 2031, 2032, 2033, 2034, 2035, 2036, 2037, 2038, 2039, 2040, 2041, 2042, 2043, 2044, 2045, 2046, 2047, 2048, 2049, 2050, 2051, 2052, 2053, 2054, 2055, 2056, 2057, 2058, 2059, 2060, 2061, 2062, 2063, 2064, 2065, 2066, 2067, 2068, 2069, 2070, 2071, 2072, 2073, 2074, 2075, 2076, 2077, 2078, 2079, 2080, 2081, 2082, 2083, 2084, 2085, 2086, 2087, 2088, 2089, 2090, 2091, 2092, 2093, 2094, 2095, 2096, 2097, 2098, 2099, 2100, 2101, 2102, 2103, 2104, 2105, 2106, 2107, 2108, 2109, 2110, 2111, 2112, 2113, 2114, 2115, 2116, 2117, 2118, 2119, 2120, 2121, 2122, 2123, 2124, 2125, 2126, 2127, 2128, 2129, 2130, 2131, 2132, 2133, 2134, 2135, 2136, 2137, 2138, 2139, 2140, 2141, 2142, 2143, 2144, 2145, 2146, 2147, 2148, 2149, 2150, 2151, 2152, 2153, 2154, 2155, 2156, 2157, 2158, 2159, 2160, 2161, 2162, 2163, 2164, 2165, 2166, 2167, 2168, 2169, 2170, 2171, 2172, 2173, 2174, 2175, 2176, 2177, 2178, 2179, 2180, 2181, 2182, 2183, 2184, 2185, 2186, 2187, 2188, 2189, 2190, 2191, 2192, 2193, 2194, 2195, 2196, 2197, 2198, 2199, 2200, 2201, 2202, 2203, 2204, 2205, 2206, 2207, 2208, 2209, 2210, 2211, 2212, 2213, 2214, 2215, 2216, 2217, 2218, 2219, 2220, 2221, 2222, 2223, 2224, 2225, 2226, 2227, 2228, 2229, 2230, 2231, 2232, 2233, 2234, 2235, 2236, 2237, 2238, 2239, 2240, 2241, 2242, 2243, 2244, 2245, 2246, 2247, 2248, 2249, 2250, 2251, 2252, 2253, 2254, 2255, 2256, 2257, 2258, 2259, 2260, 2261, 2262, 2263, 2264, 2265, 2266, 2267, 2268, 2269, 2270, 2271, 2272, 2273, 2274, 2275, 2276, 2277, 2278, 2279, 2280, 2281, 2282, 2283, 2284, 2285, 2286, 2287, 2288, 2289, 2290, 2291, 2292, 2293, 2294, 2295, 2296, 2297, 2298, 2299, 2300, 2301, 2302, 2303, 2304, 2305, 2306, 2307, 2308, 2309, 2310, 2311, 2312, 2313, 2314, 2315, 2316, 2317, 2318, 2319, 2320, 2321, 2322, 2323, 2324, 2325, 2326, 2327, 2328, 2329, 2330, 2331, 2332, 2333, 2334, 2335, 2336, 2337, 2338, 2339, 2340, 2341, 2342, 2343, 2344, 2345, 2346, 2347, 2348, 2349, 2350, 2351, 2352, 2353, 2354, 2355, 2356, 2357, 2358, 2359, 2360, 2361, 2362, 2363, 2364, 2365, 2366, 2367, 2368, 2369, 2370, 2371, 2372, 2373, 2374, 2375, 2376, 2377, 2378, 2379, 2380, 2381, 2382, 2383, 2384, 2385, 2386, 2387, 2388, 2389, 2390, 2391, 2392, 2393, 2394, 2395, 2396, 2397, 2398, 2399, 2400, 2401, 2402, 2403, 2404, 2405, 2406, 2407, 2408, 2409, 2410, 2411, 2412, 2413, 2414, 2415, 2416, 2417, 2418, 2419, 2420, 2421, 2422, 2423, 2424, 2425, 2426, 2427, 2428, 2429, 2430, 2431, 2432, 2433, 2434, 2435, 2436, 2437, 2438, 2439, 2440, 2441, 2442, 2443, 2444, 2445, 2446, 2447, 2448, 2449, 2450, 2451, 2452, 2453, 2454, 2455, 2456, 2457, 2458, 2459, 2460, 2461, 2462, 2463, 2464, 2465, 2466, 2467, 2468, 2469, 2470, 2471, 2472, 2473, 2474, 2475, 2476, 2477, 2478, 2479, 2480, 2481, 2482, 2483, 2484, 2485, 2486, 2487, 2488, 2489, 2490, 2491, 2492, 2493, 2494, 2495, 2496, 2497, 2498, 2499, 2500, 2501, 2502, 2503, 2504, 2505, 2506, 2507, 2508, 2509, 2510, 2511, 2512, 2513, 2514, 2515, 2516, 2517, 2518, 2519, 2520, 2521, 2522, 2523, 2524, 2525, 2526, 2527, 2528, 2529, 2530, 2531, 2532, 2533, 2534, 2535, 2536, 2537, 2538, 2539, 2540, 2541, 2542, 2543, 2544, 2545, 2546, 2547, 2548, 2549, 2550, 2551, 2552, 2553, 2554, 2555, 2556, 2557, 2558, 2559, 2560, 2561, 2562, 2563, 2564, 2565, 2566, 2567, 2568, 2569, 2570, 2571, 2572, 2573, 2574, 2575, 2576, 2577, 2578, 2579, 2580, 2581, 2582, 2583, 2584, 2585, 2586, 2587, 2588, 2589, 2590, 2591, 2592, 2593, 2594, 2595, 2596, 2597, 2598, 2599, 2600, 2601, 2602, 2603, 2604, 2605, 2606, 2607, 2608, 2609, 2610, 2611, 2612, 2613, 2614, 2615, 2616, 2617, 2618, 2619, 2620, 2621, 2622, 2623, 2624, 2625, 2626, 2627, 2628, 2629, 2630, 2631, 2632, 2633, 2634, 2635, 2636, 2637, 2638, 2639, 2640, 2641, 2642, 2643, 2644, 2645, 2646, 2647, 2648, 2649, 2650, 2651, 2652, 2653, 2654, 2655, 2656, 2657, 2658, 2659, 2660, 2661, 2662, 2663, 2664, 2665, 2666, 2667, 2668, 2669, 2670, 2671, 2672, 2673, 2674, 2675, 2676, 2677, 2678, 2679, 26

On distingue deux types de gladiateurs : les stars et les challengers. Les stars, au nombre de vingt, sont des employés de "Wachmann" (un des membres du TWR), qui se produisent avec des costumes ou des masques personnalisés leur permettant. Chaque gladiateur a son costume, son arme et sa spécialité propre. Visiblement incriminés, ils ne perdent jamais leur combat contre les challengers. Les challengers sont recrutés en dehors de "Wachmann" : ex-casistes, ménétriers, gars... Si vous êtes violent et riche comme un roi pa la police, vous pouvez être contacté par Erolinda pour faire un combat à mort contre une star. Si vous garez, vous empêchez un million de dollars et vous pouvez gagner un statut de star... 30% du temps, les challengers perdent. Mais ceux qui survivent, comme fabio, font de belles fortunes.

with less or no evidence, respectively, on

Il arrive que la ligne organisée des « soirées spéciales », le temps de recevoir de nouveaux membres ou une belle biétoime, (15 soirées) propose des réceptions en direct de personnalité du show-biz interrompues pour l'occasion. Il y a aussi le « Late Evening », où une équipe de hommes fait une discothèque dans un lieu choisi par le public (qui peut par téléphone). Celui qui a pué le fond de la discothèque peut gagner un million. Vous pouvez aussi assister à « ringtones », où un appel est pris au hasard et on réalise le souhait de moment d'un spectateur. Recoulez à encore plein d'autres concepts composés dans ce roman.

☎ 01 44 44 44 44 pour la ligne des Nouveaux  
Adhérents ☎

Figure 5:  $\log_{10}$  of the number of *Salmonella* spp. per 100 g of ground beef.

Lorsque les coprs arrivèrent à l'Indroveria, une fête avait lieu. C'est traditionnel, le nouveau propriétaire, qui fait le début des travaux de réhabilitation. Un excellent bâtiment les coprs, l'été précédent, rencontrèrent Maitre Sargis, le les accompagnèrent dans son bureau... Pour découvrir le cadavre du prisonnier. Surtout sans malice. Une lettre où il s'agissait du meurtre de Sargis. Fin de l'affaire ? Si les coprs interrogent le personnel de l'Indroveria, ils apprendront que Sargis était suivi par un homme, débarrassé en hélicoptère par temps sec. Le silence de l'Indroveria. C'est l'histoire d'Émile Sargis.

1. The first step is to identify the problem or question that needs to be answered. This involves understanding the context and the specific requirements of the task.

Mac Kanama n'a vraiment pas eu de bol. Chargé par l'Etat de découvrir pourquoi l'antiplongeur l'a saisi de son hôtel saïno, avec la bénédiction de l'administration qui lui offre des soupes, Mac Kanama voit donc Lantipong. Il découvre alors que ce dernier entendait des stations secrètes avec l'ennemi. Il prend toutes des photos, les envoie à l'Etat et à l'administration. Mais l'Etat lui rétorque que si l'Etat décide de l'Etat.

## NEWS

1999

Le meurtre de la fillette n'a aucun rapport avec ceux de Naomi et de Cindy. L'enquête du spermatozoaire sur Lili permet d'identifier Ruppel Blokeney, un délinquant sexuel qui vient de sortir d'un hôpital psychiatrique après cinq ans de traitement. Il est supposé habiter la YINCA de Steve Hope à New Downtown, mais il ne peut totalement prouver le survenement de sa victime. Cependant, en interrogeant les voisins d'enfance vogue, les cops devraient apprendre que Blokeney raconte que une bande du quartier il devait être assez facile de retrouver et il ne cherchera pas à s'enfuir. Lors de l'interrogatoire, il avouera pour du chat et il pourra avoir d'écouter tout ce que les cops voudront entendre, notamment les meurtres de Naomi et Cindy.

Catigrone, qui s'inténa et carabla la rostrata à Vegas pour brouiller les pistes. Malheureusement, à qui appartenait la rostrata et à qui a vu les photos, contacta Catigrone. Le dernier se dit qu'il est temps de passer ses accords : Malheureusement se se méfia pas des affaires des casinos, et en conséquence, Catigrone s'engage à aider Malheureusement à racheter l'Indreux florent. En effet, l'associé qui acheta jusqu'alors de vendre l'Indreux s'était entre que Catigrone. Second s'en conclu inévitablement, sur le dos de Max Ramana, passé en pertes et profits. Mais Sogarday a détesté la magnéville, et s'est en intégrant le géant de l'Indreux qu'il a compris le lien entre Catigrone et Malheureusement. Malheureusement, Brés Simpé a détesté Sogarday, détesté les photos et balafre son corps dans le lac, avant qu'il puisse avorter ses supérieurs. Et c'est lui qui a été condamné à l'échafaud.

Pour prouver la culpabilité de Sings dans le meurtre de Syggydy, il faudra récupérer son Sings (dans son coffre dans les bureaux de "Whatchin"). C'est avec le Sings qui a tué Sings la faire son propre dédicatoire, avant de le suicider - (je vous parle la preuve). Mais Sings perdrait tout en tant que de balancer son patron. Pour prouver la culpabilité de Cl Bob dans le meurtre de Sam Ramani, il faudra le convaincre du technicien de surveillance (non connu) et retrouver l'arme du crime, le poignard de Cl Bob (qui est dans un coffre de son bureau à LA, avec le Sings manquant de Sam Ramani). Il faudra aussi que le grand gagnant de l'affaire, c'est Gambino, avec tout ce joli monde qui l'aide à faire son entrée à Vegas. Mais il faudra encore quelques mois pour qu'il soit publiquement annoncé comme le gagnant.



- Chérie, ça te dirait de partir en vacances ?
- Où ça ?
- On pourrait aller à Orange County.
- Mon c'est plein de fachos.
- À Disneyland.
- Pour s'y faire bouffier par des monstres, merci bien.
- Dans la Vallée de la Mort ou à Maps.
- Trop de mutants mutants ou de truands.
- Dans ce cas, on pourrait aller à Las Vegas.
- La ville du vice et du crime ! Mon mais ça va pas.
- J'ai comme l'impression qu'on va encore passer les vacances devant la télé... »



# Rienvenue au maus du soleil



## La Californie... vous n'en reviendrez pas

**California Dreamin'** La toute jeune République de Californie est un assemblage pour le moins hétéroclite de citoyens d'origines ethniques, sociales et culturelles des plus variées. Venez goûter à cet étrange mélange.

Ce deuxième supplément pour la saison 3 de **CDPS** vous propose de quitter quelques temps les rues de Los Angeles pour partir à la visite des hauts lieux touristiques et criminels de la Californie de 2032. Entre communautés isolationnistes, mégapoles, sectes et animaux mutants, vous pourrez apprécier tous les mystères que la Californie a à offrir.

**California Dreamin'** est le deuxième supplément pour **CDPS**, le jeu de rôles qui vous permettra d'endosser la charge d'un policier d'élite à Los Angeles, en 2032.



Rédigé par Nicolas Bédaride (NB/2003)  
 10, rue Tolbiac - BP 509 - 75004, Paris cedex 04  
 Tél : 0-611/04-30-3  
 Prix conseillé : 21€  
 Référence : CDF10

[www.sirexmag.com](http://www.sirexmag.com)

**California Dreamin'**  
 est une extension  
 pour le jeu **CDPS**  
 écrit par le Sirex Dream Team  
 Couverture : Alexis Brichet



6 782914 849302