

C.O.P.S.™



SAISON 1 - JAN./FÉV. 2031

GANGSTA
PARADISE

C.O.P.S.



GANGSTA PARADISE

SAISON 1 - JAN./FÉV. 20301



Crédits

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

Responsable de gamme : Geoffrey « Boule de haine » Picard.

Les gangs suprématistes blancs, les écoterroristes,
la chevauchée de Benoît « lover of the russian queen » Attinost.
Les gangs motards de Jean-François « tes tagines tu peux t'asseoir dessus » Beney.
L'oumma de Nicolas « j'aime pas ! » Benoist.
Les nouvelles de Charlotte « je me lâche » Bousquet.
Les gangs asiatiques, les posses jamaïcains, les milices de Thomas « punching ball » Cheilan.
Les gangs carcéraux de Antoine « el cascador » Clermond.
Des moutons et des loups de Sandy « zététicien » Julien.
Les gangs haïtiens de Olivier « l'homme sans visage » Noël.
LAPD Blues de Benoît Attinost, Antoine Clermond et Geoffrey Picard.

Textes et encadrés additionnels de Geoffrey Picard.

Relecture et réécriture par Anne-Gaëlle « workaholic » Argy, Yann « Che Guevara » Arndt,
Audrey « asian princess » Leprince et Geoffrey Picard.

Un grand merci aussi aux gens de la FAQ Cops sur le site asmodee.com
et aux abonnés de *Ground Zero* pour leur soutien, leurs questions,
leurs critiques constructives et leurs idées.

Illustrations

Conception graphique et couverture : Aleks Briclot.

Illustrations intérieures : Bernard Bittler, Vincent Dutrait,
Thierry Masson, Franck Poterlot, Christophe Swal.

Mise en page : Greg « le phénix » Cervall,
qui tient à remercier sa cellule de soutien psychologique
(Geoff, Bouly, Phiphi, Marc « le chevalier blanc »,
Cak « hop ! licencié », Nath « multiclassée » et tous les autres...)

Imprimé en France par Fabrique Imprimeur, août 2003.

SOMMAIRE

LES DOSSIERS DU LAPD..... 4

Lolita 4

Les gangs asiatiques :

les sentiers du Bouddha 5

1. La formule « FMI » 6

2. État actuel 6

3. Le syndicat

des intérêts coréens 8

4. Le marché aux esclaves 9

5. Les Sourires 11

6. Temple de Chogyé 14

7. Les cops et Little Korea 15

Sex in the city 15

Les écoterroristes :

les gangs verts 16

1. Les Fils de la Terre 18

2. Gaia 20

3. Les Rangers 23

Roméo et Juliette 26

Les gangs carcéraux :

Prison Song 27

1. La souche cancéreuse :

le prisonnier 28

2. Les gangs 31

Dead Angel 38

Les gangs motards :

Burnin' wheels 39

1. Naissance 39

2. État actuel 41

3. Organisation 42

4. Priorités

politico-économiques 44

5. Spécificités criminelles 45

6. Rites & coutumes 45

7. Présence à LA 48

Résurrection 50

L'Oumma 51

1. Les piliers de la foi 52

2. Les dogmes, la pratique,

le droit 53

3. L'islam et la Californie 54

4. Vie religieuse et tensions 57

5. L'islam à la moulinette

Roger Rabbit 58

6. Sectes et terrorisme 60

Montana Inc. 62

Les posses jamaïcains :

Reggae men 63

1. Historique 63

2. État actuel 66

3. Organisation 67

4. PK9 et affiliés 68

5. Thunder et affiliés 69

6. KBC et affiliés 72

7. LAPD et posses 75

Poulet grillé 75

Les gangs haïtiens :

Duarte, little Haïti 76

1. L'union de l'Afrique

et de la chrétienté 76

2. Le plébiscite

ou la disparition 77

3. L'exode californien 79

4. Duarte : Port-the-Prince 80

5. Les grandes figures 81

6. Les Loa-gangs 82

7. Les drogues

du Baron Samedi 84

8. Samedi, l'ennemi public 86

Dix contre un 86

Les gangs suprématistes

blancs : races à part 88

1. Californian White Trash 88

2. Les soldats du Christ 90

3. Le Ku Klux Klan 92

4. Le parti national

socialiste californien 94

5. Les hammerskins

californiens 96

Simple avertissement 98

Les milices 99

1. Association des catholiques

Sud-américains, Paix pour les

familles (PF) 99

2. PVP (programmes

de protection

de la vie privée) 101

3. Cyko et la horde 103

4. Canoga team 104

5. Les vidéo-mateurs 106

6. MASA (Mouvement

d'Autodéfense Spontané

contre les Animaux) 106

7. Communautés de Médiation

Citoyenne (CMC) 107

8. COYOTE (Call Off Your

Old Tired Ethics) 108

3 AFFAIRES EN COURS 110

La chevauchée 110

Pré-film 110

1. Ouverture 111

2. Entacte 123

3. Mascarades 124

4. Les protagonistes 136

Des moutons et des loups 138

Si vous avez manqué

le début 138

Séquence de pré-générique 138

Retour en salle

de simulation 140

Générique 140

1. Acte I - On the air 140

2. Acte II - Le sang

et la sueur 145

3. Acte III - Le tableau

des enfants perdus 150

4. Acte IV - Assiégés 157

5. Acte V - Tout l'égout va

dans la nature 160

6. Annexes 162

6 LAPD BLUES 168

Vie du commissariat 168

Revue de presse

internationale 173



GANGSTA PARADISE

 Lolita

Malone arriva peu de temps avant l'aube et profita de l'état pitoyable dans lequel se trouvaient les rares personnes encore dans les rues pour se fondre dans le décor : en l'espace de quelques minutes, du fier crips qu'il était ne restait plus qu'une loque au regard vague et hébété, à la chemise souillée de poussière et de sang... Il poussa même le professionnalisme jusqu'à laisser pendre au bout de sa main molle une petite pipe au crack.

Bientôt, quand le soleil serait levé, elle quitterait sa planque pour aller travailler et il se mettrait en chasse.

Deedee M. - « M » pour Medusa - avait un peu hésité entre la panoplie BK sexy et ce qu'elle appelait le « look lambiche », en termes clairs provocateur chic très apprécié par les décaqués et autres poissons qu'elle ferrait. Dalia pensait qu'une vraie crips se devait toujours d'arborer fièrement les couleurs de la clika, mais la pauvre fille était, les trois quarts du temps, trop défoncée au joker pour se rendre compte des risques réels. Une descente de slobos décidés à buter tout ce qui de près ou de loin ressemble à un crips ? Trop cool ! Une sista' tabassée par un cuzz trouvant qu'elle marchait sur ses plates-bandes ? Hilarant ! Non, franchement, Dalia n'était pas de bon conseil, elle n'était plus bonne à grand-chose depuis longtemps, de toutes façons. Déjà vieille à peine la puberté passée, récupérée par Don't Give A Fuck après un passage aussi bref que mémorable chez les Hoover, elle avait été récupérée par l'OG et était en peu de temps devenue l'une de ses meilleures tueuses. Normal. Les trois quarts du temps elle se foutait de tout, n'avait aucune limite et la seule bribe de conscience qui lui restait était tout entière concentrée sur sa dévotion fanatique envers le gang et son identité propre... Pauvre fille. Pauvre fille, mais dangereuse quand même, alors Deedee avait fait semblant d'écouter ses conseils, en hochant sagement la tête comme une gentille

petite chavala : dès que Dalia avait quitté la pièce, elle avait rangé baskets, débardeur bleu électrique et treillis pour enfiler une tenue plus respectable aux yeux du tout venant de LA. Le discours respectant de la junkie l'avait finalement aidée à se décider.

Deedee M. se regarda une dernière fois dans la glace - un misérable miroir plein de taches noires et fendillé, récupéré dans un squat de bloods près d'un an auparavant - et sourit. Un petit sourire de fierté et d'amertume mêlées. Elle était belle, un corps sculptural, une poitrine conséquente, ferme et naturelle, rien à voir avec les hardeuses de Van Nuys, de grands yeux de biche, des lèvres pulpeuses et une expression mutine savamment travaillée, encadrée de tresses de petite fille, propre à faire fondre même le plus insensible des Ice Stars. Belle et naturelle. Quelle connerie, quand même, de continuer à alpaguer des gros pleins de fric pour le compte des filles alors qu'elle pourrait peut-être en avoir un pour de vrai, un beau mec sérieux et gentil qui lui offrirait la vie dont elle rêvait, une belle maison loin de la crasse de South Central et du gob, une grande piscine et des week-ends à Frisco. Un jour, elle larguerait toute cette merde et partirait, sûr. En attendant, la cité des Anges était pleine d'hommes qui ne demandaient qu'à se faire plumer.

La jeune fille fourra dans son sac une boîte de préservatifs, un Black Mamba « au cas où », des vêtements de rechange, un patch de joker, pas pour elle, pour le poisson, chaussa une paire de lunettes de soleil et quitta le squat.

Dehors, un soleil pâle et intermittent derrière une épaisse couche de nuages jaunâtres, quelques personnes sur le pas de leur porte, des épaves - crackés et zombis de tous âges - affalées sur le trottoir. Le Vietnamien du bout de la rue avait déjà ouvert sa boutique, malgré l'heure matinale. Face à son épicerie, le Roll Call, leur Roll Call, avec tous les noms soigneusement inscrits sur le mur, celui des vivantes comme des mortes. Par principe, Deedee M. se recueillit quelques instants devant la liste, puis se détourna, tête haute, ignorant superbement le regard concupiscent du Charlie et prit la direction de Downtown.

Malone attendit qu'elle ait tourné à l'angle de la ruelle, aussi immobile qu'un macchab', nota avec une certaine surprise le respect proche de la piété dont elle avait fait preuve en passant devant le Roll, puis se releva et lui emboîta le pas, non sans avoir pris la peine de ranger sa panoplie de mort-vivant dans son sac de sport. Deedee M., éminente membre des Don't Give A Fuck, belle à se damner, réfractaire à l'alcool, la drogue, n'utilisant la violence qu'en dernier recours, principale ressource depuis ces derniers mois de la clika.

Dalia la détestait. Dark Mab' pensait que c'était une indic. Et Naomi voulait sa peau ainsi que la place de l'OG qui, elle, faisait entièrement confiance à la Medusa. Naomi était tellement ambitieuse qu'elle était venue les trouver, accompagnée de ses deux sista et leur avait proposé de se soumettre aux Hoover, de déposer les armes en échange de la tête de la chavala et de leur boss. Et c'était lui qu'on avait envoyé. Le pro. Le tueur froid, sans état d'âme, qui avait à son tableau de chasse une douzaine de slob et trois copz, dont un infiltré.

Seulement, la petite était vraiment jolie, vraiment jeune... À lui donner des scrupules. Il allait faire ça proprement, rapidement et s'arranger pour qu'elle ne souffre pas.

Primo : repérer le poisson. Décavé de préférence, yuppie, célibataire, entre quarante et cinquante ans. Pour ça, surveiller les entrées de bureaux et la pause de dix heures. Secondo : aborder le poisson. Deux techniques. Se pencher pour refaire ses lacets, taille cambrée, faire tomber les lunettes juste à ses pieds et se relever lentement avec un « Ooops » de circonstance, ou jouer à l'étudiante perdue qui a rendez-vous à l'autre bout du barrio pour passer un entretien. L'une et l'autre fonctionnaient généralement très bien. Le tout étant de ne pas se trouver à proximité d'un copz. Tertio : parler. Trouver le bon ton, les bons mots pour que le poisson comprenne qu'il ne laisse pas indifférent mais qu'on ne va pas se laisser avoir comme ça. Obtenir un rendez-vous pour... Disons, dix-huit heures, aller boire un verre dans un endroit cool. Quarto...

Quarto, Deedee M. écarquilla légèrement les yeux. Dans les lunettes de soleil du décavé se reflétait un grand nigga qui les fixait, mains dans les poches, légèrement appuyé

contre un mur. Il n'avait même pas fait l'effort de cacher son appartenance aux Crips. Ami ou ennemi ? Étant donnée l'insistance toute professionnelle de son regard, elle opta pour la seconde solution. En comédienne consommée, elle effectua son sourire le plus désarmant au pigeon pour sceller leur rendez-vous, puis se dirigea d'un pas nonchalant, légèrement chaloupé, vers une rue transversale.

Malone observa non sans admiration la technique parfaite utilisée par Deedee M. pour prendre une proie dans ses filets. Tout, âge, classe sociale, manière d'aborder le décavé, était admirablement planifié, calculé et mis en scène. Dommage qu'elle ne puisse avoir l'occasion de profiter du produit de sa chasse. Lorsqu'elle quitta sa cible, il la suivit tranquillement, sans se presser. Elle venait d'emprunter – presque un miracle ! – une petite allée perpendiculaire en direction de Broadway, plongée dans l'ombre par les immenses buildings qui la bordaient et quasiment déserte. Le Hoover tira son dec-deuce de l'intérieur de sa veste, fit encore quelques pas...

Deedee M. fit feu. Planquée derrière une poubelle, elle avait eu tout le temps de vérifier sa première impression : il était là pour la tuer, point final. Hors de question de lui laisser ne serait-ce qu'une chance. La chavala n'était pas une excellente tireuse, mais en prenant tout son temps, elle parvenait généralement à toucher sa cible.

En plein dans le mille. Le nigga s'écroula avec un cri étrange, trois ou quatre balles logées dans le corps. Au bout de la rue, plusieurs personnes commencèrent à pousser des cris de frayeur. La jeune fille se contenta d'agiter le Black Mamba dans leur direction, cela suffit à les éparpiller : à LA les gens préfèrent être aveugles que risquer leur vie, même pour leurs voisins. Une fois seule, elle s'approcha prudemment de sa victime et l'examina en plissant les yeux. Un Hoover. Et il n'était pas encore mort. Ça lui laissait quelques minutes pour lui tirer les vers du nez.

Quand il eut craché tout ce qu'il savait, Deedee M. ne pensait plus à son rendez-vous. Ni à son fric. Ni à sa vie de star dans une grande villa de Bel Air.

Elle s'empara du calibre 22 du tueur et retourna, mâchoires serrées, vers South Central.



Les gangs asiatiques : Les sentiers du Bouddha

« Croire à la réalité de ses rêves est aussi vain que de tomber amoureux d'un reflet de la lune dans un miroir »

LITTLE KOREA, Los Angeles, 2030

Le dynamisme du quartier attire des entrepreneurs de toute la Californie. Ici, les indices de production et de consommation sont constamment en hausse. Chaque année un nouveau temple bouddhiste de l'école Chogyue ouvre ses portes. La communauté coréenne est l'élève modèle de la municipalité de LA : pas de troubles à l'ordre public, peu de

chômage et un poumon économique pour les quartiers voisins. L'aura d'un Bouddha souriant semble protéger Little Korea des maux de la société californienne.

Derrière cette apparente opulence, se cachent des profonds traumatismes à l'origine d'une industrie de l'horreur, dans laquelle l'adjoint au maire refuse de mettre le nez. Une caricature du LA post de 2029 le présentant successivement se cachant les oreilles, les yeux puis la bouche n'a fait rire que quelques connaisseurs cyniques, des vieilles putes thâtes aux pédophiles, en passant par les gus de la section d'investigation des crimes sexuels.



1. La formule « FMI »

Le Little Korea actuel est composé essentiellement de deux vagues de migrants, une première dans les années 2000 puis une seconde plus massive à partir de 2016.

Dès les années 90, la Corée du Sud vit une récession économique violente, pérennisée par les plans d'assainissement du Fonds Monétaire International, la logique autoritaires des dirigeants et la cupidité des conglomérats économiques du pays. Avec le chômage arrive une ère de suicides collectifs et de consommation massive de métamphétamines, qui n'en finit plus. Les Sud-Coréens connaissent les causes de leur malheur mais rien ne semble pouvoir endiguer ce fléau, et la pointe d'humour qui consiste à appeler un repas à moitié prix « menu FMI » devient, à la longue, une expression bien amère.

En 2015, alors que personne n'imagine que la situation pourrait encore empirer, entre les spirales chaotiques de l'économie et les exactions chrétiennes commises sur les populations bouddhistes, la Corée du Nord déclare la guerre. En quelques semaines le pays est ravagé jusqu'à Pusan. Les États-Unis entrent alors dans le conflit qui dure quatre ans. En 2020, parmi les survivants hébétés du massacre, se trouvent quelques éléments des forces spéciales sud-coréennes, le *Ho Sin Soul*, formés aux techniques peu orthodoxes de guérillas anti-communistes par les Américains. Ils ont commis de nombreuses crimes à l'encontre de leurs propres concitoyens durant la guerre, des répressions de mutineries aux suspicions d'appartenance à des mouvances communistes qui tournent à l'exécution sommaire. Certains d'entre eux, les bouchers les plus notoirs, sont « lâchés » par le nouveau gouvernement en place pour apaiser la colère des civils. Dans la confusion qui suit l'armistice, les gradés, d'anciens policiers, militaires ou même hommes d'affaires décident donc de fuir le pays. Ils se mêlent au flux migratoire à destination de la Californie qui a débuté en 2016.

Parmi eux, il y a Ahn Sun Hong, moine bouddhiste de l'école Chogyo, mais en réalité officier du *Ho Sin Soul*. Chargé de la propagande et des affaires internes durant la guerre, il s'est tissé un solide réseau de relations parmi les religieux. Il est admis au temple Chogyo de Little Korea où ses capacités de persuasion l'amènent bientôt à remplir des fonctions administratives.

Pour Ahn comme pour la plupart des gradés du *Ho Sin Soul*, qui se cachent sous de fausses identités, le retour à la vie civile est devenu impossible. De toute manière, après les fonctions qu'ils ont exercées, ils méprisent les perspectives d'emplois qui s'offrent alors aux migrants coréens fraîchement arrivés. Certains vont devenir trafiquants de chair, d'autres d'art. Ils s'infiltrèrent aussi dans les rangs des notables de Little Korea, entreprises et syndicats des intérêts coréens, jusqu'à contrôler dans les faits l'activité économique de la communauté.

Ce « recyclage » criminel est rendu possible grâce aux fonds apportés par Ahn. Gagnant la confiance du doyen de LA, il arrive à le convaincre de se lancer dans la construction de nouveaux temples pour accueillir les

fidèles qui affluent de Corée. Les chantiers sont lancés, Ahn « emprunte » une partie de l'argent de son clergé et des dons des fidèles pour financer à un taux d'intérêt raisonnable les activités de ses anciens collègues.

Une sorte de mafia, dont le champ d'influence se borne prudemment à Little Korea, se met ainsi en place. Les anciens du *Ho* s'accaparent des secteurs d'activité et font affaire ensemble sans qu'il existe de relations hiérarchiques entre eux. Ils blanchissent leur argent dans des sociétés de la communauté, investissent dans des secteurs d'activités légaux, et offrent ainsi une « nouvelle ère » de prospérité aux migrants qui ne désirent qu'un travail et ferment les yeux sur le reste.

2. État actuel

Le terme *Ho Sin Soul* n'est jamais prononcé, mais c'est pourtant au nom de l'ancienne appartenance à ce service que les liens de fidélité et de loyauté perdurent entre les trafiquants de Little Korea.

2.1. Répartition des zones de « prospérité »

La plupart d'entre eux vivent des réseaux de prostitution et du pédo-traffic. Ils ont d'abord vendu leurs concitoyens arrivés clandestinement sur le territoire puis, pour éviter les rancœurs et les risques de se voir dénoncer par des membres de la famille ou les révélations embarrassantes sur leur passé, ils ont modifié leur tactique.

Ils se rendent en Thaïlande et au Cambodge acheter à la pègre locale enfants et adolescents, puis les acheminent par des réseaux clandestins vers la Californie. Ils traitent aussi avec les triades traditionnelles implantées dans ces pays, qui désirent concurrencer leurs sœurs orgueilleuses de Californie. En fait, les *Ho* n'ont pas le choix : s'ils veulent faire des affaires sur le continent asiatique, ils doivent se plier aux règles des organisations locales, accéder à certaines requêtes et rendre des services qui les placent parfois sous le feu de deux clans antagonistes. Avec les années, les esclaves ramenés en Californie se sont organisés. Une pègre thaïe se développe ainsi à Little Korea et cherche à s'affranchir du joug de ses maîtres.

Trois frères jalouxés par les autres *Ho* se sont accaparés le trafic d'art du centre historique de Yi Sun-Shi. En fait, ils l'ont organisé depuis le début et sont à l'origine de l'ouverture du centre. Ils réalisent de gros bénéfices avec les « faux » tout en prenant moins de risques que les pédo-trafiquants. Ils font venir des faussaires de Corée et des escrocs de la Fédération Europa, qui vont vendre les œuvres dans leurs pays.

Mais la position la plus confortable revient sans doute à ceux qui ont pris le contrôle du syndicat des intérêts coréens. S'ils s'occupent de blanchir l'argent des trafics, une partie importante de la manne qu'ils gèrent actuellement provient d'activités légales. L'escouade

d'autodéfense du syndicat n'a pratiquement rien à se reprocher et dissuade les « gèneurs » de venir se mêler des affaires du syndicat.

Quant au moine Ahn, il est pour beaucoup dans le « rayonnement » de l'école Chogyé californienne ; il a su affaiblir les autres temples coréens par des scandales judiciaires et manipule le doyen. Il a su aussi corrompre l'âme d'un grand nombre de moines qui ne respectent plus ni la religion ni l'espèce humaine. Comme c'est lui qui est à l'origine du trafic dans les années 20, par les fonds qu'il a apporté, il bénéficie d'une grande autorité morale sur les autres Ho. Il continue ses activités de banquier officieux et ses intérêts sont inextricablement mêlés à ceux du syndicat.

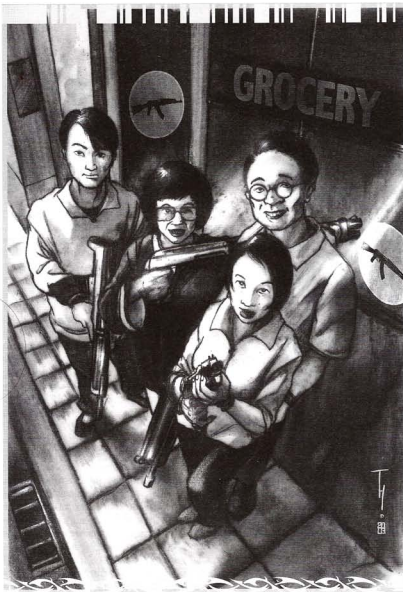
2.2. Psychologie des Ho

Ils ont définitivement oublié leurs remords au détour d'un charnier ou d'une salle de torture entre les années 2015 et 2019. C'est leur nationalisme exacerbé, toujours très vif à l'heure actuelle, qui, à l'origine, les a poussés dans les rangs du Ho Sin Soul. Le service leur a appris à vivre et agir en dehors de tout cadre légal, notion qui avec le temps, leur paraît comme pour beaucoup de criminels être un outil hypocrite d'asservissement des faibles. Bloqués dans leur logique survivaliste, ils conservent une rancœur tenace envers l'État sud-coréen. Au lieu de reconnaître leurs crimes, ils considèrent avoir été victimes de la

lâcheté des politiques qui les ont laissé en pâture à la société civile (qui évidemment ne comprend rien). Paradoxalement, ils conservent aussi une haine à l'égard des États-Unis dont ils ont conscience d'avoir été les jouets. Quant aux mots « nord-coréen » ou « communiste », ils les plangent dans une transe mystérieuse ou provoquent chez eux une colère qu'ils ont du mal à contenir.

Le pouvoir qu'ils ont acquis par le trafic leur paraît être une revanche légitime. L'orgueil, le sexe, les dollars et la mort sont des denrées dont ils ne peuvent se rassasier et qui les plongent toujours plus avant dans l'horreur et l'obsession de dominer.

Ils se jalourent, se haïssent même parfois mais ne trahissent pas la loyauté qui les lie contre le reste du monde. Les accords sont souvent tacites. S'il y a des griefs à formuler ou des décisions individuelles contestées, les Ho en parleront, lors de





petites réunions informelles de quelques membres, au restaurant ou au salon de massage. Lentement mais sûrement, le débat fera le tour de la petite « communauté » et un avis général apparaîtra. Dans certaines situations où les désaccords persistent, on viendra voir le moine Ahn, qui, avec ses métaphores sur le cycle de vie des cerisiers adaptées à la logique meurtrière de ses comparses, trouvera un consensus.

Dans le fonds, aucun Ho n'a, en effet, intérêt à se marginaliser. Face aux autres prédateurs, LAPD, triades, yakusa, etc., ses chances de survie paraîtraient alors très limitées.

2.3. Les traces du passé

À l'exception de Ahn qui vit toujours sous la même couverture que durant la guerre (Ahn Sun Hong n'est pas sa véritable identité), tous ont changé d'identité, voire pour un certain nombre, de visage. En effet, les Sud-Coréens immigrés à LA qui pourraient témoigner contre eux s'ils les reconnaissent sont encore nombreux. Pour l'État sud-coréen, ils sont officiellement morts et aucun fonctionnaire ne cherche à démontrer le contraire. Pire, les Ho bénéficient de relations dans ces ministères qui leur produisent de faux papiers, de faux certificats et font disparaître les éléments douteux concernant un éventuel alias précédent. De plus, ils ont profité de l'indépendance pour se faire naturaliser citoyens californiens. Pister le Ho Sin Soul n'est donc pas évident, d'autant plus qu'à part la CIA, les anciens Ho qui se trouvent en Corée et quelques curieux qui sèchent au fond d'une cave, personne n'est au courant de leur présence en Californie.

3. Le syndicat des intérêts coréens

Le président est élu par les adhérents du syndicat. Il dispose d'un mandat de trois ans reconductible et définit les orientations financières et budgétaires, à charge pour les dix administrateurs de les mettre en application. En réalité, le président est un homme de paille contrôlé par le conseil de direction composé de six anciens Ho. Le conseil, qui d'après les statuts a pour fonction d'assister le président, exerce dans les faits la direction du syndicat. Il a par ailleurs compétence pour nommer les administrateurs qui sont des filles, fils ou neveux des membres du conseil. Parfaitement loyaux, ils exécutent les directives de leurs aînés et blanchissent l'argent du trafic sans état d'âme. C'est donc le respect qu'ils nourrissent à l'égard de leurs parents qui fait d'eux des criminels. Mais certains parmi eux ignorent qu'ils manipulent l'argent du pédo-trafic et, confrontés à une telle prise de conscience, ils pourraient se mettre à table.

Les adhérents, quant à eux, sont très soudés derrière leur syndicat. Le fait d'être eux-mêmes le président est un gage de confiance supplémentaire. Évidemment les élections sont truquées et c'est le candidat des Ho qui les remportera systématiquement.

3.1. Activités



RESSOURCES DU SYNDICAT

Activité principale : blanchiment des capitaux du pédo-trafic et des réseaux de prostitution. Cet argent a permis des investissements importants dans Little Korea. C'est une des causes de sa santé économique actuelle. Évidemment beaucoup d'entrepreneurs en ont profité mais si l'origine réelle des fonds venait à être révélée au public, la communauté serait prise d'un tel sentiment de honte et de dégoût, qu'il n'est pas imaginable que les instances dirigeantes du syndicat finissent lynchées sur la place publique.

Activités secondaires : gestion des cotisations, aide à la création d'entreprise, protection sociale des adhérents et participations mobilières et immobilières.

Membres : 10 000 adhérents, entrepreneurs et commerçants coréens dans tout LA.

L'expansion économique de Little Korea date de 2022, lorsque les Ho ont pris le contrôle du syndicat. Actuellement, grâce à l'apport de capitaux européens et américains, les instances du syndicat cherchent à se lancer dans un vaste projet immobilier, la transformation du quartier en un centre d'affaires high-tech, visant à favoriser l'implantation de sociétés de services. Sur le long terme, l'ambition des Ho est de se recycler dans des activités uniquement légales ou semi-légales.

Le syndicat est toujours prêt à favoriser l'implantation d'adhérents dans d'autres quartiers, ce qui peut permettre progressivement des acquisitions immobilières, et l'émergence de nouveaux quartiers coréens. En bref, les Ho rêvent d'une colonisation économique et démographique de la ville, dont les commerçants implantés à Temple City (*Amitiés de Los Angeles*, p.59) ou South Central seraient les pionniers.

Pour cela, la première étape est d'écarter les « gènes » potentiels, qui nourrissent des projets concurrents : promoteurs immobiliers, gangs de quartier, communautés récalcitrantes, mafias. Ils sont souvent nombreux et plus puissants que le syndicat. Si la « prise de contrôle » territoriale de Little Korea par les Ho a été possible, c'est qu'ils disposaient du soutien de la communauté. Mais tenir une épicerie au milieu d'un territoire Crips est une toute autre histoire.

La politique des Ho hors de Little Korea est donc plutôt attentiste et défensive. Pour l'instant, il est surtout question d'empêcher le racket par d'autres organisations ou de

diminuer les braquages incessants par des junkies du quartier ou des moins de 14 ans.

C'est là le rôle de l'escouade *Doo-beon Jireugi* (surnommé *Jireugi*) du syndicat. Véritable milice antigang, elle n'a pas vocation à se confronter aux mafias. Dans une telle situation c'est alors les *Ho* qui interviendront eux-mêmes. Derrière les membres du conseil, ils sont dix à officier comme « porteurs de valises ». Ils s'occupent des tractions douteuses et de l'exécution pure et simple des gènes. Ils ne négocient pas. Selon les cas, ils joueront l'intimidation, le meurtre ou abandonneront si la partie en face est trop puissante. Ce sera en général le cas face aux triades, à la mafia russe ou italienne. En soi, les tueurs du *Ho* sont expérimentés et ils ne craignent pas de se confronter à ce type d'organisations. Mais à l'extérieur de Little Korea, ils préfèrent éviter de s'engager dans une guerre de clans qui pourrait susciter l'intérêt du LAPD.

3.2. Jireugi et autodéfense

Choi Jin Soo, un tueur charismatique du *Ho*, dirige le *Doo-beon Jireugi*. Le millier de membres bénévoles de l'escouade est composé de jeunes de la communauté, recrutés dans des salles de sports et qui se sont fait bouurr le mou sur la fierté et l'honneur du peuple coréen. Ils interviennent dans les quartiers où des membres du syndicat sont menacés, administrant des corrections ou faisant simplement acte de présence. Ils utilisent surtout des armes non létales et leur pratique des arts martiaux. Ils cognent, en effet, très fort, et n'hésitent pas à s'en prendre aux petits gangers, souvent bien moins entraînés qu'eux.

Le dévouement des *Jireugi* est tel qu'ils ne reculeront pas, même devant des situations qui peuvent leur coûter la vie.

En effet, si l'escouade est bénévole, un membre trouvera toujours un emploi dans Little Korea. De plus, il est extrêmement respecté par l'ensemble de la communauté et bénéficie d'avantages en nature nombreux et variés, du loyer réduit à l'admiration quasi religieuse des lycéennes, en passant par les repas et les entrées gratuites dans les restaurants et les boîtes de nuit. Appartenir au *Jireugi* est donc un honneur qui suscite une fidélité et une détermination sans faille des membres.

Pour autant, Choi utilise des méthodes très variées pour se débarrasser des truands qui menacent les membres du syndicat, de la chasse à l'homme musclée à l'enquête de voisinage qui se conclut par une dénonciation auprès du LAPD. Les relations entre le *Jireugi* et les commissariats sont d'ailleurs très bonnes et peu de plaintes contre l'escouade syndicale se concrétisent par des poursuites devant les tribunaux. Cela est dû au « style » imposé par Choi, qui proscriit toute utilisation d'armes à feu (hors des salles de tir), le racket et autres trafics susceptibles de ternir l'image des ses troupes.

Les « aînés » de l'escouade, une vingtaine de membres réunis autour du leader, sont chargés de sensibiliser les commerçants aux méthodes d'autodéfense individuelles. Toujours selon le discours sur la fierté coréenne et la noblesse de la nation, le chef de « famille » doit être capable de défendre les siens en toutes circonstances. Dès

l'âge de 10 ans, donc, le *Jireugi* propose des cours d'initiation à l'arme automatique dans ses salles de sport, pour les membres et les familles du syndicat. L'enseignement est basé sur la dissuasion et l'entraînement à conserver son sang-froid dans des situations critiques. Face à un braqueur, il n'est pas question d'agiter une arme en mode full auto alors que le magasin est rempli de clients.

Bien sûr des dérapages, des morts, il y en a, mais toujours dans le cadre de la légitime défense, lorsque le commerce est l'objet d'un vol à main armée.

Avec le temps, le message circule chez les gangers que s'attaquer aux magasins coréens n'est pas forcément une bonne idée : Si le gérant ou un membre de sa famille ne vous trouve pas la peau, le *Jireugi* vous retrouvera pour vous tabasser ou vous livrer à la police.

Les moines de l'école de Chogyé adoptent la même position que le syndicat et petit à petit la communauté fait bloc autour de valeurs pro familiales, mêlées à un sentiment nationaliste exacerbé et à un engouement pour l'autodéfense. Les *Ho* veillent sur le troupeau.

MAÎTRE KUON (COPS pilote, p. 23)

Les positions critiques adoptées par maître Kuon vis-à-vis de l'école de Chogyé, n'avaient pas été du goût du moine Ahn. Lorsque ses élèves de taekwondo se regroupèrent en milice pour chasser les clients du pédo-traffic dans Little Korea même, les *Ho* décidèrent d'intervenir. Jugeant qu'il avait une mauvaise influence sur la jeunesse, ils montrèrent un dossier bidon visant à l'inculper pour trafic de stupéfiants. La RADIV ayant saisi un kilo de quetz à son domicile, elle le recherche activement. En effet, malgré toute sa sagesse, maître Kuon décida qu'il n'allait pas purger une peine de dix ans de prison pour un délit qu'il n'avait pas commis. Il se terre actuellement dans la cave de la famille d'un de ses élèves, en méditant un passage approprié du Sûtra du Lotus. Quant à ses élèves, ils sont divisés. La plupart se sont détournés des enseignements de leur maître et aspirent à intégrer le *Doo-beon Jireugi*. Une poignée, toutefois, persiste dans la mauvaise voie. Loin de les en dissuader, Kuon leur a conseillé de chercher un soutien auprès de certaines figures de la nouvelle pègre thaïlandaise de Little Korea.

4. Le marché aux esclaves

La quasi-totalité des anciens *Ho Sin Soul* sont directement impliqués dans le trafic de chair. Précisément au nombre de trois cent onze, la plupart de ces bourreaux ne voient au travers d'un être humain qu'un paquet de dollars potentiel et les autres sont eux-mêmes tombés dans le vice qu'ils vendent.

Les victimes de leur réseau ont tous les âges, et sont vendues ou louées, selon la volonté des clients. Little Korea





attire des touristes sexuels de toute la Californie dont bon nombre de pédophiles et parfois même des tueurs en série. Du moment qu'il paie, le client n'a d'autres limites que celles qu'il se donne.

4.1. Organisation du trafic

Les Ho travaillent par deux et utilisent de nombreux intermédiaires aux postes les plus exposés. Ceux-là sont souvent des pédophiles californiens qui, à la manière de junkies, sont à leur tour réduits en esclavage par leur dealer.

En Asie, les trafiquants achètent les enfants et les adolescents à leurs familles, paient les pots-de-rin aux douaniers et à la pègre, mais laissent à des intermédiaires le soin de s'occuper du transport.

Les méthodes d'importation clandestine sont diverses. En général, deux ou trois jeunes avec des faux papiers sont accompagnés d'adultes qui se font passer pour leurs parents.

Arrivés au LAX, ils sont récupérés par les trafiquants et emmenés à Little Korea où ils seront « conditionnés » dans des lieux isolés et spécialement prévus à cet effet. Selon les perversions auxquelles ils sont destinés, les jeunes seront rendus dociles par des sévices psychologiques et physiques ou au contraire maintenus dans un état d'innocence, etc. Bref ce sont de véritables centres de conditionnement sous haute sécurité, avec des départements distincts par spécialité, tenus par les trafiquants. C'est-à-dire que les Ho eux-mêmes assurent toutes les fonctions, jusqu'à la simple surveillance vidéo des accès extérieurs. Ils sont assistés par quelques spécialistes, souvent des anciens professionnels du sexe, totalement ravagés par le trafic ou la dope.

Ces lieux sont des entrepôts en sous-sol, appartenant à des propriétaires fantômes et distants des endroits de prostitution, de manière à ce que le LAPD ne les découvre pas par hasard lors d'une descente de routine.

Ensuite, les « esclaves » sont emmenés par les trafiquants dans les établissements où ils seront prostitués. Ces sites sont tenus par des intermédiaires et se divisent en plusieurs catégories selon le type de clientèle auquel ils sont destinés (prostitution, pédophilie etc.). Il peut s'agir d'hôtels, de bars, boîtes, simple appartements ou caves.

Grâce à une telle organisation, les intermédiaires comme les victimes connaissent le visage des trafiquants mais pas leur identité réelle, et ne savent pas où les trouver.

C'est le même topo du côté des anciens propriétaires des établissements. Lorsqu'ils existent vraiment (ce qui veut dire que les enquêteurs auront déjà eu de la chance), ceux-ci ont rencontré l'acquéreur, mais l'identité donnée est bidon et le compte débité se trouve en Asie. Il appartient à Mr. Lee...signallement... Coréen, 1m70, cheveux bruns, costume gris...

Les gus de la section des crimes sexuels pressurisent les gérants d'hôtels et de bars qui ont obtenu les autorisations administratives auprès de la municipalité (mais bien souvent il s'agit d'établissements totalement clandestins, donc sans responsables légaux ni autorisation répertoriée). Lorsqu'ils ne sont pas retrouvés suicidés dans leur cellule ou sur le lieu même de l'arrestation, ils finissent par se

mettre à table : il s'agit de Mr. Lee, Coréen, 1m70, cheveux bruns, costume gris...

Quelques flics, à force d'interrogatoires acharnés, ont bien remarqué qu'il ne se passe jamais rien par téléphone et rarement par le Net. À croire que les trafiquants n'ont pas besoin d'être prévenus par leurs intermédiaires lorsqu'il y a une descente, parce qu'ils le savent déjà. Même s'il n'y avait pas quelques corrompus côté flics, il resterait toujours le problème côté juges, parce qu'il faut un mandat pour faire une descente où l'heure, la date et le lieu sont consignés...

Enfin, les Ho n'ont pas l'intention de se faire attraper vivants. S'ils ne meurent pas l'automatique au poing, ça sera en mordant dans une capsule de poison placée dans une fausse dent... Voilà que le suspect principal s'envole pour le Grand Rien, c'est le moment de se mettre à espérer qu'il existe un Enfer pour ce genre d'individus. Mais c'est toujours moins déprimant que ce que les flics vont découvrir à l'intérieur de la chambre d'hôtel... et qui pousse chaque année un certain nombre d'entre eux à la démission ou la dépression nerveuse.

4.2. Clientèle

Pour distinguer les flics des clients, les pauvres des riches, les maniaques des simples « touristes », il faut des professionnels avertis. Ils sont là pour savoir qui veut quoi et orienter le client dans la direction désirée.

Tout commence sur un petit tronçon de Pico Boulevard en plein Little Korea. Il y a là des prostituées majeures, avec des papiers en règle. Souvent d'origine coréenne, elles sont sous le contrôle d'intermédiaires qui « surveillent » des membres de leur famille ou les fournissent en dope. Les prostituées de Pico passent plus de temps à « orienter » les clients qu'à faire des passes. Premier chaînon du pédo-trafic, elles ne peuvent ignorer son existence, mais ça fait bien longtemps qu'elles ne se posent plus la question. Elles ont une mentalité de gangers coriaces et elles ont souvent vécu des trucs bien pires que tout ce que les cops pourraient inventer pour les faire parler. De toute manière, elles ne savent quasiment rien, à part les infos qu'elles donnent aux clients. S'ils montrent un gros paquet de dollars, ils seront orientés vers des adresses de bars clean où des intermédiaires les attendent pour sonder leurs intentions et leurs désirs. Cela peut prendre des heures, et si les intermédiaires ont un doute, ils peuvent balader le client dans tout Little Korea, d'un bar à un autre, pour le tester. Ici on lui montre des photos, là on le fait passer dans un parking où une gamine de 10 ans l'accoste, etc.

Si les putes de Pico repèrent un flic, elles lui fournissent le nom « Miss Ang Soo » qui est un code pour dire : « J'appartiens à la police ». Selon les intermédiaires rencontrés, ceux-ci tenteront peut-être de corrompre le flic à coups de prostituées légales à demi-tarif, quetz et champagne, ou lui feront perdre son temps. En fait, il existe un circuit touristique spécial police dans lequel les fonctionnaires sont filmés et fichés.

Si le client n'a pas l'air d'un flic ni de posséder des milliers de dollars, il sera orienté vers le secteur thaï de Little

Korea. Un réseau de ruelles, d'immeubles, de sorties de secours, de parkings et même de galeries commerciales où les prostitué(e)s officient jusque sur la voie publique. Ici les proxénètes sont bien visibles, ils sont rarement majeurs et n'ont pas de papiers en règle. Il faudra tout de même s'aventurer au cœur du « quartier » pour voir des gamins de 6 ans racoler sur le trottoir sous la surveillance d'un aîné de 13 qui shoote à vue tout ce qui ressemble de près ou de loin à un flic.

Cette zone est aux mains d'intermédiaires thaïs, jeunes, violents, des fortes têtes dont les Ho ont décidé de faire des contremaîtres pour discipliner la partie de leur réseau qui travaille dans la rue. Par acquis de conscience, le commissariat fait des descentes de temps à autre, mais les accès à la zone et les planques sont tellement nombreux que les coups de filets sont bien minces. Les habitants du quartier eux-mêmes pensent qu'ils ont affaire à une organisation thaïlandaise ; pourtant, le fait que le *Jireugi* n'intervienne jamais ici est plutôt parlant.

4.3. Les habitués

C'est toujours la même histoire ; la plupart se trouvent des excuses pourries pour ne pas avoir à se regarder en face, de fait ne se considèrent pas comme des criminels et pleurnichent devant le juge que ce n'est pas eux, etc. Ils nient en bloc mais craqueront assez facilement en interrogation, pour se rétracter par la suite.

Parmi eux se cache une espèce toute particulière de monstres, qui pratique la torture physique, voire le meurtre. Les Ho sont intéressés par cette catégorie de criminels qu'ils cherchent à faire travailler pour eux.

De manière générale, chaque fois qu'un client paie et consomme un « service » du réseau, on lui donne ensuite un « code », une série de mots ou de chiffres qui correspond au service. Cela constitue une sorte d'argot pédophile qui permet au client d'obtenir plus rapidement la même catégorie de service la prochaine fois qu'il s'adresse au réseau. Mais les codes changent fréquemment et sans logique, une phrase pouvant ainsi devenir une simple série de chiffres. Utiliser un code qui n'est plus en usage suscite la méfiance.

Une partie du code (derniers chiffres ou certains mots) correspond à l'identité de l'intermédiaire qui a fourni le service (et donc le code). Dans le doute, il sera sollicité pour confirmer que celui qui utilise le code est un client qui a déjà fait appel au réseau et non pas un flic.

Là aussi tout se passe oralement, il n'y a jamais de communication par téléphone ou par le Net.

5. Les Sourires

Les Ho sont en train de créer de manière totalement artificielle une organisation composée de clandestins thaïs et cambodgiens qui, à terme, s'occuperont de gérer tout le réseau pour leur compte. Ils continueront ainsi à s'enrichir en minimisant, pour eux, les risques du trafic et éventuellement disposeront d'une « armée » de gangers leur permettant de rivaliser avec les triades.

Les « Sourires » chaperonnent déjà une bonne partie des activités de la zone « thaïe » de Little Korea dont un certain nombre d'établissements clandestins. Comme il a été évoqué précédemment, les trafiquants délèguent leur pouvoir aux fortes têtes du réseau : ceux qui n'ont pas totalement été détruits psychologiquement par les traitements qu'on leur a infligés. Il y a là une tradition de l'horreur qui se perpétue et les victimes se transforment petit à petit en bourreaux.

5.1. Organisation

« Les « contremaîtres », des garçons de 12 à 18 ans, négocient avec les clients et maintiennent en captivité leurs congénères. Ils peuvent se montrer d'une extrême cruauté et ne craignent absolument pas les adultes. Simplement, ils expriment parfois des signes de faiblesse vis-à-vis des prostitués, et les aînés sont là pour les rappeler à l'ordre avec violence.

« Les « aînés » sont en général des femmes qui dépassent rarement les 25 ans. Elles récupèrent l'argent et gèrent les établissements clandestins. Vis-à-vis des flics, elles passent souvent pour des prostituées. Pourtant, ce sont elles qui surveillent et protègent la zone. Elles sont capables d'abattre froidement un mauvais payeur ou simplement de le tabasser et elles n'ont pas besoin de se mettre à plusieurs pour ça. Elles se chargent aussi des relations avec les habitants du quartier.

Le principe de fonctionnement de l'organisation est simple : chaque semaine elle doit payer un tribut important aux Ho, qui correspond à 80 % des bénéfices estimés. S'il n'y a pas la somme exacte, une « aînée » est prise au hasard, et on ne la revoit plus jamais.

Avec un tel système, les Sourires travaillent à un rythme infernal et se montrent sans pitié vis-à-vis des prostitué(e)s. Ils arrivent à dégager des bénéfices au-delà des sommes exigées, qu'ils peuvent se répartir et réinvestir comme ils l'entendent. De fait, ils ont l'impression d'acquiescer une certaine autonomie, ce qui les pousse à faire ce que les trafiquants exigent d'eux. Ils agissent donc exactement comme les Ho l'ont imaginé.

5.2. Expansion des activités

En dehors, de Little Korea, les Sourires n'ont quasiment pas de repères et sortir de la zone, c'est courir le risque d'être arrêté par la police, car la plupart n'ont pas de papiers. Toutefois, les Ho exigent que les Sourires se débrouillent seuls et se fournissent eux-mêmes tout ce dont ils ont besoin : armes, dope, faux papiers mais aussi ouverture des établissements clandestins, soins, nourriture... C'est une manière aussi d'éprouver leur loyauté et le cas échéant de corriger une erreur par une mort violente.

Du coup, l'illusion d'une nouvelle mafia du sud-est asiatique prend assez bien, chez les gangs comme chez les clients ou chez les flics, même si évidemment triades et yakusa ne sont pas dupes.

Mais, emportés par leur orgueil, les Ho jouent un peu trop avec le feu. La Cambodgienne qu'ils ont placé à la tête





de l'organisation, Sovann Phan, officiant sous le nom de Shawna Hill, ne rêve que d'anéantir l'« hydre » coréenne. Même si elle ignore qui ils sont réellement, elle en connaît assez sur les *Ho* pour ne pas rechercher du soutien du côté de l'école de Chogyé ou du syndicat.

De leur côté les trafiquants, bien qu'ignorant les dispositions de Miss Hill à leur égard, montent ses lieutenants contre elle, selon l'adage affirmant qu'il faut diviser pour mieux régner.

Seulement Hill, qui se charge des relations extérieures et de gérer la logistique de son organisation, s'arrange pour maintenir dans un état d'ignorance les éléments des *Sourires* qui seraient à terme les mieux placés pour prendre sa place.

Dans un premier temps, son optique est de constituer un gang fidèle capable de subvenir à ses besoins autrement que par la prostitution.

5.3 Les business de Miss Hill

Comme Hill détient tous les contacts de l'organisation avec d'autres gangs, elle fait payer à ses lieutenants les marchandises dont ils ont besoin pour faire fonctionner le réseau.

- Contraceptifs et médicaments : cambriolage fréquent des urgences par le Phra Djan Crips gang.
- Dope : Hill se fournit dans les caves de la cité interdite. Elle est bien servie par les *Tsing Foo* qui attendent patiemment le moment de retourner les *Sourires* à leur avantage.
- Armes : achetées aux Gardes rouges de Skid Row à des prix exorbitants.
- Faux papiers : Hill s'est attaché les services d'un vieux faussaire thaï de Broadway Avenue.

Le Phra Djan Crips gang est composé de gamins et gaminettes de 10 à 15 ans issus du réseau. Shawna organise

leur « évasion » et s'arrange pour faire croire à des fugues. Pour l'instant, le gang est assez réduit (vingt membres) et les *Sourires* ne s'émeuvent pas de ces quelques disparitions.

Le Phra Djan squatte un appartement en sous-sol de Broadway avenue. Son activité principale est celle des pick-pockets, exercée à l'encontre des nombreux touristes du quartier. Le gang est aussi utilisé par Shawna pour cambrioler les hôpitaux et sert parfois d'intermédiaire pour l'achat d'armes.

Le style Crips a été adopté spontanément par les gamins, à la suite de quelques déboires avec des petits gangs affiliés au *Rollin' 60's* officiant sur Skid Row. Le Phra Djan voue une certaine admiration à ces gangers californiens qui semblent fiers et libres et aimerait se faire reconnaître comme Crips, même si tel n'est pas le cas.

Le *Rollin'* étant engagé dans des conflits territoriaux avec plusieurs organisations asiatiques, Shawna voit en lui un allié potentiel mais pour le moment, elle n'a pas les moyens d'une telle politique. Elle envisage de proposer les services du Phra Djan comme informateur sur les triades et les Coréens en échange de la protection du *Rollin'*.

Sur le long terme, Shawna veut spécialiser son gang dans le trafic de CMU.

Ce sont les « vieilles » prostituées thaïlandaises du réseau acquises à sa cause (environ une trentaine) qui lui ont permis de lier certains contacts avec les gérants des quelques restaurants thaïlandais de Broadway Avenue. La communauté thaïe, ici, ne comprend qu'une dizaine de familles qui, face à l'imposante présence chinoise, japonaise et coréenne, est tout à fait disposée à faire affaire avec une Cambodgienne. Ainsi s'est mis en place un trafic de faux papiers avec un faussaire qui se cache dans la communauté. Elle loue aussi des planques à prix copieux aux protégés de Shawna, jeunes ou vieux dont celle-ci organise l'évasion.

BOPHA MOM

Comme Shawna Hill, elle a fréquenté très tôt les rues de Bangkok mais vient du Cambodge. Elle aime se faire passer pour Thaïe, et elle parle couramment la langue auprès des clients. Elle a d'autres fantaisies offensives comme s'habiller avec des survêtements à la mode qui lui donnent un air de gamine de 14 ans quand elle en a 23. Elle a aussi des manies beaucoup plus mortelles comme découper un « mauvais travailleur » à la tronçonneuse et jeter les bouts dans les égouts. Bopha gère un des plus grands établissements clandestins de la zone contrôlée par les *Sourires*. Elle terrorise les « vieilles » de 28 ans qui servent de marque-elles et les pousse à des actes d'une extrême barbarie pour faire respecter la discipline. Elle s'occupe elle-même des clients qui ne respectent pas les règles. Pourtant, il n'y a en a pas beaucoup mais la boucherie

humaine qu'elle tient attire de nombreux psychopathes de seconde zone qui l'obligent fréquemment à jouer du couteau. Et si les flics rappellent, elle a vingt petits tueurs disciplinés et travailleurs pour couvrir sa fuite. Bopha est un des lieutenants les mieux placés pour succéder à Shawna, enfin c'est ce qu'elle pense, mais ses méthodes sont beaucoup trop directes pour que les *Ho* lui laissent gérer les relations extérieures de l'organisation. Ils lui laissent croire le contraire et elle s'applique à trouver le moyen de prouver sa valeur. Dernièrement, elle a torturé un petit gangster du Phra Djan et obtenu des aveux qui pourraient griller Shawna. Sauf que le gamin est mort des suites de ses blessures. Mais Bopha s'en moque, quelques filatures devraient suffire à prouver ses accusations futures. Shawna sait tout ça (les « esprits-crus » lui ont dit...) et elle cherche comment balancer sa rivale au LAPD.

5.4. Le culte

« Civa est le sommet des dieux.
Avec le neak ta qui est appelé Roue de fer.
Le maître est plein de pouvoirs
extraordinaires.
Tous les gens du srok, hommes et femmes,
comptent.
Et se reposent sur lui.
Le sanctuaire de la Dame Noire,
Dame charmante, Dame brillante,
Recèle pouvoirs magiques et puissance.
Nous lui demandons d'aider les khmers.
Nous lui demandons d'aider les khmers.
Et de protéger la surface de la Terre. »

Les fidèles réunis autour de Shawna, qu'ils soient d'origines thaïlandaises ou cambodgiennes, mineurs ou majeurs, ont adopté les dogmes religieux khmers issus des campagnes cambodgiennes.

La plupart ont été attachés très jeunes à leur famille pour être vendus à des réseaux de prostitution et n'ont pas reçu d'enseignement spirituel. C'est la première chose que leur inculque Shawna lorsqu'elle les attache aux Sourires. Face à l'enfer urbain dans lequel ils évoluent, la conversion au culte marque l'espoir d'une vie nouvelle et un réconfort intérieur.

Le culte assimile au bouddhisme Théravāda d'Asie du Sud-Est la croyance dans les neak ta (nā'k-tā), génies protecteurs du srok.

Traditionnellement, le srok, qui correspond au village, est l'espace des humains, réseau de relations ordonnées, cellules, par opposition à prey, la « forêt », espace de confusion et de dangers.

Le neak-ta est l'ancêtre du srok. Tout comme les « esprits-crus » (personnes frappées de malemort – suicide, assassinat, noyade, femmes mortes vierges...), le neak-ta n'a pas rejoint l'île des morts et se trouve par conséquent hors du cycle des renaissances. Il guide et protège les fidèles qui l'appellent par une cérémonie dans laquelle il s'exprimera par le biais de son médium, le rūp, intermédiaire humain « possédé », en général des femmes investies après avoir guéri d'une longue maladie. Le génie a de grands pouvoirs et notamment celui de voir dans la vie antérieure d'un malade ou dans le monde des « esprits-crus ».

Il est associé à des choses ou des êtres appartenant aux quatre grands ordres de la nature.

Traditionnellement, il habite un arbre (végétal), prend forme dans une pierre (minéral), communique par son rūp (humain) et dispose d'un auxiliaire animal, le crocodile.

Le crocodile a, quant à lui, plusieurs significations. Il marque et protège le srok, symbolise la révolte présente ou à venir contre un souverain, mais représente aussi l'animal d'où est issu l'élément masculin. Pour beaucoup de membres des Sourires, l'homme adulte est le trafiquant, le client ou le flic. Le crocodile est donc une figure ambivalente.

Shawna est réputée être le rūp de la vieille Nguon, un puissant neak ta. Elle ne dispose pas d'autorité religieuse.

Celle-ci est entre les mains du moine Thoeum, qui gère seul un minuscule temple cambodgien à moitié en ruine de Boyle Heights (Downtown LA) à l'ombre d'un somptueux temple japonais dédié au bouddhisme Zen. La petite communauté cambodgienne qui habitait le quartier au début du XXI^e siècle s'est déplacée vers l'est de la ville. Le moine, lui, est resté. Son temple apparaît comme un refuge pour les fidèles de Shawna qui viennent y trouver un peu de calme et de paix, loin de Little Korea.

● CODE ROUGE ●

SHAWNA HILL

Tombée entre les mains d'un pédo-trafiquant à l'âge de 8 ans, elle a la chance, contrairement à beaucoup d'autres, de se souvenir de sa famille et de la vie au village. La petite Savann est d'abord envoyée à Bangkok depuis le Cambodge où elle évolue sept ans dans une jungle cauchemardesque de esclavage sexuel et d'héroïne. Profondément marquée mentalement et physiquement, elle développe pourtant une force de caractère assez peu commune qui l'amène à fuir durant un temps les réseaux. À 15 ans, Shawna a le cœur sec et la cruauté de ses maîtres. Elle tue un policier de la capitale qui tentait de la faire travailler pour lui. Obligée de fuir elle se vend elle-même à un trafiquant qui l'expédie à Little Korea, et tous ses efforts pour échapper à la prostitution paraissent alors vains. Mais au sein des Sourires, elle joue des coudes, tue même à plusieurs reprises et finit par être placée à la tête de la petite organisation.

Son regard vide empli de néant semble regarder au-delà de son interlocuteur, son sourire édenté est une grimace qui devient démente lorsqu'elle s'anime de son rire désincarné. Ces traits physiques, associés à son habitude de la rue, forcent facilement le respect des gangers et truands avec qui elle traite. Ainsi, elle met en place son réseau de relations, gère les Sourires pour le compte des Ho et comprend très vite qu'une fois de plus, elle n'est que le jouet des trafiquants. À 27 ans, Shawna passe son temps libre à fumer de la ma' et à jouer à la roulette russe. Elle finit par se coller une balle dans la tête et rêve déjà de sa nouvelle réincarnation. Mais elle se réveille aux urgences de St James où elle rencontre le moine Thoeum, venu visiter une famille de la communauté cambodgienne au chevet du fils aîné malade. Le moine utilise Shawna comme rūp et elle trouve rapidement dans la religion une nouvelle raison de vivre. Elle voit le cortège des esprits-crus de Little Korea et se forge la conviction qu'elle peut agir pour les vivants. Si le moine est pour elle un conseiller et un guide spirituel, elle ne le laisse en aucun cas interférer sur ses affaires. De son côté, il sait pertinemment que les nouveaux fidèles cambodgiens et thaïlandais qui fréquentent son temple appartiennent à un réseau de prostitution et que Shawna tente de les en soustraire ou profit d'autres trafics tout aussi illégaux.

●



6. Temple de Chogye

Les temples du bouddhisme Zen coréens s'élèvent dans tout Little Korea. Ils sont connus pour leurs intérieurs

somptueux mêlant architecture moderne et traditionnelle et attirent chaque année toujours plus de touristes. Les fidèles sont très fiers de leurs temples qui sont à l'image de la prospérité économique du quartier et rapportent de nombreux dons.

Pourtant, la première école traditionnelle coréenne tend de plus en plus à prendre ses distances vis-à-vis du clergé de Little Korea et il en va de même des écoles bouddhiques japonaises basées à LA.

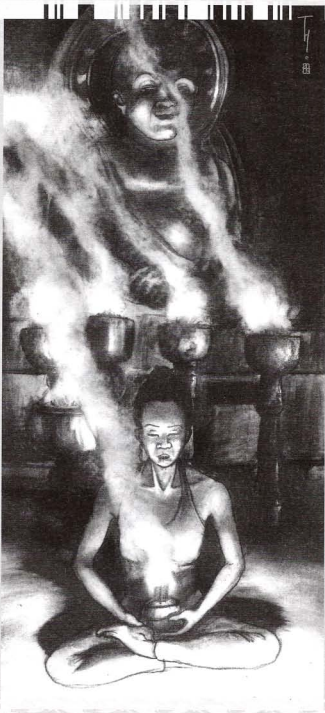
Les moines ont en effet très mauvaise réputation et celle-ci n'est absolument pas surfaite. Ils passent leur temps à boire et à festoyer et quand ils sont au temple c'est pour dispenser des conseils financiers à leurs fidèles. La plus parfaite injure au bouddhisme est Ahn lui-même, ivre du matin au soir, qui s'est constitué un véritable harem dans ses quartiers privés.

Entre contrats de prêts, donations bidons et opérations immobilières, le temple sert à blanchir une partie de l'argent du pédo-traffic.

Ahn a su corrompre un certain nombre de moines mais d'autres ont été évincés ou ont d'eux-mêmes quitté le temple.

Une nouvelle génération a été recrutée sur les bancs de l'université, non pas pour ses dispositions spirituelles, mais pour ses compétences en économie. Le temple leur permet tous les excès et ils y prennent vite goût. Plus le temps passe et plus ils font preuve de peu de scrupules à réaliser les opérations financières frauduleuses qui leur sont demandées. La douzaine de banques et de sociétés avec lesquelles ils sont en relation ne peut que se féliciter de cette parfaite harmonie entre vie spirituelle et affaires temporelles.

Mais Ahn se méfie de ses suivants ; il craint aussi bien les escroqueries individuelles contre le temple que les aveux éventuels qui pourraient être arrachés par la brigade financière en cas d'enquête. Il s'attache donc à les espionner, aussi bien par les réseaux de surveillance installés dans les temples que par des prostituées à sa solde. Il évite les pressions psychologiques tangibles et leur préfère une fidélité causée par l'addiction aux drogues ou à certains services sexuels. Mais, de temps à autre, un moine part pour un long et lointain pèlerinage et sa famille n'a plus de nouvelles de lui.



LE MOINE AHN

Il était déjà un escroc et un tueur confirmé avant la seconde guerre de Corée. Quand les autorités lui ont laissé le choix entre la prison ou les services spéciaux, il n'a pas hésité longtemps. Il a toujours œuvré pour ses intérêts personnels et l'ascendant qu'il détient actuellement sur nombre de ses collègues du *Ho Sin Soula* a été prémédité de longue date. Il a, en effet, de grandes dispositions psychologiques pour flouir et utiliser les faiblesses de ses congénères. Cette prédisposition s'est mue en un art de vivre et en un besoin constant de domination de l'autre. Lorsqu'il subit un revers sur ce terrain, il est agité d'une grande colère intérieure, qu'il calme difficilement si ce n'est par la torture et le meurtre d'une victime du réseau. Mais bien peu de personnes connaissent cet aspect de sa personnalité puisqu'il se montre toujours d'une grande sérénité en public et cultive les rhétoriques sages et consensuelles. Pourtant il se fait violence pour ne pas empoisonner le doyen de l'école, réduit à l'état de pantin depuis que la camisole chimique qui lui est administrée quotidiennement a fini de le rendre sénile. Ainsi, plus le pouvoir et la richesse lui sourient, plus la contradiction lexcède. À force, il développe un comportement paranoïaque qui n'est pas complètement dénué de fondement. Les mœurs des moines qu'il a favorisés et les activités du temple sont de plus en plus visibles et risquées. Il s'aperçoit que les dirigeants du syndicat n'ont pas été si dupes de ses agissements et qu'ils se couvrent derrière ses montages financiers : tandis que lui blanchit des masses dargent toujours plus importantes, eux réinvestissent et se recyclent dans des activités semi-légales. De l'intérieur de Little Korea, ce que la Sokka Gakoi, les yakusa et les triades contemplent, ce sont ses temples ! Et lorsqu'une de ses esclaves lui parle de son culte archaïque des *neak-ta* et des esprits-crus qui rôdent dans les parkings de la ville, il est parfois submergé par un sentiment d'effroi. Le moine Ahn vieillit et il se sent en danger.

7. Les cops et Little Korea

Il vaut mieux ici prendre son temps pour savoir où on met les pieds. Dans certains coins de la zone thaïe, un simple contrôle de routine et un gamin de 8 ans sortira un couteau, déterminé à tuer. On lui a dit qu'en prison, il y avait plein de « touristes » encore pires que ceux qu'il voit tous les jours. L'uniforme ne donnera pas beaucoup de résultats. En usant de beaucoup de sang-froid, on peut essayer de se faire passer pour un client. Les trafiquants n'aiment pas ça. Si le fonctionnaire persévère, on commence à se renseigner sur lui. Il vaut mieux s'être fait conseiller par un membre de la brigade des mœurs du commissariat local. Mais il faut déjà les connaître. Beaucoup sont réputés être à moitié cinglés, les autres craignent que les collègues rendent la situation explosive ici. Le travail de contact qu'ils font est laborieux, difficile de garder un indic en vie longtemps.

Avec beaucoup de méthode, on peut espérer tomber sur un établissement clandestin. Une descente ? Les mœurs n'approuvent pas. Ils en font de temps à autre pour les stat', ça ne donne pas beaucoup de résultats et le trafic devient encore plus dur à surveiller, les informateurs sont introuvables. La corruption, ici ? Une légende. Simplement, le discours des huiles est toujours le même : « En intervenant directement, vous ruinez les efforts des autres services. Qui vous croyez attrêrer ? Trois mineures et la proximité de l'hôtel ? Ce qu'il nous faut ce sont les trafiquants. » Un discours bien rodé et pas loin d'être crédible, certains y croient eux-mêmes. De fait, si les cops se trouvent un substitut du procureur jeune et idéaliste qui leur signe un mandat de perquisition, les plaintes d'au moins trois services de police différents vont affluer, l'immigration, la crim', la NADIV... Le substitut va se faire casser et les cops être l'objet de toutes les attentions. Le CRASH ne suscite pas autant d'intérêt quand il prend d'assaut une crack house. Pas de corruption donc, et pas d'intermédiaire dans le LAPD pour fournir certaines soirées huppées de Beverly Hills. Rien de tout ça. Et si le nouveau maire se dit sensibilisé au problème ? Il met le SWAT sur le coup et fait évacuer toute la zone. Bilan : trois morts et une dizaine de blessés. L'immigration et les services sociaux se retrouvent débordés, les veuves de la police pleurent, les gamins vont tapiner à Broadway Avenue et les familles de touristes venus voir un sosie de Darth Vader faire son show en pleine rue se souviendront longtemps de la Californie.

Sex in the city

Pour Geoff

Il y a quelque chose de magnifique, de divin, dans ces dizaines et ces dizaines de corps moites qui se pressent les uns contre les autres, dans ces regards retenus, ces échanges muets où s'exacerbent les plus violentes passions de l'être humain – l'empire du non-dit, l'empire des sens, c'est tout un. Moiteur, parfums, transpiration,

crasse, urine, patchouli, toutes ces odeurs qui se mêlent et s'entrelacent, se croisent et s'embrassent dans une voluptueuse danse où le moindre frôlement provoque désir, extase, haine ou terreur. J'aime à les observer, ces passagers anonymes et froids qui l'espace d'un court voyage deviennent chacun, les uns pour les autres, le lieu de tous les fantasmes possibles.

Mais ce que je goûte par dessus tout, ce qui m'excite au-delà de ces simples contacts, m'entraîne au paroxysme du plaisir et m'aide à franchir toutes les barrières prétendument morales érigées par notre sacro-sainte société judéo-chrétienne,





à retrouver le cœur de mon être, l'essence de mon âme et à m'extirper de ce carcan de chair pour exploser en un milliard de parcelles lumineuses, souffrant mille morts et mille renaissances, c'est... N'importe quelle station. Heure de pointe. Les passagers affluent, pressés et d'ores et déjà inquiets. À LA, plus que partout ailleurs, prendre le métro est aussi risqué que de vouloir traverser Crocodile Park à la nage – voire, plus. Algues, décrépidité, corrosion, sans compter les créatures des ténèbres – serpents, rats et babouins – qui rôdent, à l'affût de proies faciles... Prédateur parmi les prédateurs, j'observe, j'attends, je guette. La bonne personne, le bon moment, quand toutes les conditions sont réunies... Une jolie fille en jupe courte, qui cligne des yeux pour tenter de voir l'heure de passage de la prochaine rame. Elle a de grands yeux verts, des yeux de myope, le genre que j'affectionne. Et maintenant... Ils sont là. J'ai appris à les identifier, depuis le temps que je suis ici. À gauche, des bloods. Des Outlaws 20's. Menés par une bande de cinq gosses armés d'une énorme porte arrachée quelque part dans la station.

Derrière eux, une douzaine de gangers armés jusqu'aux dents. À droite, inévitablement, des crips. Gosses moins nombreux, mais force armée impressionnante. Ils ne sont pas là pour le simple jeu de la presse, aujourd'hui : ils sont là pour tuer, pour se venger, de tout – de leurs ennemis, de leurs frères, des passants, spectateurs impuissants qui pour le moment ne les ont pour la plupart pas vus. Premiers cris de guerre. Premiers mouvements de panique. Les deux bandes se précipitent l'une sur l'autre avec une puissance incroyable, la haine qui les anime et consume leurs petits corps graciles, la ferveur qui illumine leurs yeux d'un éclat farouche, déclenchent la première onde de panique dans la foule, le premier soubresaut de désir en moi. Pareils à des gladiateurs dans l'arène, ils courent les uns vers les autres, écrasant tout sur leur passage, chargeant tels des bêtes furieuses et assoiffées de massacre. Cris de panique. Hurllements de douleur. Premier corps démantelé venant s'écraser à quelques mètres de moi. Maintenant. Je me glisse hors de ma cachette, concentré sur ma proie, ce qui ne m'empêche pas de distinguer du coin de l'œil l'ombre folle d'un babouin, excité comme moi par cette odeur de mort et de terreur. Le spectacle n'en sera que plus glorieux, l'extase plus intense.

Je bondis, rapide comme l'éclair, j'arrache la jeune femme à une mort certaine, son cœur bat à tout rompre : à quelques centimètres à peine vient de passer la horde de crips, écrasant au passage une vieille Chinoise – que faisait-elle là ? Nul ne le saura jamais – et des gouttelettes rouges

et luisantes viennent éblouir ses jambes nues. Je sens son effroi, tout en la tirant vers moi et en reculant vers les ombres. Elle ne me verra pas, elle ne pourra que contempler ce spectacle flamboyant de rage enfin libérée et de combats épiques, cette peinture de la mort qui se crée là, devant nos yeux, à chaque instant qui passe plus prodigieuse. À présent, ils en sont aux mains. Coups de poing, coups de pied, pleuvent dans cet affrontement bleu et rouge, les premières salves éclatent, des hommes et des femmes se jettent à terre pour éviter les rafales, ignorant qu'ils se feront piétiner ; d'autres tombent, le corps transpercé de balles. Autour de moi, autour de nous, affluent les effluves enivants de tous ces êtres enchaînés à leur destinée, prêts à tout, tuer, supplier, se vendre, arracher la peau du visage de leurs semblables, les écraser – peu importe – pour survivre... Je m'enfonce en elle au moment où le babouin se laisse tomber sur un cadavre, suivi bientôt par un autre et encore un autre, qui mêlent aux parfums d'une humanité retournée à l'état sauvage celui des fauves et de la jungle.

À cinq mètres à peine, deux garçons se battent au-dessus de six ou sept corps amoncelés. Le premier, un bloods, a huit ans, peut-être neuf, le second est un peu plus jeune, ou du moins le paraît. Je vais et je viens au rythme de leur brutal assaut, ma proie hurle, gémit, se débat, tente de griffer et de mordre, secouant à chaque fois mon corps de vagues de plaisir de plus en plus fortes, de plus en plus rapprochées – mais je me retiens, je lutte : attendre encore une fois, le bon moment, l'instant propice... Là... Le crip s'est sorti un couteau, son adversaire ne l'a pas vu, exalté par la lutte qui les oppose. Ses grands yeux noirs brillants d'excitation et de fanatisme, il se jette sur lui. Ma semence se répand en elle au moment précis où la lame du poignard s'enfonce dans l'aine du gamin, flots de sperme, flots de sang... Extase.

Lorsque je rouvre les yeux et desserre mes mains de la gorge de la fille aux yeux verts, le métro n'est plus qu'un gigantesque chamier sur lequel se dressent, fierts vainqueurs d'une impitoyable mêlée, noirs comme des corbeaux sur un champ de bataille, trois crips. Le gamin regarde fièrement la dépouille de son adversaire, puis l'un de ses deux aînés lui pose la main sur l'épaule et l'entraîne à l'autre bout de la rame. Ils bondissent, félins majestueux, sur la voie, et disparaissent en quelques minutes dans les ténèbres de la bouche du métro.

Lorsque arriveront les premiers officiers du LAPD, il ne restera pour témoigner du massacre que quelques singes rassasiés et des dépouilles ensanglantées sur le sol.

LES ÉCOTERRORISTES : LES GANGS VERTS

En septembre 2010, un chimiquier sud-coréen battant pavillon togolais et transportant des déchets pharmaceutiques d'origine suisse percuta un tanker bourré de mazout battant pavillon grec et appartenant à une firme basée à

Trinidad et Tobago. Le tout se passa dans la baie du Saint Laurent (Québec) juste au niveau de Saint Fabien. Les deux bâtiments perdirent la totalité de leur chargement dans le fleuve, au cœur d'une tempête qui dura deux semaines.



L'enquête révélera que le premier navire n'était plus aux normes depuis dix ans et que le capitaine du second dormait dans le poste de commandement. Toute la flore, la faune et les côtes de la baie furent polluées et empoisonnées. Vingt ans après, la vie n'y est pas revenue. Les riverains et les Canadiens (puis les Québécois) ne touchèrent pas un centime de réparation car les pays concernés avaient fait voter des lois les protégeant contre les demandes de dommages et intérêts en cas d'accident. C'est depuis ce temps que le Canada est à la pointe de la lutte écologique. De nos jours, il est même le seul pays à envoyer l'armée sur des bâtiments non conformes pour en prendre le contrôle et les empêcher de voguer. Et c'est aussi avec cet accident que naquirent les premiers mouvements d'éco-terrorisme.

Greenpeace, embourbé dans des affaires de pots-de-vin, n'était plus crédible, 99% des gens pensaient (à raison) que la WWF était une fédération de catch et non pas un mouvement écologiste. Il ne restait que quelques mouvements comme Earth Liberation (considéré par le FBI comme un groupe terroriste) ou des syndicats agricoles opposés aux nouvelles cultures. Mais aucun n'avait de réel pouvoir médiatique. Seules des associations locales se battaient vainement contre les gros pollueurs, sans aucun moyen de parvenir à leurs fins. Les clients des

deux bâtiments s'empressèrent de toucher l'assurance le jour même et mirent la clef sous la porte pour recréer exactement le même type de société ailleurs. Maître Dubois, un avocat helvète PDG de la firme ayant possédé le pétrolier déclara même avec humour qu'il s'en lavait les mains. On le retrouva sur son yacht du lac Lemman, noyé dans sa baignoire remplie de pétrole brut, les mains coupées et manucurées, posées sur le lavabo voisin. L'émir Medhi Al-Sawi, propriétaire du chimiquier et dignitaire saoudien, malgré toutes les protections possibles, fut retrouvé empoisonné par ses propres déchets qu'on lui avait fait ingérer de force. Le Canada fut montré du doigt (et surtout ses services secrets) mais les meurtres furent revendiqués par le Greenblor et plus particulièrement par son leader, Némé. Entre 2011 et 2020, le Greenblor revendiqua une trentaine d'actes de justice contre des pollueurs dans toutes les parties du monde, devenant la nouvelle cible des services anti-terroristes de la planète (les victimes étant de gros industriels au bras long). Mais, plus important, d'autres groupuscules, motivés par la politique, la religion, la philosophie ou simplement par le besoin de vengeance apparurent un peu partout durant ces années. En 2020 Némé déclara qu'il cessait son combat pour le moment mais que d'autres





continueraient à sa suite. Il avait raison. Le Greenblor revendiqua une dizaine d'autres meurtres jusqu'en 2026, terrifiant les industriels au moindre accident mais les poussant aussi à prendre davantage de précautions vis-à-vis de l'environnement. Il est probable que Némó ait décidé d'arrêter le combat car il était malade et préférerait se retirer en pleine gloire.

La Californie actuelle est « surveillée » par une dizaine de groupuscules qualifiés d'éco-terroristes. On les distingue des associations écologiques, des lobbies ou des mouvements politiques dans la mesure où ils ont franchi la barrière de la légalité. Certains sont violents, d'autres se contentent de sabotage mais c'est surtout selon leurs motivations qu'il faut les classer. Voici trois exemples typiques : un politique (Les Fils de la terre), un mystique (Gaïa) et un territorial (Les Rangers).

1. Les Fils de la Terre

« Œil pour œil »

1.1. Écologie

Les Fils de la Terre sont nés peu de temps après la catastrophe du Saint Laurent et la première action terroriste du Greenblor. Leur leader Samara Paule, forte québécoise, approuva officiellement les agissements de Némó et lança un parti politique au Canada sur le thème du « retour de bâton ». Bien entendu, jamais le parti des Fils de la Terre n'a commis le moindre acte délictueux, ni au Québec, ni au Canada. Par contre, partout ailleurs, il a été à l'origine de nombreuses actions illégales et non violentes visant à obtenir réparation de la part des pollueurs. Industriels enlevés et lavés en public à grands coups de jet d'eau, usines démontées en une nuit, diffusion de la vraie compatibilité de grands groupes, chaque nouvelle action était revendiquée par les Fils de la Terre locaux. De nombreux gouvernements réclamèrent la tête de Samara Paule, mais en vain. Les infractions étaient trop peu importantes pour justifier une extradition et, même si elle approuvait toutes ces actions illégales, il n'y avait aucune preuve qu'elle y soit liée. C'est en 2021 que la situation se dégrada d'un coup. Némó, leader de Greenblor, avait tiré sa révérence et les actions des Fils de la Terre avaient moins d'effets médiatiques. Des activistes locaux étaient en prison et d'autres en fuite. Le 12 juin 2021, à Paris, une cellule enleva le directeur financier d'un trust pétrolier. Les écologistes voulaient le faire baigner dans le mazout d'une rivière que son groupe avait polluée. Ce dernier fut plongé dans l'eau sale, retenu par une grue, en direct devant les caméras. La grue tomba en panne et l'homme se noya devant des millions de téléspectateurs, empêtré dans le mazout et les sangles. Les autorités françaises réclamèrent alors l'extradition de Samara Paule, sans succès. Trois jours après ce refus du Canada, la policière écologiste était retrouvée dans sa cuisine, une balle dans la tête, tirée d'un immeuble voisin. La balle et le fusil utilisés étaient de

fabrication française. La France refusa d'aider le Canada dans cette enquête.

Ces deux morts marquèrent le début de la radicalisation du mouvement. Protégés ouvertement par le Canada, les Fils de la Terre se lancèrent alors dans le terrorisme écologique, n'hésitant pas à user de violence pour parvenir à leurs fins. C'est toujours le cas aujourd'hui et la Californie, pourtant amie avec le Canada, est l'une des cibles privilégiées. Alors que les actions de Greenblor visent les responsables de catastrophes, celles des Fils de la Terre visent plutôt des structures. Plastiquer une usine (même s'il y a des gens dedans), incendier le siège d'une entreprise, détruire la villa d'un industriel pollueur (et tuer toute sa famille), rien n'arrête les activistes des Fils de la Terre.

1.2. Rayon d'action

Actuellement, la branche politique et légale des Fils de la Terre se trouve au Canada, à Toronto. Les actions organisées sur place vont de la manifestation au blocus, le tout étant souvent approuvé par le gouvernement de Hellène Lang, présidente du Canada, très à l'écoute des problèmes écologiques (voir l'encadré). Le dirigeant actuel du mouvement est le fils de Samara Paule, Liam Chambers (il porte le nom de son père) et c'est un politicien modéré qui perd peu à peu la confiance des cellules hors du Canada (selon la presse).

À LA, il n'y a pas d'organe officiel des Fils de la Terre. En effet, ils sont considérés par la LAPD comme des criminels et des terroristes. On les trouve surtout sur les campus, parmi les étudiants ou les professeurs ainsi que dans les quartiers riches (Hollywood, par exemple). Actuellement, des policiers infiltrés sont sur la trace d'une cellule dont le nom de code est Jason et qui serait responsable de la destruction du système électrique de la tour Norton, à Downtown (ladite tour abritant deux sociétés réputées pour polluer la mer).

S'il y a plus de Fils de la Terre à San Francisco, LA doit compter, en 2031, quatre cellules, chacune comptant entre 5 et 20 membres dont seule la moitié est vraiment active.

Les cellules sont financées en coupures usagées laissées dans des consignes ou à des emplacements précis. Aucune cellule dont les actions sont officiellement approuvées par Liam Chambers ne s'autofinance par la terreur ou le trafic. À ce jour (et depuis le début) aucune police au monde n'a réussi à savoir d'où venait l'argent. Les armes, les explosifs et le matériel sont achetés dans la rue, ce qui expose d'autant plus les éco-terroristes (qui ne sont pas des gangstas et qui commettent parfois des fautes).

Les Fils de la Terre n'ont pas d'autres liens que des relations de clientèle avec les gangs, les mafias ou les trafiquants. Les autres mouvements terroristes ou éco-terroristes ne cherchent pas le contact à ce jour. Greenblor n'a jamais fait la moindre allusion à des liens avec les Fils de la Terre, au contraire. Greenblor préfère tuer une personne pour semer la terreur et avertir les puissants, plutôt que de noyer accidentellement une trentaine de marins parce que leur cargo est sur le point de charger des produits nocifs. Greenblor punit et les Fils de la Terre préviennent (selon eux).

PETIT SECRET DE FAMILLE

Le meurtre de Samara Paule est le résultat d'une tractation entre le Canada et la France. Cette dernière voulait la tête de l'écologiste et le Canada était, lui-même, dans une position diplomatique inconfortable à cause de ses actions. Sa tête fut donc donnée à la France par le Canada avec l'assurance d'une normalisation des relations diplomatiques et économiques. Liam Chambers fut mis au courant du pacte avant la mort de sa mère mais ne fit rien. Ensuite, preuves en main, il alla voir le gouvernement et échangea son silence contre un appui. L'accord fut passé et a été reconduit avec les gouvernements suivants. Liam ordonna alors de radicaliser les actions. De l'extérieur, il donne l'impression d'être un mou modéré. En fait, il organise lui-même certaines missions, notamment en Californie où il se déplace sous l'identité d'un responsable culturel de l'ambassade (il est donc protégé).

1.3. Chaîne alimentaire

Le fonctionnement des Fils de la Terre à LA est très simple. Une personne est repérée par un membre d'une cellule comme pouvant participer aux actions. Cette personne est observée, testée puis recrutée via une association écologique classique (une couverture). Sur le campus d'Hollywood, l'association en question s'appelle Nature en Action et est dirigée par une aide bibliothécaire du nom de Magali Serens. La cible est sollicitée pour participer à de petites actions classiques (manifestations, distribution de tracts) et testée pour savoir si elle peut aller plus loin. Si la réponse est positive, elle est amenée à disparaître une semaine de la circulation. Sous une fausse identité, elle part au Canada où elle est formée par les Fils de la Terre locaux, dans un endroit tenu secret. Elle y apprend les buts et les méthodes de l'organisation. Si elle les accepte, elle repart pour LA et sera recontactée (voir plus bas pour les actions). Si elle refuse, elle est sommée de se taire et de ne jamais parler de ce qu'elle a vu. Si néanmoins la cible est bavarde, elle est tout simplement tuée.

Une fois de retour, l'apprenti terroriste n'a plus de contact avec l'association recruteuse (hors des contacts légaux). Par contre, il reçoit à présent des ordres de mission de son chef. Ce dernier est anonyme et ne fréquente ses troupes que masqué. Les militants n'ont pas le droit de communiquer entre eux, hors des réunions. Le chef reçoit de l'argent à chaque nouvelle opération qu'il réussit. S'il ne fait plus rien (ou rien de valable) sa cellule est dissoute faute de moyens. Lui aussi n'a aucun contact direct avec ses supérieurs. S'il a une question ou un problème, il doit passer une petite annonce dans un fanzine (qui change chaque mois) avec sa question. En cas d'urgence, il doit se débrouiller. S'il est arrêté, les autres doivent fuir rapidement avant qu'il ne parle et, de fait, la cellule est dissoute.

1.4. Revendications

Les Fils de la Terre n'ont pas de but à long terme. Ils ont des revendications localisées. Comme la politique n'est pas une solution pour empêcher les industriels de polluer, l'action armée est nécessaire. Au niveau de LA, la municipalité doit s'impliquer un peu plus dans ce qui se passe à Norwalk, par exemple. Les demandes de l'organisation sont relativement sensées mais exigent des budgets que les fonctionnaires n'ont pas (ou qu'ils préfèrent mettre dans la sécurité). Du coup, la lutte clandestine continue.

À moyen terme, les cellules cherchent surtout à recruter et à renforcer la sécurité. En effet, c'est lors de l'achat du matériel que les terroristes sont les plus vulnérables. En se constituant un arsenal propre et en fabriquant elle-même le matériel, la cellule sera plus discrète. Pour le moment, tout est acheté au Mexique et transporté par le fournisseur jusqu'à San Diego.

Actuellement, deux cellules préparent des actions (fin janvier et fin février). La première, menée par la cellule Sundawn, va plastiquer le siège d'un fabricant d'objets polymères (justement) qui déverse, dans ses usines mexicaines, tous ses déchets directement dans la rivière voisine (déjà morte, mais ce n'est pas une raison). Le groupe a un problème pour trouver le moyen de neutraliser le système de sécurité. La seconde cellule, plus petite, va incendier un entrepôt sur Long Beach, appartenant à un groupe pétrolier qui préfère payer les amendes pour dégazage plutôt que de perdre du temps à le faire dans de bonnes conditions. Le problème, c'est que l'entrepôt en question contient des produits chimiques qui craignent la chaleur. L'explosion qui va suivre tuera une trentaine de dockers et ouvriers marins. Une centaine d'autres sera brûlée à différents degrés.

1.5. Actions

Les Fils de la Terre n'ont pas de territoire particulier, si ce n'est qu'ils agissent surtout dans la ville où ils habitent. À LA, les terroristes frappent surtout Downtown, le quartier des affaires et Norwalk. Les autres zones industrielles (comme le port) peuvent aussi subir des attaques mais c'est très rare.

Actuellement, la destruction des bâtiments, par le feu ou par des bombes, reste le moyen d'action privilégié.

Une cellule est en train de penser à intégrer les méthodes ciblées du Greenblor et prépare l'enlèvement du fils d'un industriel travaillant dans les pesticides. En échange d'un aveu public du fait qu'il pollue la Californie depuis des années, ils lui rendront son fils. Si la méthode fonctionne, l'enlèvement va se généraliser (et souvent mal tourner).

1.6. Urban Tribes

Il n'y a pas de rites, de coutumes ou de philosophie au sein des Fils de la Terre. Les éco-terroristes sont des écologistes en colère et quand ils ne préparent pas une nouvelle action, ils passent leur temps à débattre sur une prochaine



cible. Les disputes et les scissions sont extrêmement nombreuses. Pour le moment, cela ne s'est jamais soldé par une trahison car le nombre de morts est souvent trop élevé pour qu'un membre puisse sortir le doigt de l'engrenage. Mais c'est le second point faible des cellules de LA.

1.7. New Earth

Parmi les cellules les plus anciennes des Fils de Terre à LA, New Earth est aussi la plus grande. Elle compte 20 membres mais en a connu jusqu'à 30 avant l'indépendance. Elle est basée à Fullerton sur le campus de l'université éponyme.

La création de New Earth date de 2015, suite à l'affaire du lac empoisonné. Il existe deux lacs dans ce quartier de LA. Jusqu'en 2015 le Brea était pollué, certes, mais pas dangereux. Une nuit de mai, une dizaine de camions fit des allers-retours depuis une usine de retraitement de déchets ménagers jusqu'au lac (un euphémisme pour parler de la décharge locale). Au matin, de Orange à Whittier, tous les oiseaux, insectes et vermines étaient morts. Rapidement, les hôpitaux se remplirent de bébés malades, puis de vieillards, puis d'adultes. En une semaine, on compta au moins 30 morts par empoisonnement. Il fallut 24 heures pour trouver la source du fléau. De partout, des camions vinrent pomper et traiter l'eau mais le mal était fait. Hugues Gardner, professeur de biologie de l'université, fit des analyses de l'eau et devina immédiatement d'où venait le poison. Il utilisa le matériel de l'école pour fabriquer une bombe et la fit sauter dans l'usine de retraitement après y avoir enfermé les douze principaux responsables (dont la moitié était innocente). La police ne put jamais faire le lien entre l'université et la bombe. Le professeur se rendit au Canada où il rencontra Samara Paule et son fils. Il revint équipé, documenté et motivé. Depuis, il a 17 attentats à son actif (dont seulement six ont pleinement atteint leurs objectifs). New Earth est traqué depuis par le LAPD et n'a perdu que deux membres (qui se sont fait sauter à Inglewood plutôt que de se faire prendre).

La cible principale de New Earth reste tout de même Norwalk (assez proche) et sa pollution délirante. Si toutes les usines sont protégées et surveillées, il en est donc le système de sécurité à des failles. Gardner est devenu un spécialiste pour les trouver et les exploiter. C'est donc ici qu'il chasse le pollueur, aidé de ses troupes.

Gardner est le chef de la cellule. Contrairement aux autres dirigeants, il a déjà eu des liens directs avec le parti politique canadien et ne cache pas son identité. Comme il recrute parmi ses élèves, il serait inutile qu'il se dissimule sous un masque. Il a divisé ses troupes en trois sections. Ainsi, si l'une d'elles tombe, les autres ne seront pas inquiétées. On entre et on sort de son groupe librement à partir du moment où on garde le silence. Son organe de recrutement est une association écologique mondiale du nom de Robin Hood. Elle est tenue par Christina Bell, la nièce de Gardner. Elle teste les recrues potentielles mais n'a aucune implication dans les actions violentes du groupe. Les trois chefs de section sont des professeurs (anciens étudiants de Gardner et en poste grâce à lui). Ils le respectent

sans pour autant le vénérer. Chaque chef de section a entre quatre et six personnes sous ses ordres. Ces jeunes gens ont tous été formés au Canada et sont fidèles aux Fils de la Terre. Malgré leur jeune âge, ils sont souvent plusieurs fois meurtriers et savent que s'ils sont pris, ils seront sans doute condamnés à mort.

Du fait de son ancienneté, cette cellule est particulièrement bien équipée. Tous les explosifs sont stockés sur le campus, neutralisés chimiquement pour que personne ne puisse les déclencher par erreur. Le bureau du professeur Gardner comprend une petite porte dérobée donnant sur le bureau qu'il utilise pour la cellule. Il y entrepose quelques armes, le reste de son arsenal se trouvant dans une maison de campagne dans le désert.

À ce jour, aucune autre organisation (criminelle, légale ou terroriste) n'a tenté d'entrer en contact avec New Earth. L'existence de cette cellule et surtout son secret tiennent du miracle car le professeur Gardner ne prend pas particulièrement de précautions. Si un jour il tombe, c'est sa nièce qui prendra la relève.

2. Gaïa

« Donnez, donnez ! Donnez, donnez-moi ! Dieu vous le rendra ! »

2.1. Big Bang

Gaïa est une petite organisation très récente, puisqu'elle date de 2025. Dans les fichiers, elle est considérée comme une religion mineure communautaire (lisez, une secte) et n'a jamais attiré l'attention de la municipalité. Le docteur Albert Gall et sa femme Anny Anne Cliff, professeur de philosophie, se promenaient un soir dans le désert lorsqu'ils ont été pris dans un rayon de lumière bleutée. Ils ne se souviennent de rien si ce n'est qu'ils ont eu pour mission de combattre toute source d'impureté sur Terre en commençant par la Californie.

Bref, inutile de le préciser, Gaïa est une vaste escroquerie. Gall et Cliff ne sont ni docteur, ni professeur. Tous leurs diplômes, les photos avec personnages célèbres et les prix qu'ils ont soi-disant remportés sont des faux (mauvais en plus). Lui était infirmier, interdit de pratiquer dans plusieurs États de l'Union car il revendait des cigarettes aux malades et, elle, était mère maquerelle dans une maison de passe en grande banlieue de Vegas. C'est suite à une soirée de buvette qu'ils inventèrent cette histoire de lumière bleue.

Quelques jours plus tard, ils s'installent à LA, plus précisément à Burbank. Elle fait jouer quelques connaissances à Frisco pour obtenir tous les faux papiers du monde, ils décorent leur maison comme un sapin de Noël à la mode messie cosmopolitaine et invitent tous leurs voisins à un barbecue. Dans les sauces, ils mettent quelques hallucinogènes qui rendent cette fête « merveilleuse » et quelques aphrodisiaques qui la rendent... « merveilleuse ». En quelques heures, ils ont des films et des photos de tout leur voisinage se livrant à une orgie délirante. Le pasteur du

coin (qui est particulièrement performant sur les images) accepte de jouer les cautions morales pour leur prêter une excellente réputation (il prétend les connaître depuis des années). Une fois la confiance gagnée (et quelques images montrées), le docteur et le professeur invitent les plus riches de leurs voisins à participer à une prière, chez eux, avec le pasteur. Encore une fois, quelques drogues suffisent à rendre l'instant « merveilleux ». Ils racontent alors l'histoire de la lumière bleue. À la fin de la cérémonie, la quête est plutôt bonne. À leur grande surprise, la semaine suivante, non seulement ils ne sont pas obligés de forcer la main des voisins, mais d'autres viennent pour la prière ! En deux mois, ils ont monté une secte prospère.

Dix mois plus tard, leur passé ressurgissait en la personne d'un serial loser du nom de Carlos Hawkings, un amérindien alcoolique et devant une forte somme d'argent à la mafia irlandaise. Il menaçait le couple de tout révéler sur leur passé et sur leurs méthodes (Anny Anne Cliff droguait déjà les clients de son bouge pour qu'ils donnent leur numéro de carte bancaire). Mais ils n'avaient pas d'argent à lui donner. C'est Carlos qui proposa une autre solution. Il savait que les Irlandais étaient gênés par l'implantation d'un laboratoire à Santa Monica. Des Crips y avaient installé un chimiste et son matériel. Il leur proposa alors de faire disparaître l'installation. Le couple de gurus invitèrent quant fidèles parmi les plus manipulables et les plus sportifs et leur indiquèrent que la croisade demandée par la lumière bleue pour purifier la Californie commençait par l'éradication du laboratoire pollueur. La nuit suivante, le bâtiment était incendié et sautait (produits chimiques obligent) tuant une dizaine de travailleurs clandestins et le chimiste. Nouvelle surprise, les fidèles de retour de mission demandèrent tous la date de la prochaine attaque et la prochaine cible. Le couple avait transformé leur secte en groupe de mercenaires fanatiques, les premiers mercenaires éco-terroristes. Les Irlandais furent satisfaits de l'opération et oublièrent, pour le coup, la dette de l'indien. Ils ne surent jamais qui avait fait le coup (et les Crips non plus, mais depuis, ils cherchent, rassurez-vous). Carlos, à présent, fait jouer ses relations pour savoir qui peut être intéressé par ces mercenaires anonymes et discrets qui ne sont, après tout, que monsieur et madame tout le monde.

2.2. Le jour du Seigneur

Actuellement, la secte (gang ou groupe de mercenaires, on ne sait pas vraiment comment les définir) est basée à Burbank, dans un petit pavillon privé, donnant sur le McCambridge Park. Dans la maisonnette, entourée d'un jardin protégé d'une haute clôture, seul le couple réside. Carlos, lui, vit dans un appartement non loin, sur Olive Avenue. Il évite tout contact avec les membres de Gaïa et passe plutôt sa vie dans les ghettos à boire et à chercher des coups faciles pour les fidèles.

Il préfère traîner du côté des gangs chicanos (avec lesquels il a un contact plus facile) mais garde toujours des liens avec les Irlandais (qui se demandent toujours comment il a pu faire son premier coup). Il évite les quartiers noirs (à cause des Crips) et les quartiers blancs (où il n'a pas de contact).

Depuis le début des activités terroristes de Gaïa, cinq missions ont été menées à bien (contre des installations légales ou illégales mais toujours nocives) et ont rapporté un peu d'argent. Une sixième mission contre de véritables pollueurs a été achevée avec succès. Il fallait donner le change aux fidèles. En fait, la seule vraie source d'argent vient des adeptes eux-mêmes. Ils entretiennent la secte et en plus, ils prennent des risques pour elle. La drogue n'explique pas entièrement ce fanatisme et Albert Gall a un don réel pour embobiner les gens.

À ce jour, Gaïa ne revendique pas ses actes (heureusement pour elle). Ce gang mystique n'a donc aucun contact direct avec d'autres organisations (écologiques, religieuses, illégales) si ce n'est par le truchement de Carlos. En ce qui concerne la drogue, c'est aussi Carlos qui se fournit dans la rue. Officiellement, le dogme interdit tout usage de la drogue.

2.3. Trinité

Le véritable chef de Gaïa, c'est Albert Gall. Même s'il se présente devant ses fidèles à pied d'égalité avec Anny Anne Cliff, il la contrôle psychologiquement, au point qu'elle commence même à croire à l'histoire de la lumière bleue (qu'elle a inventé parce qu'elle sirotait un Curaçao-Gin). Il sait que l'image d'un couple est toujours plus rassurante pour des croyants. C'est lui qui organise, avec Carlos, les attaques contre les cibles et c'est aussi lui qui gère l'aspect financier du groupe.

Le professeur Cliff, elle, s'occupe du culte de Gaïa et de l'endoctrinement des troupes. Elle dose les drogues, prépare les discours et les « discussions de groupe » en orientant tout son dogme sur les problèmes écologiques. Elle clame que le « Chaudron de l'Enfer » doit être nettoyé et que le « gob » est la preuve de la présence de forces négatives à LA (adversaires de la lumière bleue).

Carlos, lui, ne s'occupe donc que des relations avec le pègre. Les exploits de ces mystérieux mercenaires intéressent certains gangs qui tentent (vainement) d'en savoir plus. Il n'a aucun contact avec les adeptes et ne vient au pavillon que le soir, après s'être assuré de ne pas avoir été suivi. Il est très méfiant car il se sait surveillé. Par contre, comme il n'est pas très courageux, il dénoncera ses complices assez rapidement.

Parmi les adeptes, un policier local, l'agent Williams Neck, dirige les opérations sur le terrain (il a fait l'Amérique du Sud). Il est complètement à la merci du couple maudit mais il y trouve son compte. En fait, s'il n'est pas dupe de leur histoire de lumière bleue, il sait très bien qu'ils s'attaquent à des gangs, des mafias, etc. Même si c'est pour une fausse cause mystique, jouer les vengeurs nocturnes lui plaît. De plus, comme il l'a fait comprendre à Gall et Cliff, c'est lui qui est toujours le mieux servi lors des cérémonies qui tournent à l'orgie.

2.4. Prières et bonnes actions

Les deux dirigeants de Gaïa ont, à long terme, le projet de disparaître avec la caisse, non sans avoir suicidé les





adeptes les plus impliqués. Ils attendent d'avoir accumulé 10 millions de dollars avant de prendre la tangente. Carlos n'est pas au courant de cette décision. D'ailleurs, il est prévu qu'il soit éliminé avec les autres. À moyen terme, le couple désire recruter d'autres membres (le fonds de commerce) et, surtout, sécuriser les activités. En effet, ils savent très bien qu'un jour l'une de leurs opérations tournera mal ou qu'une cible cherchera à les traquer via Carlos (qui reste un alcoolique bavard). Ils veulent donc qu'entre ce dernier et eux, il y ait le moins de rapports possibles. De même, ils ont basé leur dogme sur le silence absolu que doivent respecter les adeptes lorsqu'ils sortent du pavillon.

À court terme, par contre, ils poussent l'amérindien à trouver davantage de missions et cherchent à se débarrasser d'une jeune journaliste spécialisée dans les abus des sectes (Corléona Wyatts). Elle tourne autour du pavillon depuis quelques semaines, interroge les voisins et les autorités (Williams Neck, mais sans savoir que c'est un adepte de la première heure). Pour le moment, elle ne sait rien mais représente un danger potentiel. Il n'est pas impossible qu'on la retrouve sur le lieu du prochain attentat de Gaïa.

2.5. Croyants et pratiquants

Gaïa n'a pas d'activité dominante. Les adeptes sont des fanatiques, mystiques et écologistes. Ils font ce qu'on leur dit de faire (sabotage, incendie, éventuellement enlèvement). Il faut que les missions qu'on leur donne soient en rapport avec le dogme et pas trop dangereuses (ils ne sont que des civils, même si leurs rituels religieux incluent une part de sport et d'arts martiaux).

Par contre, les trafics divers ne les concernent pas. Carlos ou Neck s'occupent de trouver les armes et le matériel pour les missions. Aucun adepte ne sait qu'il prend de la drogue pendant les cérémonies et le dogme (pour éviter des complications) les pousse à ne pas ingérer autre chose que des aliments bio (pas d'alcool non naturel, pas de drogues, pas de médicaments).

2.5. Messe

Gaïa repose sur la religion. Entrer, vivre, évoluer, baisser, dormir, chanter, tout est lié au dogme. Contrairement à d'autres sectes, Gaïa n'est pas prosélyte par nature. Les enfants n'y sont pas admis (à cause des orgies mais aussi parce que les enfants parlent, c'est connu). S'ils sont machiavéliques et sans scrupules, Gall et Cliff ne sont pas des tordus.

Pour entrer dans la secte, il faut simplement être sensible aux cocktails spéciaux du professeur Anny Anne Cliff. Si le novice ne « plane » pas avec les autres adeptes, sa candidature est en général rejetée (il n'est pas prêt à communiquer avec Gaïa et à la défendre). Il repart en ignorant tout des activités de Gaïa.

S'il est sensible (ou le laisse croire), il devient adepte. Il doit donner la moitié de son salaire (mais peut, théoriquement, compter sur l'aide de la communauté, aussi appelée « Écosystème », en cas de problème). Au sein de Gaïa, il y a les simples adeptes et les « Choisis ». Ces derniers peuvent

Albert Gall (guru écologiste)

Corne	2	Charme	5
Coordination	2	Éducation	3
Perception	3	Sang-froid	4
Réflexes	3		

Points de vie 16
Jet d'encaissement : 6+ / 4 (FA + mod. de localisation)

Compétences

• Arme de poing	6+
• Conduite	6+ [voiture]
• Connaissance	4+ [religion]
• Connaissance	4+ [trafic]
• Corps à corps	6+
• Déguise	6+
• Discrétion	6+
• Électronique	6+
• Informatique	6+
• Intimidation	5+
• Premiers secours	4+
• Psychologie	4+
• Rhétorique	6+

Attitude lors d'un interrogatoire

• Agressif	-1
• Inquisiteur	+2
• Froid	0
• Poli	-1
• Amical	-1
• Affinité et	
défiance	Aime s'écouter parler.
	Méprise les faibles

Informations disponibles

Hors de sa secte, il n'a que peu d'informations sur l'extérieur.

Mots

Une petite arme de poing dans son bureau, rien d'autre. Le matériel de mission est gardé chez l'un de ses adeptes.

participer à des rituels plus spécifiques (les missions et les partouzes) et ont connu des extases plus intenses (augmentation des doses de drogue durant les cérémonies). Les Choisis apprennent le dogme de Gaïa par cœur (au fur et à mesure que le couple l'invente) et font vœu de silence hors de la communauté (à propos de Gaïa).

S'il y a infraction aux règles de la secte, les punitions vont de la remontrance à l'élimination pure et simple. Il n'y a pas d'exclusion car le couple ne sait pas trop comment pourrait réagir un exclu en manque. Pour le moment, il ne s'est rien passé de grave dans la secte. Tous les adeptes ont suivi les ordres sans jamais rien dire et aucun n'a remis en cause le dogme. Il faut dire que pour s'assurer leur adhésion, les

deux dirigeants ont augmenté les doses de drogue, transformant les plus sensibles des adeptes en camés qui s'ignorent (pour le moment).

Le dogme est simple, presque basique. Une lumière bleue a emporté les gurus dans le ciel pour les prévenir que Gaïa était en danger et qu'il fallait la sauver. Contrairement à d'autres sectes, le couple admet ne pas savoir ce qu'était cette fameuse lumière. Le dogme tourne, justement, autour de ce mystère. Extra-terrestres, anges, dieux, esprits, on ne sait pas et seuls les plus valeureux (ceux qui remplissent les missions) pourront avoir eux aussi la première révélation (qu'a connu le couple). Mais avant cela, il faut se battre pour Gaïa et remplir les missions qu'elle suggère aux dirigeants de la secte. Bien entendu, comme ces derniers constituent des liens privilégiés avec la fameuse lumière bleue, il faut veiller à leur confort spirituel et matériel. La dîme a été instaurée à cet effet. À ce jour la secte possède une trésorerie cachée de plus d'un million de dollars.

2.7. Gaïa on Earth

ALBERT GALL (GANG ÉCOLOGISTE)

Gall a une forte personnalité. Infirmier en psychiatrie, en prison ou dans les hôpitaux des ghettos, il n'a jamais eu à utiliser la force pour se faire obéir. Il est doté d'un charisme naturel qui lui permet de dominer par la parole ses interlocuteurs.

3. Les Rangers

3.1. La graine

Les Rangers naquirent en 2025, lorsque Linda Goff fit une overdose dans les bras de sa petite amie Suzanne Chow. La drogue qu'elle venait de s'injecter était empoisonnée. Suzanne, une semi-mondaine un peu folle versée dans le New Age, se précipita chez le dealer qui lui aussi venait de s'empoisonner avec sa propre came. L'enquête révéla que la drogue était bonne mais que l'eau du robinet utilisée pour le mélange de coupe était empoisonnée. L'affaire en resta là (deux overdoses et une petite enquête sanitaire à Downey, à l'est de South Gate). Mais Suzanne chercha à savoir comment l'eau avait pu être empoisonnée. Elle s'aperçut que les autorités locales, sous la pression d'un gang (les Spanish Sirs), avaient détourné l'argent des stations d'épuration souterraines. Toute l'eau du quartier était toxique. Pire, les autorités allaient bientôt recevoir des pots-de-vin pour autoriser les industriels à déborder de Norwalk vers Downey. Folle de rage, Suzanne prit une arme, un masque africain (le seul qu'elle avait) se rendit à l'annexe de la mairie et tua tous les responsables. Ensuite, elle trouva les Spanish Sirs (des clients d'occasion) et les massacra systématiquement, un par un, toujours masquée. Elle rentra chez elle et écouta les informations pour apprendre que la police pensait qu'un nouveau gang venait d'apparaître à Downey. Probablement des Vodoo Boys. Elle chargea d'autres filles de confirmer la nouvelle dans la rue, ce qui fit grossir la

ÉCOLOGIE & ÉCO-TERRORISME

L'image de l'écologie n'est pas reluisante à LA. Malgré les efforts de Kristin Lane pour redorer le blason vert, cette mouvance politique est dénigrée de partout. Les autres politiciens considèrent les écologistes comme de « jeunes cons qui fument de l'herbe et qui ont 65 ans de retard » et la population se demande comment l'écologie pourra résoudre les problèmes d'insécurité, de chômage et même de pollution. Du coup, certains activistes penchent pour des solutions plus radicales et démontent des fast-foods, arrêtent des convois de viande toxique (et pourtant légale grâce à de bons avocats). D'autres, encore plus radicaux, entrent dans l'illégalité et font justice au nom de la cause écologique. Il n'y a aucun lien direct entre le politique et le terroriste. De fait, les éco-terroristes s'en prennent souvent aux politiciens verts, les accusant d'être trop mous dans leur combat (et parfois complices). L'éco-terrorisme nuit plus aux Compagnons qu'il ne les sert. Les uns pourraient même entrer en guerre contre les autres dans le contexte toujours tendu des élections.

rumeur. Les Rangers venaient de naître. Bientôt des gangs hispaniques quadrillèrent les rues à la recherche de ce gang vaudou pour venger les Spanish Sirs. Dès qu'un gangsta s'isolait un peu, il était retrouvé une balle dans la tête. Dans le même temps, les médias furent alertés des manipulations des fonctionnaires locaux, ce qui provoqua des démissions en cascade. La situation bascula lorsqu'un cholo, croyant être agressé par un Ranger tua un Blood (qui n'avait rien à voir dans l'histoire). La guerre s'engagea immédiatement entre les gangs mais se déplaça doucement à Compton, Downey n'étant pas le quartier le plus sympathique où traîner, depuis que le massacre de l'annexe de la mairie avait mis la police à cran. Profitant du répit, Suzanne Chow confirma aux filles du quartier qu'elle était le fameux tueur. Elle expliqua son geste, ses motivations et leur proposa de fonder leur propre gang et de s'installer dans la pointe nord de Downey, le long du Rio Hondo (une rivière polluée). Elles se débarrassèrent discrètement des proxénètes les plus gênants, proposèrent aux dealers de se mettre à distribuer les drogues les plus naturelles possibles ou de partir, sans jamais dévoiler leur identité (se passant à chaque fois le fameux masque). Cinq ans après, le gang clandestin s'est bien installé sur une dizaine de rues et défend les autochtones, qui ne s'en plaignent pas vraiment.

3.2. Ligne de front

Les Rangers forment un véritable gang, tout ce qu'il y a de plus classique. Il n'est constitué que de filles (Suzanne Chow étant la plus ancienne avec ses 32 ans révolus). Dans ce quartier à 60% hispanique, les cholas portant le masque sont nombreuses mais sont plus fidèles à leur gang qu'à



leur sang. Elles défendent une zone dans le troisième district de Downey coincée entre l'Orizaba Avenue et Florence Avenue, la rivière Hondo et la fameuse Telegraph Road (qui marque le début de Fico Rivera).

Les filles surveillent l'ensemble du quartier et veillent à ce que la drogue qui y circule soit propre, que les gangs adverses n'interfèrent pas sur la santé publique et que Norwalk ne déborde pas sur Downey (ce que les industriels tentent tous les jours de faire).

Beaucoup de Rangers sont des prostituées qui travaillent dans le nord du quartier. Cela permet d'être au courant de tout ce qui se passe dans la rue. Mais comme certaines

filles officient aussi dans des parties fines plus huppées, elles écoutent également ce qui se dit parmi les responsables locaux et les industriels. Les prostituées gardent l'argent de leur peine pour elles. Le gang vit grâce à deux activités. Le trafic de drogues douces et la protection de l'environnement. En ce qui concerne les drogues, cela passe par l'interdiction des drogues de synthèse dures dans le nord de Downey. Depuis la création des Rangers, quatre dealers ont été retrouvés, empoisonnés de force par leur propre came. Le message est bien passé et ce sont les filles qui dealent en même temps qu'elles travaillent. Personne ne leur pose de problème. La police est contente car les



junkies et les dealers fuient la région et les drogues douces sont un moindre mal.

Mais ce qui fait de ce gang un groupe éco-terroriste, c'est qu'il lutte avant tout contre l'expansion de la pollution dans son quartier. Cette lutte, il la fait financer par les notables locaux, les commerçants, parfois par la population. Il joue aussi sur le racket et le chantage vis-à-vis des pollueurs.

Par contre, comme les Rangers agissent dans la clandestinité et n'apparaissent qu'avec des masques africains (il est connu qu'il y a plusieurs membres dans ce gang), ils n'ont aucun contact avec d'autres gangs. Les filles appartenant aux Rangers bossent parfois pour les gangstas pour animer une petite sauterie, mais rien de plus. Chow, elle, se fournit en drogues douces à San Francisco pour être certaine de ne pas avoir de contact avec la pègre de LA.

Elle méprise ouvertement les politiques et encore plus les écologistes. Elle ne voit pas son combat pour préserver son quartier comme une lutte idéologique (son seul embryon d'idéologie se résume à quelques croyances New Age). Les mouvements comme Greenblor ou les Fils de la Terre lui semblent trop lointains, trop abstraits pour qu'elle s'en rapproche un jour.

3.3. Clan

Suzanne Chow ne se prostitue plus qu'occasionnellement depuis qu'elle dirige son gang. Elle sait que sa petite organisation devra un jour agir au grand jour et que tous ceux qui ont dû subir ses actions chercheront alors à se venger (d'autant que dans ce quartier hispanique un gang féminin sera difficilement accepté). Elle est aidée par ses deux petites amies (elle est affectivement détruite depuis la mort

de Linda Goff), l'une s'occupant des stupéfiants (vérification des drogues qui circulent dans le quartier et de celles que les filles vendent), la seconde préparant les actions punitives et les apparitions du masque africain. Les trois sont respectées et craintes par les autres, sachant qu'elles ont froidement abattu deux filles qui voulaient les trahir (sans compter les adversaires, les dealers, les industriels véreux). Quand un ordre est donné, il est obéi. Par contre, plus que dans un gang normal, elles savent aussi qu'elles peuvent compter les unes sur les autres.

Actuellement les Rangers comptent 20 membres dont 15 sont des prostituées. Les autres sont inactives ou ont des petits jobs légaux (gogo danseuse, caissière, etc.). Elles savent toutes se servir d'une arme et se hiérarchisent suivant leur âge. Elles ne prennent aucune initiative et attendent toujours les ordres des trois dirigeantes.

3.4. Survie dans la jungle urbaine

Ce gang n'a qu'un but à terme : rendre habitable et saine cette partie de la ville. C'est impossible, tout le monde le sait, mais au moins les Rangers tentent d'enrayer l'avancée de la pollution sur leur quartier. Donc, à long terme, les filles cherchent à sceller la zone pour que, même si elles disparaissent ou se dispersent, le quartier ne soit pas envahi par les usines. Suzanne est persuadée que la municipalité est corrompue, que la police (plutôt satisfaite dans son quartier) la traque, que les politiciens sont tous à la solde du complexe militaire-industriel et que la Californie est amenée à disparaître bientôt. Bref, outre une dépressive grave, c'est une paranoïaque schizophrène (elle prête aux masques qu'elles utilisent des pouvoirs mais n'en n'a pas encore parlé aux autres, sur les conseils de ses petites amies).

DOWNNEY LE QUARTIER DES MARCHANDS

Il existe deux Malls (des centres commerciaux géants) à Downney. Un, Stonewood Center, est ancestral et ne contient plus que des restaurants de qualité moyenne (l'odeur y est insupportable et les étages inférieurs sont condamnés). Des junkies traînent dans les couloirs souterrains comme des zombies (c'est d'ailleurs leur surnom) et les gangs y font parfois des descentes pour « casser du zombie », massacrant tous les squatters qui zonent ici. Ceux qui viennent y manger n'ont généralement pas le choix. On prétend, mais les polonais qui assurent la sécurité s'en défendent, que certains malades (ou des gangs) y descendent avec une victime et commettent des viols en réunion avant de la laisser mourir, enfermée dans une des nombreuses caves. La police n'a jamais eu de preuve et pense que cette histoire est faite pour effrayer les prostituées qui l'ouvrent trop.

La famille Skolv (ils se prétendent polonais mais personne ne sait d'où vient ce nom) s'occupe plus du Carlton Center, qui, lui, est un véritable centre commercial. On y trouve de tout (de l'armurerie à la

boulangerie) et on est prié de bien s'y tenir. Les dealers qui y vendent doivent avoir l'autorisation des Skolv et payent pour travailler tranquillement (ils sont prévenus lors des descentes de police). Quelques prostituées (triées sur le volet) officient dans une fausse boutique de vêtements (les cabines d'essayage ont des lits qui se rabattent dans le mur).

La famille touche de l'argent car elle s'occupe de surveiller les boutiques (la nuit, par exemple), mais surtout parce que ceux qui ne payent pas violent leur vitrine brisée (ainsi que leurs jambes et parfois leur crâne). Thomas Skolv, le chef de famille, se préoccupe énormément des Rangers. En effet, il vient de gratter la potte à quelques fonctionnaires pour avoir le chantier d'un centre d'enfouissement de déchets en ville et, par la suite, la gestion de sa sécurité. Il sait très bien que cela ne va pas plaire à ces fous portant des masques africains.

Très récemment, il a fait venir quelques mercenaires russes (qui travaillaient officiellement à la surveillance du Carlton Center) pour qu'ils retrouvent les chefs de ce gang et qu'ils ramènent leur tête.



26

À moyen terme, les Rangers voudraient agrandir leur zone d'influence pour toucher les deux Malls géants de Downey. Ils sont « protégés » par la mafia polonaise (une famille mineure, presque un gang) qui s'occupe du service de sécurité (de façon assez spéciale pour ceux qui refusent de payer). Les deux complexes commerciaux servent de refuge aux dealers qui vendent, malgré l'interdiction des Rangers, des drogues dures. Ils payent une taxe aux polonais (voir encadré)

À court terme, Lory, l'une des adjointes de Suzanne a entendu parler d'un projet de construction d'un centre d'enfouissement de déchets approuvé par la mairie (mais pas par le maire directement qui n'est pas au courant pour le moment), en échange de pots-de-vin. Les Rangers cherchent donc à savoir qui est responsable du projet pour le faire chanter d'abord (puisque le projet se fait dans le dos du maire), puis pour l'éliminer une fois qu'on ne pourra plus rien en tirer. Dans le même registre, trois industriels du sud de Downey payent des taxes de pollution en attendant que leurs usines soient mises aux normes. Suzanne compte en faire éliminer un pour motiver les autres à modifier plus rapidement leurs installations. Pour être certaine que son action aura plus d'impact, elle compte mettre l'industriel et toute sa famille dans des cuves prétendument non toxiques et les filmer en train de mourir, cuits par les produits toxiques. Actuellement, elle chasse elle-même une fille qui a été approchée pour entrer dans les Rangers et qui a décliné l'invitation à la première conversation avec leur chef. Elle représente un danger et doit être éliminée.

3.5. Rites & coutumes

Il n'y a pas vraiment de rite d'initiation chez les Rangers, si ce n'est une conversation avec Suzanne Chow et une première

mission à remplir en portant un masque africain. Cette première mission est, en général, assez dangereuse (bastonner quelqu'un, parfois même le tuer) et si elle est refusée, la fille est priée de quitter LA immédiatement et de ne jamais parler de ce qu'elle a vu ou entendu. Une seule fille a jamais refusé l'invitation de se joindre au gang et elle est actuellement traquée par Suzanne elle-même et le gang n'a jamais perdu un seul membre (pour plus d'une vingtaine de meurtres à son actif).

Ensuite, les Rangers font vœu de silence, jurant que la mort est préférable à la trahison. Puis il leur est demandé de défendre le quartier contre toutes sortes de pollution et de produits toxiques.

Lors des réunions, il est très rare que toutes les filles soient présentes (10 maximum). Elles se reconnaissent entre elles grâce à une gestuelle commune (très féminine) qui nécessite une réponse (au cas où le geste serait fortuit). Certaines portent la feuille de cannabis inversée, mais autant pour signifier qu'elles en dealent que pour se reconnaître entre elles. Lorsqu'elles travaillent dans la rue ou dans les soirées, elles ne parlent jamais du gang, sauf en cas d'urgence (ou si elles sont en mission). Il leur est interdit d'en parler à leur copain, famille ou aux policiers (même aux avocats).

Suzanne Chow, lorsqu'elle réunit ses « sœurs » parle souvent de choses New Age (la méditation, les cristaux, etc.) mais elle ne cherche pas à entraîner les filles dans ses doctrines (elles vivent trop au jour le jour pour adhérer à une philosophie comme le New Age). Par contre, elles sont toutes d'accord pour ne pas vouloir que Downey se transforme en Norwalk bis ou en décharge géante remplie de camés. Elles parlent d'elles-mêmes comme des combattantes en guerre et méprisent les hommes qu'elles rendent responsables de l'état de leur quartier, de leur ville et de leur pays.

Roméo et Juliette

Catalina pénètre, dissimulant comme elle pouvait son anxiété, dans la grande salle du Greedy One, l'un des bars les plus ternes – en dépit de son nom – et les moins fréquentés de Santa Monica. Elle tritura machinalement le talisman de perles et de plumes qui pendait à son cou, chercha des yeux le chicano et, constatant qu'elle était arrivée la première, poussa un léger soupir de soulagement. C'était peut-être stupide, mais cela lui donnait l'avantage de choisir le terrain. Elle avisa une table au fond de la pièce et s'y dirigea, non sans commander un Pacific Blue au passage. Ce n'était pas sa boisson préférée, mais c'était tellement chimique qu'elle était certaine qu'aucune bactérie et aucune drogue ne parviendraient à survivre plus de cinq secondes dans un tel environnement.

« Tu ne dois pas paniquer. Tu n'as aucune raison de paniquer, petite. Ce gars accepte de te rencarder parce qu'il a besoin de toi, il a besoin de nous... Ce qui s'est passé à la Pyramide, crois-moi, ça l'a fait réfléchir et si c'est toi qu'il

veut rencontrer, c'est qu'il se sent en confiance... Alors sois calme et tout ira bien. »

Les conseils d'Hugo Sanchez... Elle se les répétait sans arrêt, mais cela ne servait à rien, elle ne pouvait empêcher son cœur de battre à tout rompre, de sentir une sueur glacée dégouliner le long de son épine dorsale.

« Ne te laisse jamais déborder par tes émotions. Rio va probablement tenter d'utiliser votre passé commun, aussi bref soit-il, à son avantage. Ne t'y trompe pas : il cherchera à t'utiliser, à gagner tes faveurs, ton amitié, en faisant appel à ce que vous avez découvert, au fait que les cholos et les nôtres sont provisoirement alliés pour cette affaire... Si tu le considères ne serait-ce qu'un instant autrement que comme un individu utile mais dangereux, tu es perdue... »

Les recommandations de Lavina. Professionnelle. Glaciale. Probablement avisée, mais...

– Salut chavala !

Catalina sursauta. Elle ne l'avait même pas entendu arriver. Il se tenait face à elle, la main négligemment posée sur le dossier d'une chaise au dossier rongé, un sourire légèrement amusé sur le visage.

— Bonjour, répondit-elle après quelques instants.
Le serveur, un surfeur sur le retour aux cheveux blonds filasse et aux traits mous, lui apporta sa commande.

— La même chose, déclara Rio en désignant d'un geste vague le soda de couleur bleue.

Ils attendirent en silence que l'homme apporte la seconde boisson, puis Rio tira un paquet d'Angel Smoke de la poche intérieure de sa veste de cuir passé, en proposa une à la jeune femme, qui refusa d'un signe de tête, et s'alluma une cigarette.

— Tu voulais me voir pour...

— Pour des infos... Et parce que tu es jolie !

— Laisse tomber, murmura Catalina, rougissant malgré elle. On est ici pour parler affaires, d'accord ?

Le ganger la fixa quelques instants, une lueur ironique au fond des yeux, puis acquiesça.

— D'accord, c'est toi qui fixes les règles, chavala. Alors, quelles sont les dernières avancées de la chota sur notre déesse cannibale ?

— Historiques, essentiellement, expliqua Catalina en haussant les épaules. Les seules prêtresses que nous avons pu arrêter se sont suicidées et pour le reste... Les gars de South Central ont fouillé le charnier de Florence, ils n'ont rien trouvé en dehors d'une tombe. À l'intérieur, il y avait simplement un crocodile mort, avec quelques objets de culte. Pour ce qui est des empreintes et autres, ça n'a rien donné.

— Vous pataugez, quoi.

— Et vous, vous paniquez.

— Mais on a une longueur d'avance sur vous, rétorqua Rio. On a trouvé, par hasard, une de leurs planques. Palos Verdes. C'est une véritable jungle là-bas, tu peux t'y planquer, y régler les comptes que tu veux, personne viendra t'emmerder... Bref, des homies y sont allés pour affaires, le truc a dégénéré, il y a eu des coups de feu et j'en passe, pour les Quetz c'est un sacrifice de plus, tu vois... Mais là, il y a eu un gros problème. Lorsque les gars sont revenus, histoire de récupérer la marchandise, ils sont tombés sur une boucharie. Les types avaient été éviscérés, leur cœur était arraché, leur crâne ouvert et vidé...

— Et ?

— Et c'est déjà pas mal, non ?

— Je veux dire, vous n'avez pas suivi les traces des prêtresses, ni...

— On n'est pas des coprs, nous ! On n'est pas là pour ça ! Tout ce qu'on voulait, c'était récupérer notre putain de matos et se barrer !

— Rio, ne crois pas que je veuille remettre ta parole en doute, mais tu n'as aucune preuve valable de ce que tu avances. Tous les jours, les gars du LAPD ramassent des dizaines de cadavres dans ce barrio, dont certains sont à peine encore humains... Tu penses qu'on va prendre le risque d'envoyer des gens à la mort pour une simple suspicion ? Et même si c'est le cas, ce sera des équipes du SWAT, style « on tire d'abord, on parle après », qui vont se pointer en blindés et faire le ménage, sans que cela nous permette de trouver la source du culte. À mon avis...

— Tu vaux pas mieux que les autres ! cracha Rio en se levant brusquement, renversant sa chaise au passage. Tu parles d'entraide, d'égalité ou je ne sais quelle connerie, mais tout ce qui t'intéresse, c'est de choper le gros poisson et tant pis s'il y a des gens qui crèvent, après tout ce ne sont que des chicanos et...

— Ça suffit ! s'écria Catalina, en se dressant à son tour, des éclairs de colère dans les yeux. J'essaie simplement de t'expliquer quelque chose qui me paraît être assez logique ! Personne n'ira à Palos Verdes sans une vraie bonne raison et...

Trop tard. Le cholo avait déjà fait demi-tour et se dirigeait à grands pas vers la sortie. Catalina sera les poings de frustration. Ils auraient dû l'écouter, à Pico House. Elle n'était pas douée pour mener ce genre de négociations. Trop émotive, trop maladroite...

Un cadavre énucléé et la cage thoracique ouverte, dans une clairière. Une dizaine de clandestins putréfiés et privés de leurs organes vitaux dans Pueblo. Un charnier à South Central... Et maintenant, Palos Verdes ? Sentant la nausée l'envahir, Catalina paya les consommations et quitta précipitamment le bar, dans l'espoir de retrouver Rio. Elle n'était pas prête à lui faire des excuses, mais avait besoin de détails, voire de persuader le ganger de rencontrer Sanchez et Desperado... Du moins était-ce ce dont elle espérait se convaincre en essayant de repérer sa silhouette dans la foule.

LES GANGS CANCÉREUX : Prison Song

Dès que la société considère qu'une personne a commis un crime ou un délit, elle punit cet individu en l'isolant comme un organisme tente d'isoler ses cellules cancéreuses.

Le problème, c'est que ces petites cellules cancéreuses de la société sont toutes placées dans des foyers d'isolement appelés prisons et que, sans soins, le mal ne guérit pas, mais prolifère tranquillement.

Beaucoup s'accordent à penser que la prison est donc un mal, mais un mal nécessaire. De l'extérieur, ces lieux

paraissent des zones cancéreuses (encore), pleines de corruption, de violence, et où règne le non-droit, la loi du plus fort.

Qu'en est-il de l'intérieur ? Les souches cancéreuses s'y regroupent, luttent entre elles ou s'allient, selon leurs intérêts, leurs idéologies, leurs représentations ethniques ou géographiques.

Être seul en prison revient, sauf cas exceptionnel, à signer son arrêt de mort.





REAL PRISON TV

À la fois expérience sociale et médiatique, les concepteurs de l'émission Real Prison TV ont mis plus de cinq ans à monter leur dossier et à le présenter aux autorités de Californie. Lui ne sait quels accords secrets ont été passés entre les dirigeants de la Fox et le Département de justice, mais cela a dû impliquer de fortes sommes d'argent...

Real Prison TV montre en temps réel, pendant trois mois, la vie d'un quartier de cinquante prisonniers du California State Prison de Los Angeles County. Plus d'un millier de micro-caméras et de micros épiant les moindres moments de la vie des détenus. On voit tout, depuis la branlette dans le lit aux sodomies forcées dans les douches. Le pic d'audience a eu lieu le troisième jour de la diffusion, lors de la torture de Lillo Matteo par le gangster crips Toole. Le personnel pénitentiaire est lui aussi filmé par les caméras de la Fox, mais beaucoup montrent leur dégoût de ce système. La criminalité intra-prison a fortement diminué depuis l'installation de la Real TV à part celle venant de certains malades des médias qui bandent à l'idée de commettre leurs crimes à la télé.

De lavis du public, c'est l'expérience la plus forte de Real TV qui ait jamais été tentée. Les producteurs de l'émission préparent déjà les saisons suivantes : introduire des invités de marque et des inconnus pour une semaine dans la vie des prisonniers, provoquer des situations de crise scénarisées, et pourquoi pas enfin arriver à faire sortir les chouchous du public, quels que soient leurs crimes...

1. La souche cancéreuse du prisonnier

Nous, les prisonniers, on a la chance de disposer de vacances au frais de l'État, dans un petit appartement confortable partagé avec un copain, ou plusieurs parfois. Deux lits superposés, une petite fenêtre, un lavabo et une chiotte, quelques posters de jeunes et jolies hôtesses d'accueil pour l'ambiance, des murs et une porte résistants aux catastrophes naturelles, et un système de surveillance vidéo pour notre sécurité. On se couche tôt et on se lève tôt, afin de bien profiter de la journée de repos et des super activités proposées par les gentils organisateurs. Et puis, on se fait plein de copains aussi, avec qui on mange à la cantine, on se bat dans la cour (mais attention, juste pour rigoler, hein, c'est jamais sérieux), on fait connaissance dans les douches... De temps en temps, de la famille, des amis ou une personne qui gère nos affaires depuis l'extérieur passent nous dire un coucou, depuis

l'autre côté d'un écran de plexiglas. Ben oui, faudrait pas qu'ils nous reflètent des saletés de microbes de l'extérieur quand même... Quand on sort de ce cocon, pour retrouver un monde gris et morose, on se sent souvent si largués qu'on fait tout pour y repartir en vacances.



1.1. Les jeunes

On peut arriver en prison dès l'âge de 13 ans. De l'avis général, c'est plutôt un très bon départ dans la vie. En prison comme partout ailleurs, les jeunes rencontrent deux types de personnes : ceux qui les exploitent et ceux qui ne les exploitent pas. Une personne naïve penserait que ces deux catégories s'équilibrent. En fait, non. Ceux qui n'exploitent pas les jeunes de prime abord, qui s'érigent même en protecteurs, ne le font pas souvent gratuitement : le mythe du paladin, c'est bon pour les gamines et les rôlistes. Par conséquent, la majorité des adolescents qui se retrouvent en prison tente soit de s'organiser pour rejoindre un clan « ethnique », soit se regroupe en bandes bigarrées pour les plus jeunes. En général, un ado non-affilié rejoint toujours le clan ethnique dont il est issu, latino, black, rital, irlandais, russe, etc. De toutes façon, une grande majorité des jeunes qui viennent prendre quelques vacances à l'ombre font déjà partie d'un gang, le plus souvent black ou latino.

Dans la micro-société pénitentiaire, les rares jeunes non-affiliés jouent un grand rôle. Nombre d'adultes les emploient pour leur petite taille, leur discrétion et leur souplesse comme passeurs (drogues, armes, holoDVD porno vers l'intérieur, snuffs ou informations vers l'extérieur). D'autres s'en servent comme oreilles et espions discrets :

RAIMONDO

Petit Italo-américain vif, macho et chiant. Du haut de ses quinze ans, Raimondo se mêle de toutes les conversations, met son gros nez dans toutes les affaires, trempe ses doigts sales dans tous les trafics et lèche tous les culs qu'il peut trouver. Il essaie ainsi de s'assurer un bon passage par la case prison, et de ressortir avec 20 000\$. Raimondo est arrivé en prison pour fraude et contrebande. Il tente de s'assurer de nouveaux contacts en prison car, plus grand, il veut faire riche comme métier. Actuellement, Raimondo tape sur les nerfs de tout le monde, et pourtant personne ne lui a encore jamais fait comprendre qu'il ferait mieux de se calmer un peu. En fait, ce petit rital est un as de la débène. Sa voix criarde, ses manières de petit tyran à la sauvette râtissent pas le cercle des puissants. Les rumeurs disent que quelques gars ont eu les couilles arrachées pour chanter ensuite comme des faussets lui font un peu peur alors il essaie de se calmer devant les grands chefs. Après tout, s'il n'est plus puceau avec les garçons (par force) il a quand même envie d'essayer une fille quand il sortira...

les prisonniers les plus intelligents refusent toujours de parler ou chassent les jeunes qui traînent à proximité. Enfin, certains adolescents servent d'objets sexuels ou de souffredouleur pour d'autres détenus, qui ne sont parfois pas plus vieux qu'eux.

Les jeunes n'ont pas grande influence dans les prisons, mais leur simple existence en fait des joueurs sur l'échiquier. Si un autre gang s'avisait de les oublier ou de les malmenier, leur protecteur s'assurera alors un allié utile : la majorité des jeunes purge des peines plus courtes que les adultes, et ils peuvent servir de messagers pour fournir des informations ponctuelles aux frères restés à l'extérieur, s'il y a urgence. De plus, les gangs de jeunes constituent des viviers de main-d'œuvre et de futurs frères pour tous les autres clans ou gangs. Ceux qui tentent de fédérer des jeunes sous leur coupe, sans passer par les gangs établis, finissent toujours par avoir des problèmes : langue attachée

et passée sous une presse hydraulique, lèvres calcinées, etc. On n'aime pas les nouveaux petits chefs en prison...



1.2. Les vieux

Il existe deux catégories de vieux en prison : ceux qui y sont entrés vieux, et ceux qui y ont vieilli.

Les premiers ont souvent eu la chance de vivre une vraie vie : rencontrer des gens, travailler, avoir des loisirs, etc. Si ce sont d'anciens délinquants, ils retrouvent souvent des connaissances. La prison les met à l'écart de leur famille, mais on leur témoigne généralement un certain respect. S'il fut un temps où les vieux étaient respectés, ce temps est désormais révolu. Un vieux seul représente une proie facile pour les prédateurs qui arpentent les couloirs des prisons. Tout comme les plus jeunes détenus, les vieux ne peuvent espérer survivre qu'en appartenant à un groupe qui les protégera.

Ils ont toutefois l'avantage de connaître généralement plus de monde. Reste à prier qu'ils ne rencontrent pas d'anciens ennemis. Techniquement, beaucoup de vieux mafieux dirigent toujours leurs organisations depuis leur retraite carcérale. Ils s'entourent d'amis, de conseillers et de gardes du corps, puis gèrent leurs affaires comme si de rien n'était. La prison n'est pas toujours un isolement... Par contre, quand ils sentent leur fin proche, beaucoup hésitent longuement à tout balancer aux autorités, en échange d'une liberté conditionnelle surveillée et de temps passé avec leur famille à attendre la mort. C'est d'ailleurs avec cette consigne officieuse que travaillent certains magistrats : ils promulguent des peines très longues aux chefs vieillissants des organisations criminelles en espérant que l'idée de mourir en prison permette de les retourner. Les mafias craignent ces revirements et n'hésitent pas à sacrifier leurs vieux prisonniers, afin d'éviter toute délation.





Un grand nombre de détenus ont passé l'essentiel de leur vie sous les barreaux. Ceux-là n'appartiennent pas forcément à des gangs. Ils font partie de cette majorité silencieuse de prisonniers qui évoluent comme des ombres dans les couloirs froids et sombres. Quelques-uns n'ont quasiment connu que la prison et commettent des délits dès leur sortie pour retrouver leur cocon protecteur familial : ce sont de pauvres êtres complètement déconnectés de la vie, qu'ils n'ont jamais vue que par télé-interposée. D'autres donnent des frissons dans le dos. Quand on surprend leur regard complètement hagard, comme ouvert sur une autre réalité, ou au contraire leur vision inquisitrice, quand ils demandent avec un intérêt malsain : « comment va le petit dernier ? ... Alors c'était bien le gob ? », quand on les voit du coin de l'œil, la bouche dégoulinant de bave ensanglantée, vous épier comme des vautours hâves sur un futur cadavre, soit on décide d'arrêter les tétos d'héro, soit au contraire d'en reprendre vite un... De nombreuses rumeurs courent sur ces prisonniers âgés : certains les considèrent comme des vieux un peu étranges (ils savent énormément de choses, connaissent des passages secrets, sont « amis » avec le personnel pénitentiaire, voire sortent quand ils le désirent...) ; d'autres les évitent superstitieusement car des morts ou disparitions frapperaient leurs rares « amis »...



ALFRED MAJORES

Alfred Majores, 86 ans, condamné pour meurtre au premier degré sur sa femme et ses deux enfants le 3 juin 1960. Libéré sur parole le 22 novembre 1987, a récidivé en massacrant la famille entière de son frère José. Par deux fois, son avocat a plaidé la folie : Alfred Majores parle d'une malédiction familiale qu'il souhaitait éradiquer, mais sans jamais plus expliquer à personne. Étrange comportement, étant donné qu'Alfred est un fervent catholique. Le tribunal de Californie l'a condamné à une perpétuité incompressible le 25 janvier 1990. Alfred a toujours eu l'air malade. Des yeux enfoncés et cernés, un profil maigre, des poils rares sur les joues. À 86 ans, Alfred parle rarement mais toujours poliment à ses interlocuteurs. Un avocat commis d'office lui a parlé d'une libération hypothétique fin 2031, en égard à son grand âge et au temps passé en prison. Cela l'arrangerait bien : il a fait l'amour à deux femmes pendant sa libération, et il doit aller vérifier quelles n'ont pas eu d'enfant de lui. Quand même, pourquoi il fallait que ça tombe sur lui, être l'arrière-grand-père de l'Antéchrist ?



1.3. Les femmes

Tout système carcéral prévoit aussi des détenus du sexe faible. La délinquance et la criminalité féminine sont en augmentation régulière, pour qu'enfin les machos acceptent que les femmes peuvent être aussi connes/malveillantes/

perverses/brutales (aucune mention inutile à rayer) que les hommes. De 10 % au début du siècle, la population féminine incarcérée atteint désormais les 25 %. Ces femmes ont été principalement emprisonnées pour vol, trafic, coups et blessures ou crimes de degrés divers. Beaucoup font partie des ethnies majoritaires en prison, noires ou latines, et font partie de gangs mixtes (rares) ou féminins.

Comme tout détenu, une femme doit lutter pour survivre dans cet univers violent. Les gardiens mâles sont interdits (sauf remplacements exceptionnels) pour éviter toute corruption ou abus de pouvoir. Ces femmes habituées à la violence de leurs maris, frères ou enfants, réagissent par la même violence ou par une soumission muette et totale à leurs tortionnaires. Des cas d'esclavage domestique et sexuel ont été recensés dans les quartiers féminins, ainsi que des actes barbares et cruels : excision, infibulation, ablation d'un ou des seins. Tout moyen de priver de son identité une rivale, une ennemie, passe par la destruction de sa féminité...

Il faut bien prendre conscience que si aucun contact n'est officiellement permis entre les quartiers masculins et féminins d'une prison, l'argent, la drogue, les menaces ou le chantage ouvrent souvent des portes réputées hermétiques. D'un autre côté, des gardiens corrompus fournissent parfois aux mâles affamés de la chair fraîche ; et parfois, des femmes torturent ou violent un détenu mâle, pour se venger ou satisfaire leurs pulsions.

Les mères qui accouchent en prison disposent de quartiers spéciaux, où elles peuvent s'occuper de leurs enfants pendant une grande partie de la journée. La barbarie semble lointaine, dans ces petites crèches aux fenêtres barrées. Hélas, le passé rattrape parfois ces mères emprisonnées, qui replongent alors dans la spirale d'autodestruction : l'une a tué son bébé de 7 mois en essayant de lui faire dégorger les petits sachets de crack que son mari lui faisait parvenir, une autre a étouffé son enfant de 3 ans qui lui réclamait sans cesse de connaître son père, le monstre qui l'avait violée...

KATRIN

Katrin est une jeune femme d'origine allemande toute fine et toute mignonne, aux grands yeux marron naïfs. On lui donnerait le Bon Dieu sans confession. Méprise fatale. Sous ses airs de douceur candide se cache le monstre le plus effrayant que puisse rencontrer un homme. D'un adorable bébé qui aime les câlins, la jeune femme se transforme très rapidement en furie castratrice, une sorte de veuve noire mêlée de mante religieuse. Condamnée à perpétuité pour avoir émasculé (de ses blanches dents) quatre hommes, et surtout leur avoir recraché les morceaux à la figure, elle purge une peine de quinze ans. Elle reste souvent à l'écart des autres prisonnières, et les gardiens se voient formellement interdits d'essayer de la consoler, surtout quand des larmes scintillantes coulent le long de ses joues couleur sardoine. Elle reçoit de temps à autre des courriers d'admirateurs lui demandant de leur offrir ses faveurs à sa sortie de prison...

2. Les gangs

Quelle inconstance chez l'homme : il ne supporte pas la présence de ses semblables mais ne supporte pas plus d'être seul. La prison constitue un microcosme qu'étudient de nombreux sociologues, à l'affût des moindres comportements grégaires ou au contraire isolationnistes des humains. Les gangs carcéraux représentent un sujet d'étude rêvé : des hommes les intègrent suivant leur origine ethnique, leur religion ou leur idéologie, grâce à des réseaux amicaux ou familiaux, puis ces microsociétés s'allient, s'assailent au rythme des pulsions de leurs membres et des désirs de leurs chefs. Certains gangs carcéraux disposent d'une influence considérable en prison comme à l'extérieur, tandis que d'autres n'ont pas d'autre portée que leur quartier carcéral. Tous les prisonniers ne s'intègrent pas forcément à des gangs, certains traînent juste avec leurs potes blacks ou latinos ; on constate que les amis d'un gang profitent de la protection de ce gang, mais jusqu'à une certaine limite. Seuls les membres des gangs profitent de tout ce qu'ils ont à offrir, bien comme mal...

Les détenus des deux sexes sont toujours séparés dans les prisons. Si l'essentiel de ce texte parle à la troisième personne du singulier masculin, c'est parce que :

- 1/ c'est une convention de la langue française que d'utiliser le masculin pour le général,
- 2/ les hommes sont quand même voement majoritaires,
- 3/ je n'aime pas imaginer une femme avec un comportement aussi infect que celui d'un homme (mais c'est très personnel).

Bien sûr, pour un souci d'égalité des sexes, n'oubliez pas que certaines femmes peu fréquentables vont en prison, et que tout ce qui est décrit ci-dessous les concerne aussi.

2.1. Gangs latinos

Les gangs originaires d'Amérique latine seraient les premiers à s'être formés en prison, vers la moitié du XX^e siècle. La formation de ces gangs découle du besoin de ces hommes de s'organiser pour résister aux gardiens blancs, aux autres détenus, noirs majoritairement, et aux prisonniers-gardiens de l'époque. Il existe aujourd'hui une multitude de gangs latinos, créés suivant l'origine géographique (Nortenos et Sureños de Californie), la ou les prisons fréquentées, le quartier de naissance ou le pays d'origine (Puerto Rico, Mexico, Colombia...). Très peu souvent originaux, tous leurs actes recherchent un maximum d'efficacité, souvent à travers une violence extrême.

2.1.1. La EME

La EME, ou Mexican Mafia, trouve ses origines dans les rues de Los Angeles du siècle dernier et prend sa forme

véritable de gang carcéral pendant les années 50. En moins de trente ans, elle est devenue le gang carcéral le plus important de Californie, et s'est étendue dans de nombreux autres États du Sud des USA (Texas, Arizona, Floride). Aujourd'hui, en Californie, la Mexican Mafia dispose d'un vivier quasiment inépuisable, puisqu'on considère que tous les gangsters du Sud de l'État en font potentiellement partie.

Toutes les prisons californiennes accueillent une forte population hispanique qui se réclame ou intègre rapidement la EME. Les membres proviennent typiquement des zones les plus urbaines du nouvel État, les prisonniers hispaniques d'origine rurale rejoignant sa grande ennemie Nuestra Familia. Les ressources de la EME dépassent la majorité des budgets des petites villes californiennes, du fait de son étendue tentaculaire, de ses appuis financiers nationaux et internationaux, et de la violence dont elle fait preuve. À part ses contacts avec les gangs latinos de l'extérieur, la Mexican Mafia entretient des rapports d'alliance assez solides avec les Mexikanemi (texans principalement), l'Aryan Brotherhood et quelques gangs plus petits de façon ponctuelle. Elle s'oppose principalement à Nuestra Raza et à la Black Guerilla Family.

Les chefs sont présentés dans *Amitiés de Los Angeles*, p. 92. Dans la Mexican Mafia, la durée de vie d'un chef est en moyenne de cinq ans, mais les grands chefs de guerre sont restés plus de dix ans à la tête de la EME. Chacun des trois chefs règne sur une région de Californie, même s'ils se trouvent tous les trois dans des prisons anglaises. Les grands chefs dirigent le gang depuis l'intérieur de la prison, mais il existe un chef dans chaque prison. Ils disposent de lieutenants et de soldats totalement dévoués à leur cause. Ceux qui règlent les affaires courantes du clan à l'extérieur de la prison veillent bien à obéir aux ordres, sous peine de mort. Le milieu carcéral ne paraît pas gêner le passage des informations de l'extérieur vers l'intérieur, ni l'inverse. Ce sont en général les épouses, filles ou sœurs de l'organisation qui se chargent de faire passer tous les messages. Les rares guerres de succession sont excessivement violentes et commencent toujours derrière les barreaux : les autorités pénitentiaires préviennent les départements de police californiens dès la moindre émeute interne, afin qu'ils anticipent les futurs mouvements de la rue. Il n'est pas rare que des directeurs de prisons négocient secrètement avec des chefs de la EME emprisonnés pour qu'ils se chargent de maintenir une certaine discipline parmi les détenus...

La Mexican Mafia développe l'essentiel de son activité autour du trafic de stupéfiants, grâce à ses liens privilégiés avec les cartels chicanos. La drogue lui rapporte l'essentiel de ses ressources, mais elle s'occupe aussi d'assassinats pour n'importe quel commanditaire, tant qu'il ne vise pas un hispanique : la EME s'occupe des gangs chicanos ennemis selon ses intérêts, pas ceux des étrangers. Elle pratique aussi le trafic d'armes, soit vers les barrios, soit vers les mercenaires ou guérillas d'Amérique du Sud. Elle touche de manière ponctuelle à tous les autres crimes et délits (jeux, extorsion, prostitution). Les ressources montent vers le haut selon un principe d'impôt : la dîme. Chaque gangster



donne 10 % de ses revenus à son chef, et l'argent remonte la pyramide hiérarchique. Les chefs sont donc riches à millions...

N'importe quel hispanique peut entrer dans la EME, du moment qu'il fait ses preuves. Tous les cholos doivent suivre l'unique règle du « Blood in, blood out » (du sang pour entrer, du sang pour sortir). La cible du premier assassinat se voit le plus souvent désignée par un ponton ou un de ses subordonnés. Tous les Sureños, un autre nom des gangers de la EME, sont normalement tatoués de ces initiales, d'un aigle serrant un serpent ou d'une main noire. Des signes de main signalent aussi les membres mais ceux-ci changent souvent de prison à prison.

2.1.2. Nuestra Familia / Nuestra Raza

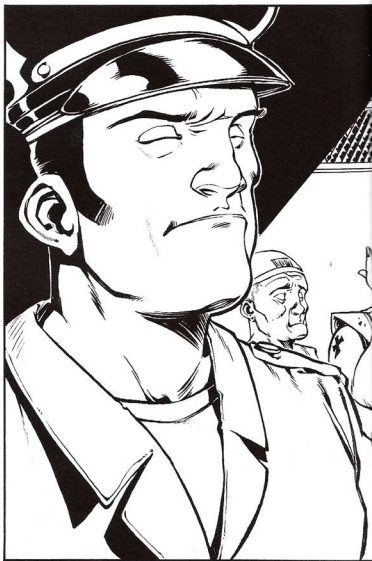
Nuestra Familia s'avère être un mouvement dissident de la EME. La majorité de ses membres provenait des zones plus rurales, moins urbanisées de Californie, et pour cela se voyait méprisée et asservie par ses « frères » chicanos. Les membres devaient protéger les gangers originaires de Los Angeles, au péril de leur vie. Nuestra Raza s'est séparée de la EME au milieu des années 60. Très rapidement, les membres de NF ont été taxés de Nortenos par leurs anciens confrères et le torchon brûle depuis entre les deux courants.

Actuellement, NF est prépondérante dans les prisons du Nord de la Californie mais les transferts courants ont mélangé les sœurs ennemies. Les Nortenos représentent environ un tiers des cholos des prisons de Los Angeles, mais ce taux varie de 10 à 60 % des chicanos présents suivant la prison. Les ressources des Nortenos se révèlent inférieures, en hommes, en matériel comme en argent, à celles de la EME mais leurs fournisseurs communs continuent à les fournir car la concurrence, c'est bon pour les affaires... La NR n'a pas d'allié fixe, mais elle entretient une relation floue avec la Black Guerilla Family. Elle a aussi créé à la fin du siècle dernier un autre groupe pour distraire les curieux, appelé Northern Structure qui, depuis, vole de ses propres ailes mais reste son allié principal. Elle sait aussi de qui se méfier : la EME veille au moindre faux pas, au moindre signe de faiblesse, et l'Aryan Brotherhood n'aime pas tout ce qui s'allie à un Noir...

Il semble que la NF n'ait aucun big boss, que chaque prison dispose de son propre chef. La communauté paraît soudée, aussi bien à l'extérieur

qu'à l'intérieur, mais tous ceux en liberté ne veillent finalement qu'à soutenir et faciliter la vie de leurs frères détenus. Même si l'on retrouve la même hiérarchie pyramidale, Nuestra Familia constitue plus une petite entreprise familiale qu'une quasi-multinationale à l'image de la EME.

Nuestra Raza se trouve en concurrence directe avec la Mexican Mafia sur les activités typiques des latinos : la drogue, l'assassinat et le trafic d'armes. Ses liens avec la Black Guerilla Family et d'autres gangs noirs lui assurent un marché intéressant pour les grosses quantités de drogue. Très croyants, les membres de Nuestra Familia évitent normalement toute compromission avec la prostitution, que ce soit en tant que clients ou fournisseurs. Comme conséquence logique de leur formation, les membres de ce gang se placent en protecteurs (racketteurs) des minorités opprimées. À l'extérieur, le gang se développe principalement dans les petites villes, mais effectue souvent des incursions vers les grandes cités (Los Angeles, San Diego, San



HELDER

Helder est un bon petit paysan, issu de Mammoth Lakes, au centre-est de la Californie. Il aime le foot, la bière, les femmes et la fête, pas nécessairement dans cet ordre. Mais il a aussi très mauvais caractère, et ça lui attire souvent des ennuis. Ainsi, il s'est fait emprisonner pour conduite en état d'ivresse, outrage à agent et coups et blessures sur agent. Arrivé en prison, sa petite aventure a plu au chef local de Nuestra Familia, qui lui a proposé d'entrer dans le gang. Depuis, Helder

est devenu un porte-couteau un peu simplet, un surineur fou. Pour l'instant, ses contrats n'ont jamais ciblé du gros fretin, et personne ne l'inquiète. Pourtant, il accumule les problèmes avec d'autres détenus, avec ses gardiens, et même avec ses supérieurs qui commencent à en avoir marre de sa franchise irréfléchie. Mais Helder est aussi un lâche, qui n'hésitera pas à trahir ses confrères actuels s'il peut ainsi sauver sa peau. Or, en prison, on utilise les traîtres mais on ne les aime pas...

Francisco) pour y acheter de la marchandise ou effectuer quelques opérations coup-de-poing contre leurs ennemis.

Comme sa grande sœur, les membres de Nuestra Raza suivent le code de « Blood in, blood out ». Bien plus prati-

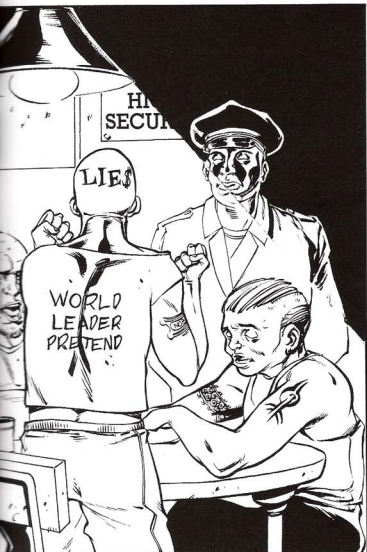
quants que la majorité des Surenos, ces gangers catholiques ont souvent le dos entier tatoué à l'image de Jésus sur la croix ou de la Sainte Vierge. Ils ajoutent dans de petits endroits, discrets mais visibles, les initiales tatouées NR, NF, N (pour Norteno), ou 14 (N étant la quatorzième lettre) ou un sombrero transpercé d'un poignard.

2.1.3. Autres gangs hispaniques

La Northern Structure, typique des prisons de Californie du Nord, s'avère très proche de Nuestra Familia. Elle possède à peu près la même structure et les mêmes intérêts. Des gangs hispaniques texans, comme le Texas Syndicate, ont une certaine influence dans les prisons californiennes, et s'allient principalement à la EME. Parmi les autres gangs hispaniques connus, beaucoup sont originaires du Texas : on peut citer La Neta (Portoricains principalement, drogues, extorsion) ; Barrio Azteca (légère propension mystique, drogue, meurtre) ; Hermanos de Pistoleros Latinos (spécialistes des armes et de l'assassinat) ; Mexikanemi (très proche de la EME, drogue, extorsion, meurtre).

2.2. Gangs blacks

Les gangs blacks se sont formés dans la rue ; après chaque crime, leurs membres se retrouvaient normalement en prison. Ils représentent le deuxième groupe influent des prisons californiennes, principalement de par leur nombre. Les Crips, les Bloods, les New Black Panthers et autres Mandingo Warriors luttent contre les autres gangs carcéraux pour contrôler les marchés de la drogue, des armes et autres réseaux de contrebande.



2.2.1. Crips et Bloods

Les Crips et les Bloods, gangers typiques des ghettos noirs de Californie, se retrouvent parfois, ô comble c'est étrange, en prison, pour des délits aussi divers que trafic de drogue, d'armes, violence, vols, crimes, et ce n'est sans doute pas la peine de continuer. Un historique bien pensé et un topo sur l'extérieur vous attendent dans l'indispensable *Amitiés de Los Angeles*, à partir de la page 75.

En da jail, les choses ne se passent pas tout à fait comme in da street. Moins organisés que les latinos, moins adeptes des coups fourrés que les aryens, les Afro-Américains entrent, souvent très jeunes, dans un système plus dangereux que celui qui les rejette. Ils doivent y apprendre de nouveaux codes, de nouvelles manières d'organiser leur défense, leur survie. Seule différence avec l'extérieur : les Bloods deviennent plus violents que les Crips, pour que leur violence compense leur nombre réduit. Les Bloods et les Crips tentent en prison de poursuivre les activités qu'ils mènent à l'extérieur, mais leur manque d'organisation et la concurrence des cholos ou des aryens les gênent énormément. Ils pratiquent le trafic de drogue, d'armes, la prostitution et fournissent de très bons boucs émissaires pour des assassinats où le résultat à court terme (la mort de la ou des cibles) compte moins que les conséquences à moyen ou long terme.

L'intransigeance des niggaz constitue leur plus grand problème. Même en prison, un crip demeure un crip, un blood demeure un blood. Pas question d'alliance, ni même de trêve contre les autres gangs. Les crips se tiennent loin à l'écart des bloods, pas question de se mêler, et de toute façon, un blood n'irait jamais traîner avec des crips non plus. Et puisque la couleur de la peau ne suffit pas à se différencier, ils utilisent tous les artifices à leur disposition. Dans leur quête d'une identité visuelle marquée, les gangs blacks ont fortement évolué et la prison, qui veille à formater au maximum les individus pour aplanir les divergences, les a forcés à trouver de nouveaux moyens d'expression du gang. Comme la couleur est interdite sur les vêtements, les gangers noirs se rabattent, comme les autres, sur les tatouages. Les tatouages ressortent bien sur les épidermes clairs, mais même les dernières techniques de colorisation ne permettent pas de bien les faire ressortir sur une peau ébène. Aussi, depuis une petite dizaine d'années, les niggaz se font placer des implants dermiques colorés, selon leur gang. De nombreux gangers portent une canine bleue ou rouge ou des plaques colorées insérées chirurgicalement, en Plexi-chroma™ ou Plexiflesh™. Peu de prisons disposent des blocs chirurgicaux, des docteurs ou du temps nécessaire pour les enlever aux gangers. Mais le must du must actuellement, c'est de se faire recolorer la prunelle au laser : si la technique est chère (4 000\$ l'œil), l'effet est saisissant et donne vraiment un air creepy au ganger... Les crips ou les bloods les plus originaux dans leurs transformations deviennent de véritables icônes urbaines ; quelques magazines de mode angelinos dédient même des hors-série à ces gangers (et les payent plutôt bien !).



GANGSTA HERO

Si les gangs blacks sont de manière générale moins bien organisés que les gangs latinos, les choses peuvent changer de prison à prison. Il suffit en effet de l'émergence d'un seul leader charismatique pour parvenir à briser les frontières des gangs de la rue et pour unifier les gangbangers se distinguant par une même couleur de peau.

Il est bien évident que les rivalités entre gangbangers affiliés aux Crips ou aux Bloods provoquent des luttes mortelles pour le pouvoir. Mais, lorsqu'un homme parvient à unifier, ne serait-ce que temporairement, les gangbangers blacks, cette nouvelle faction devient alors à même de rivaliser en puissance et en violence avec les plus anciens et les mieux implantés des gangs carcéraux.

2.2.2. Black Guerilla Family

La Black Guerilla Family provient directement du mouvement des Black Panthers ; elle a été fondée en 1966 par George L. Jackson à San Quentin. Alors qu'elle se démarquait à ses débuts des autres gangs carcéraux par son engagement politique (en gros, communiste), la Black Guerilla Family a beaucoup évolué. De philosophes et terroristes politiques, ses membres ont peu à peu pris le nouveau manteau de caméléons sociaux.

La Black Guerilla Family regroupe entre deux et trois milliers de membres en Californie (sur environ 200 000 prisonniers). Du fait de leurs faibles effectifs, les membres de la BGF tirent leur épingle du jeu en jouant d'informateurs, d'espions et d'intermédiaires dans les transactions intra-carcérales. Grâce à leurs manipulations et leurs appuis extérieurs, les BGF se regroupent dans les prisons les plus importantes de l'État, par exemple San Quentin, Corcoran (à mi-chemin entre Sacramento et LA), No-Hoper Point et la California State Prison de Los Angeles. De ces bases, ils gèrent toutes leurs opérations et agissent comme contre-pouvoir subtil aux gangs carcéraux importants (Aryan Brotherhood et EME principalement). Les membres de la BGF luttent contre le racisme et le pouvoir en place. Il leur arrive de fomenter subtilement des troubles dans les prisons, dans le seul but de se débarrasser d'autres détenus, le plus souvent des rivaux politiques. Ils supportent souvent les actions de Nuestra Raza, et aident les Crips et Bloods dans leurs rapports avec les autres gangs, en leur fournissant un « conseiller en communication ». Depuis la sécession de la Californie, la Black Guerilla Family subit une crise existentielle, car le pouvoir californien se montre bien plus laxiste que l'ancien gouvernement américain. En dehors de la prison, certains groupuscules continuent leurs actions extrémistes, tandis que d'autres tentent de s'intégrer au nouvel État. La plupart constituent des réseaux d'entraide et d'influence performants, qui leur permettent par exemple

de regrouper leurs membres emprisonnés, de leur envoyer des ressources matérielles ou financières derrière les barreaux, ou de créer de nouvelles identités si nécessaire. Si le mouvement avait autrefois une certaine propension à la violence, il confie désormais tous les assassinats nécessaires aux gangs Crips ou Bloods locaux, suivant lequel lui doit le plus de faveurs.

Les fidèles de la BGF se reconnaissent à quelques symboles tatoués (sabres ou fusils croisés, dragon s'emparant d'une tour, initiales du gang), mais surtout au discours et à la mentalité particulière des membres. Le discours des membres se révèle particulièrement efficace, les mots paraissent choisis au mieux, et les idées développées entraînent souvent les conversations vers des terrains politiques glissants.

2.2.3. Autres gangs blacks

Des centaines de gangs blacks évoluent dans les rues de Californie, depuis de petits groupes de trois à cinq individus, quasi-familiaux, aux énormes gangs urbains des quartiers déchus de Los Angeles. Mais tous ne sont pas Crips, tous ne sont pas Bloods. Une grande majorité de bangers, quand ils se retrouvent en prison, se lient avec des gangs carcéraux déjà existants mais d'influence moindre que Crips ou Bloods, le plus souvent liés à l'origine géographique de leurs membres (par exemple Watts ou Compton pour Los Angeles), mais qui se glorifient de leur indépendance vis-à-vis des courants majeurs. En pratique, tous ces gangs obéissent pourtant à un groupe plus important ou agissent comme sous-traitants. On retrouve le même genre de noms qu'à l'extérieur (cf. *Amitiés de Los Angeles*, p. 76 à 86), adjoints le plus souvent des initiales de la prison ; par exemple, Watts-NHP signifie gangster originaire de Watts, détenu à No-Hoper Point. Les tatouages complexes, ressemblant aux graff' apposés sur les murs, intègrent typiquement ce genre d'inscriptions. Des sociologues ont noté que des gangsters ennemis à l'extérieur devenaient parfois amis de gang en prison, et qu'ils redeviennent ennemis (feints ?) une fois remis en liberté. Ils accomplissent à l'intérieur des murs le même genre de méfaits qu'à l'extérieur.

2.3. Gangs blancs

Les gangs blancs sont moins connus du grand public que les gangs noirs ou hispaniques, mais ils existent, autant comme contre-pouvoir que pour promouvoir leurs idées. De plus, la majorité blanche, silencieuse et bien pensante, préfère voir comme une menace les gens beaucoup trop foncés, et fermer les yeux sur les égarements de leurs semblables ouvertement racistes et violents.

2.3.1. Aryan Brotherhood

Les premiers Frères aryens se sont regroupés à San Quentin (San Francisco) pour se protéger des gangs blacks et hispaniques pendant les années 60. Des membres de gangs plus anciens, les Bluebird, les Diamond Tooth et les Nazi, en ont rapidement pris les rênes. Avec les années, la mouvance nazie n'est plus prédominante, et une part de l'Aryan Brotherhood se dirige vers un revival celtique et viking.

Chaque prison connaît sa propre hiérarchie ; dans les groupes les plus empreints de tradition nordique, le *jarl* (chef) domine tous ses *einherjar* (guerriers) et convoque les *althing* (assemblées). Tous les guerriers accomplissent les missions choisies par leur supérieur mais se doivent de le faire de la manière la plus fière et la plus impressionnante, à la manière d'un rituel d'intimidation. Les meilleurs guerriers gagnent le titre de Berserkers. Véritables montagnes de muscles, ils utilisent tous les produits permis et interdits pour gagner en masse, rapidité ou puissance, au détriment souvent de leur équilibre psychologique. L'Aryan Brotherhood profite de ses alliances avec la EME et avec d'autres gangs blancs plus racistes, souvent plus épiques.

L'Aryan Brotherhood s'occupe principalement de la protection des ethnies pures (les Blancs bien blancs) contre les autres gangs hispaniques ou noirs. Elle rackette et fomenté des troubles de l'ordre pour affirmer sa position ; elle entretient aussi quelques rapports ponctuels avec des Afro-Américains, qu'elle utilise comme revendeurs de drogue destinée aux groupes ethniques opposés. Ils commanditent aussi parfois des assassinats à leurs confrères restés à l'extérieur. Mais au final, malgré leur aspect violent, ils préfèrent manipuler, tromper, mentir, trahir. Leur puissance physique et matérielle ne leur sert qu'à se défendre ou à accomplir des coups bien précis, planifiés précautionneusement. Ils entretiennent des rapports très profitables avec les Hell's Angels et d'autres groupes de bikers. D'ailleurs, nombre de membres de l'AB retrouvent leur bécane avant leur femme, une fois sortis. Leurs rapports avec les Bandidos seraient très fluctuants, parfois alliés contre un ennemi commun, parfois ennemis jurés. Il semble que les aryens les plus mystiques considèrent les Bandidos comme l'avant-garde d'ennemis « historiques ». Un certain Gustav Olsen, danois d'origine, s'est lancé d'ailleurs dans la formation d'un *scalde* (prêtre viking, qui se trouve toujours au-dessus des querelles des clans) à Santa Barbara, sous la protection de quelques *einherjar* du *jarl* local.

En plus du code traditionnel « Blood in, blood out », tous les membres de l'Aryan Brotherhood se doivent d'accomplir un ensemble de rituels plus ou moins mystiques (suivant les désirs ou la folie du *jarl* local). Une fois accompli le meurtre, le nouvel Aryan jure ce serment : « Je me tiendrai au côté de mon frère ; mon frère viendra avant tout autre ; je perdrai la vie si je trompe mon frère ; j'honorerais mon frère par la paix et la guerre. » Quatre signes particuliers marquent l'appartenance à la Confrérie aryenne : le trèfle, le nombre de la Bête (666), les initiales AB et l'éclair double (rappelant étrangement deux S...). D'autres symboles plus simples apparaissent aussi dans les tatouages ; la rumeur voudrait qu'il s'agisse de runes vikings... Sinon, le plus simple moyen de repérer un Frère aryen consiste à chercher les cheveux portés longs et tressés ou les crânes rasés, les boucs longs, et les fortes odeurs de transpiration ou de bière (oui, même en prison ; le trafic s'avère fructueux pour l'AB).



PROSPER

Yeux noirs, enfoncés dans leurs orbites, nez aquilin, menton fuyant et depuis quelque temps une petite moustache au dessin bien connu. Comment ne pas penser à une fouine quand on voit Prosper. À 21 ans, ce jeune homme passe sa troisième année en prison. Cet escroc préfère sautiquer aux plus faibles que lui : il a détourné des retraites de petits vieux, volé des bébés pour les revendre, et profité de jeunes femmes handicapées... À son arrivée en prison, il a vite compris que se faire passer pour un nazi revenait à s'assurer une certaine tranquillité. Il a laissé pousser sa petite moustache comme un certain Adolf du siècle dernier et a commencé à laisser traîner dans son discours déjà bien sordide des allusions racistes. Il est maintenant un membre protégé par la Confrérie aryenne, même s'il n'a pas encore eu le courage de planter un juif, un noir ou un arabe. Certains lui reprochent son manque de couilles et pour compenser lui en fournissent une paire dans l'intimité des douches communes ou des cellules. Mais bon, c'est vrai que Prosper est un bon magouilleur et ses idées subtiles plaisent au chef. À force d'évaluer dans un univers de grands costauds et de cinglés, Prosper commence à comprendre les subtilités de la manipulation des hommes. Il envisage même, comme sa nouvelle idole, de commencer à écrire un best-seller en prison, qu'il pourrait appeler « My Fight », par exemple...

36

2.3.2. Autres gangs blancs

La grande majorité des autres gangs blancs surfe sur le courant de l'intolérance et du racisme. Ils entretiennent tous des rapports plutôt cordiaux avec l'Aryan Brotherhood (sauf quand ce titre est usurpé) et les réseaux tissés entre gangs carcéraux s'étendent au-delà des frontières californiennes : dès qu'un ex-détenu commet à nouveau un délit ou un crime, il enfourche sa moto et change d'État. Ainsi, la Confrérie aryenne trouve des chapitres locaux dans tout le Sud des États-Unis, et se confond souvent avec le Ku Klux Klan hors des quatre murs.

2.4. Honorables sociétés

Toutes les mafias ont quelques-uns de leurs membres sous les barreaux. Ils se chargent de maintenir les intérêts de leurs groupes depuis la prison. Les activités de ces mafias continuent derrière les barreaux, de manière à marquer leur présence dans tous les milieux. Parmi ces organisations criminelles, la mafia italienne, les triades et les cartels disposent de la plus grande influence (d'ailleurs, ces derniers entretiennent de nombreux contacts très profitables avec les gangs carcéraux latinos). D'une manière générale, les mafias tentent de conserver leur main-mise sur leurs

activités privilégiées, qui la drogue, qui le jeu, qui la prostitution, et établissent leur présence, face à leurs concurrents, à tous les niveaux. Comme à l'extérieur, les simples soldats protègent ou suivent les ordres de leurs chefs emprisonnés. À noter que certains dirigeants continuent de gérer leurs affaires depuis la prison, tandis que d'autres finissent chassés de leur poste (qui va à la chasse...).

Vous pouvez vous réjouir au merveilleux supplément *Les Affranchis*, qui traite des honorables sociétés. Les PNJ présentés dans ce supplément peuvent très bien (hors *Code Bleu* ou *Rouge*) effectuer des passages plus ou moins longs en prison, ou servir d'inspiration pour vos propres détenus mafiosi, vory, yakusa ou autres escuadradores...

2.5. Groupes divers

Tous les regroupements d'individus auxquels on assiste en prison n'ont pas automatiquement une origine ethnique ou géographique. Si les fraternités aryennes suivent une idéologie plutôt nazie sur les bords, ils constituent aussi principalement un regroupement de prisonniers. D'autres groupes se constituent en ayant des intérêts communs, politiques, religieux, idéologiques ou autres...

2.5.1. Gangs politiques, confréries religieuses

Les groupes politiques regroupent souvent des théoriciens politiques opposés au régime actuel, mais qui ont commis des infractions bien plus graves que le délit d'opinion (plutôt courant en Californie). Ainsi, certains détenus sont d'anciens terroristes politiques, parfois communistes, parfois d'extrême droite, parfois éco-terroristes. Il est assez amusant de voir ces personnes qui s'érigeraient hors de la prison discuter calmement de leurs théories ou de leurs exploits dans une bibliothèque aux fenêtres barrées. Hum... En fait, si tôt que disparaissent les gardiens, ils se sautent à la gorge.

Les confréries religieuses commettent parfois des actes imbéciles au nom d'un dieu et tous les intégristes commettent des barbaries dignes du Moyen-Âge le plus sombre. Qu'ils soient musulmans ou catholiques intégristes, assassins fidèles de Kali ou shamans indiens sources de cauchemars, ils se retrouvent souvent seuls en prison. Leur seul moyen de ne pas subir les derniers outrages, de ne pas devenir la cible d'un futur membre d'un autre gang, consiste souvent à s'entourer de fidèles. En général, ils commencent tranquillement, puis leurs sermons et leurs prêches se teintent vite d'intégrisme. Quelques-uns des crimes commis par des intégristes religieux sont les plus horribles que peuvent ramasser des gardiens de prison, car ils en appellent plus à la haine ancestrale de l'autre qu'à une simple menace intimidante...

2.5.2. Gangs des ateliers

Toutes les prisons disposent de grands ateliers où les prisonniers travaillent ou apprennent un métier (c'est obligatoire). Tous ont le choix entre différents métiers d'artisanat, ramenés au troisième millénaire : on apprend encore la plomberie, l'ébénisterie, la mécanique, mais les institutions pénitentiaires et éducatives ont rajouté des options d'élec-

tronique, d'informatique, de biologie, de biochimie, pour permettre aux futurs ex-détenus de trouver un travail dès leur sortie. Toute peine mérite salaire, et les prisonniers reçoivent une paye (dérisoire) pour leur travail, ainsi qu'un intérêt pour la vente des objets qu'ils fabriquent. Les corvées représentent les travaux que les prisonniers accomplissent pour aider au fonctionnement de leur prison. En gros, ils aident aux cuisines, au tri postal, à la laverie, à l'entretien... Les détenus les plus calmes et sérieux peuvent s'occuper de la bibliothèque, donner des cours de langue, de musique, de musculation...

Toutes ces personnes qui travaillent dans les ateliers ou aux corvées forment de véritables petits gangs. Auparavant, des groupes ethniques tentaient de s'approprier ces secteurs, mais les autorités pénitentiaires ont décidé de mélanger tout le monde. Désormais, de petites factions se surveillent les unes les autres, que ce soit aux cuisines ou au tri postal. Les non-affiliés ont surtout trouvé là une manière de gagner un peu d'influence, pour assurer leurs arrières face aux gangs plus organisés. Ils se rassemblent en petits gangs de trois à sept individus, se serrent les coudes et se protègent les uns les autres. Par exemple, certains ouvriers travaillent au contrat pour fournir des armes à leurs clients ; le gang du courrier menace de perdre les lettres des tourmenteurs ou manipule, utilise le chantage ; le gang de la bibliothèque étudie tous les procès et se pose en tant que conseiller spécial des prisonniers en attente de jugement ou de libération anticipée. Quant au gang des cuisiniers, nul besoin de préciser...

Pour éviter que les détenus ne s'emparent d'outils à des fins meurtrières ou autres, tous sont numérotés et adjoints de marqueurs radioactifs internes. De minuscules capteurs de radioactivité déclenchent des alarmes si quelqu'un sort un objet de l'enceinte d'un atelier. Bien sûr l'homme fait preuve d'une créativité intense dans les domaines de la dissimulation et de la destruction : nombre d'armes improvisées et improbables sortent chaque année des ateliers des prisons. Un directeur artistique a d'ailleurs fait de ces armes le thème d'une allée de sa galerie qui fait fureur à LA Downtown : l'Art Prisonnier.

2.5.3. Cultes et sectes

La Californie attire toutes sortes de tarés et de moins tarés depuis pas mal d'années, mais l'affluence a réellement pris son essor à la suite des tremblements de terre de 2008 et 2018. Si certains violent en ce pays un chouette droit de culte, plein de pépées en string, silicone et rollers, d'autres le considèrent comme un vivier d'adeptes et de richesses. Le gouvernement lutte ouvertement contre les sectes quand elles s'avèrent néfastes. Depuis plusieurs décennies, on ne compte plus les massacres organisés, les plaintes pour enlèvement déposées par des familles éploquées, ou pour escroquerie déposées par d'anciens fidèles moins aveugles... Il faut donc bien faire la différence entre

ANTI

Petit Scandinave grassouillet, Anti a une bonne gueule. C'est le genre de gars discret chez qui on trouve un soutien, une amitié possible. Quand on lui demande ce qui lui a mis là, Anti clame être en prison suite à une erreur judiciaire et une manipulation terrible. Qu'il est victime, non pas bourreau. Puis il raconte son histoire, en s'attachant sur les moindres détails de façon troublante. Dans la classe d'une école abandonnée, douze enfants mâles âgés de 8 à 11 ans, déguisés en apôtres, étaient rassemblés autour d'une table. Morts, gazés à l'ypérite sauf un, pendu. Quatre avaient devant eux un Évangile, écrit par la même main en lettres gothiques, glorifiant le retour de l'Antéchrist. Lui s'est réveillé cloué sur une croix, face à eux, sur l'estradade du maître. Il n'a cessé d'appeler à l'aide, et trois jours après, des cops sont venus le libérer. Bizarrement, Anti n'a aucune trace de clou dans les mains ; ni les pieds, et il écrit d'une manière étrange pour l'époque, comme avec des caractères d'imprimerie anciens. Sa version des faits ne tient pas trop, et les autres détenus l'évitent. Pas tous : Anti s'est fait deux copains en prison, un vieil homme qu'il prend pour une figure paternelle, et un jeune chicano qui s'appelle Espíritu. Actuellement, ils se soutiennent tous les trois. Le vieil homme et Espíritu doivent quitter la prison dans quelques mois, et Anti passe tout son temps à discuter du dehors avec eux, de ce qu'ils vont faire, de tout ce que lui aimerait faire...

les vrais exaltés et les opportunistes (sachant que la frontière est parfois trouble), les cultes confidentiels et les sectes bien installées.

Quelques membres de sectes, dirigeants ou simples acolytes, se retrouvent parfois en prison, pour des activités liées à leur culte ou des raisons complètement différentes. Autrefois, ils évitaient avec horreur tout scandale, tout discrédit sur leur ordre. Mais, n'échappant pas toujours, malgré les pressions, chantages ou pots-de-vin, à la justice et à la prison, la diffusion de leur message derrière les barreaux est devenue une de leurs priorités. Ces zéloteurs prennent la température de leur arrivée, puis expliquent aux curieux leur religion, en vantant maints avantages psychiques, une communauté unie, un gourou puissant. Ils tentent de s'emparer de nouvelles âmes, de trouver de nouveaux gogos à plumer, euh... de guider des brebis égarées vers l'étable. De petites annexes de sectes s'installent ainsi dans de nombreuses prisons, plus ou moins discrètement. Les prosélytes emprisonnés pour faux, incitation (in)volontaire au suicide, manipulation mentale, harcèlement, etc., se chargent de propager leur message de paix, amour, liberté et fleurs. Les sectes les plus influentes actuellement, l'Église de la Scientologie, Moon, Soka Gakkai et les Raëliens, soutiennent chacune une dizaine de leurs membres emprisonnés ; il semblerait même que certains volontaires se proposent pour porter la bonne parole aux détenus, de l'intérieur... Les autres sectes ne disposent que d'un ou deux représentants dans les prisons californiennes.



Si les sectes témoignent d'une organisation tentaculaire et d'objectifs précis (la sainte trinité Conversion, Pognon, Oppression), plein de membres de petits cultes néo-New Age ou apocalyptiques se retrouvent aussi en prison, pour des méfaits ou crimes divers. Certains s'avèrent être des escrocs à la petite semaine, d'autres de véritables illuminés comme on n'en voit que rarement. Qu'ils baratinent ou que leurs regards perdus dans les limbes cosmo-

chthoniennes impressionnent les autres détenus, certains cultes retrouvent une deuxième vie en prison. Si le mouvement sataniste demeure réduit mais constant, on s'aperçoit aussi de la présence de quelques timbrés indépendants, préchant l'anéantissement ultime ou la simple zizanie. Certains sont de doux dingues, parfois les mascottes de certains quartiers. D'autres terrifient les autres prisonniers par leur simple présence.

Dead Angel

Le gosse attendait comme ça depuis près de deux heures. Il pressait la tête contre la vitre de la salle n°1, espérant vainement distinguer quelque chose à travers les stores clairs. Tout ce qu'il parvenait à percevoir, c'était les taches de couleur verte, bleue et rose du personnel des urgences. Tout ce qu'il parvenait à entendre, c'était des termes auxquels il ne comprenait rien. « Fibrillation », « O négatif »... Négatif, voilà ce qu'il retenait. Ça et, un peu plus tard « On le perd... »

Putain, petit frère, tiens le coup ! Tiens le coup ! Il ne savait même plus s'il s'exprimait à voix basse ou à voix haute. Ses poings étaient tellement serrés qu'on pouvait distinguer les os de ses phalanges sous sa peau noire. Enfin, il vit l'une des silhouettes s'emparer d'un calepin. « ... Heure du décès : 08:47 p.m.... »

Non ! NOOON !

Aveugle de rage et de douleur, il frappa la première chose qui se trouvait à proximité de lui. Sans même vraiment savoir ce que c'était. C'était juste là, juste là pour évacuer ce trop-plein de haine et de souffrance qui montait en lui, qui l'envahissait, menaçait de l'étouffer. Il ne prit pas garde au regard effrayé que lui lançait une mère décaillée qui tenait un enfant dans ses bras, ni à la mine horrifiée d'un autre patient, choqué par cette démonstration de violence brutale, primitive. Ou cet accès de folie furieuse. Clay, en revanche, n'en perdit pas une miette. Tous ces regards, toutes ces têtes baissées, embarrassées, incapables d'éprouver autre chose que de la gêne face à un même qui réalisait brusquement que qu'était la mort, la grande faucheuse dans toute son horreur.

Un urgentiste sortit de la pièce. La quarantaine, grand, la peau caramel, un regard doux. Clay le connaissait bien. Malcolm Léonard. Il s'avança vers l'adolescent, lui posa doucement la main sur l'épaule.

— Lâchez-moi, espèce de salopard ! Je veux pas de votre pitié ! Je veux pas de la pitié des mecs qui on tué mon frère ! JE VEUX PAS, CAPITO ?

— Désolé, petit, murmura l'homme. Mais c'était déjà trop tard...

— Trop tard pour quoi, hein ? hurla le jeune homme, le visage déformé par la colère et le chagrin, inconscient des larmes qui roulaient sur ses joues d'ébène. Trop tard parce que c'était juste un putain de nigga, hein ? Trop tard parce qu'on a pas assez de fric pour être soignés ? Hein ? Hein ? C'est ça ?

Du coin de l'œil, Clay vit deux membres du service de sécurité se diriger vers eux, l'air interrogateur. Le médecin eut un signe de dénégation, s'approcha du gamin et avant que celui-ci ne plonge la main sous sa veste et ne commette l'irréparable, le saisit fermement aux poignets.

— Notre boulot, c'est de sauver des vies, que ce soit celle des Blancs, des Noirs, des Chinois ou des Chicanos, tu saisis ? gronda-t-il en l'acculant contre le distributeur de café qui lui avait un peu plus tôt servi de punching ball. Ton frère était irrécupérable, il était complètement défoncé... Il a fait une overdose ! »

Le garçon écarquilla les yeux, comme sous l'effet d'une giflette, laissant tomber le masque d'adulte buté dont il s'était paré jusque-là, ses lèvres se mirent à trembler et il s'effondra dans les bras du docteur.

— C'est scandaleux ! aboya l'une des autres patientes, rassérénée maintenant que le tigre était devenu agneau et toute prête à bondir pour l'enfoncer. Scandaleux ! On devrait les envoyer en prison, au lieu de s'apitoyer ! Ils coûtent de l'argent à l'État ! Ils sont grossiers et... Clay se leva, fit quelques pas vers elle, l'interrompant au beau milieu de ce discours, qui sans aucun doute allait être repris par d'autres s'il n'y mettait pas tout de suite un terme. Il se contenta de la fixer, du haut de son mètre quatre-vingt-seize, jusqu'à ce qu'elle baisse la tête. Alors il cracha par terre, juste pour lui signifier son mépris, juste pour lui montrer qu'elle ne valait ni qu'il dépense plus de salive à parler, ni qu'il lui tire une balle dans la tête et s'approcha de Malcolm.

« Hi, cuzz !

— Hi, cuzz ? répondit l'urgentiste. Tu le connais ?

— Non, mais ça peut venir... Retourne charcuter tous ces motherfucka' vatos qu'attendent en se pissant dessus qu'on se soit tirés, moi, je m'occupe du même.

— Tâche de le garder un peu en vie, okay ?

— T'inquiète, cuzz ! T'inquiète...

Il arracha l'adolescent, à présent aussi mou qu'une poupée de chiffon, des bras du médecin et l'entraîna vers l'extérieur de l'hôpital. Il serait toujours temps de le ramener, plus tard, demain ou après-demain, pour dire un dernier adieu à son petit frère. Pour le moment, il avait besoin d'air et d'aide.

— Je m'appelle Clay ; Clay des Damu JB...

— Sid, renifla le gosse.

Il se débarrassa d'un geste machinal de l'étreinte fraternelle de Clay, fit quelques pas, sourcils froncés, juste le temps de recomposer son visage de dur, d'impitoyable gangster du ghetto. Puis s'empara d'un paquet de Zany Blends

et alluma une cigarette, tira quelques bouffées pour se donner une contenance.

– Damu Jungle Bloods, hein ?

– Ouais.

– Et qu'est-ce que tu foutais dans ce putain d'hosto ? demanda-t-il d'un ton un peu agressif. Et d'où tu le connais, l'autre ?

– Mon grand-père est à l'étage, répondit calmement Clay. Pas sûr qu'il se rende compte que je suis là, mais je passe tous les soirs. Quant à Malcolm... La force de l'habitude.

– Putain, si je retrouve les mecs qui lui ont fait ça, je te

jure que je les descends, tous, un par un et que je leur fais bouffer leur merde !

Ils marchèrent quelque temps en silence, ignorant les sirènes des voitures de la *chota*, les klaxons des voitures embouteillées, les cris et les haut-parleurs répandant leurs tombereaux de publicité dans l'air chargé de poussière et de vapeurs d'essence comme des bennes déversant leurs monceaux d'ordures. Au loin, quelques flagellations. Cela pouvait tout aussi bien être un règlement de comptes que l'explosion d'une poche de gaz, quelque part dans Watts.

– C'était quoi, le nom de ton frère ?

Les gangs motards : Burnin' wheels

1. Naissance

1.1. le mythe fondateur

Historiquement, on attribue la création des Hell's Angels à un moto-club d'anciens pilotes de bombardiers de la seconde guerre mondiale. « Hell's Angels » était le nom d'un équipage de B-17, du 303^e groupe de bombardement de l'USAF. Une fois rentrés au pays, ces héros en mal d'excitation fondèrent un moto-club pour se faire des virées, baptisant leur association du nom de leur bombardier et reprenant l'écusson qui ornait les flancs de leur appareil : une tête de moto ailée et enflammée.

Après-guerre, les moto-clubs pullulèrent. Ces ex-baroudeurs en manque d'action se transforment en fouteurs de bordel patentés dans tous les bleds qu'ils traversent.

C'est le 4 juillet 1947, dans la paisible bourgade d'Hollister, près de San Francisco, que naît la réputation de violence des bandes de motards : lors d'une réunion de passionnés de moto, rassemblant quatre mille personnes, cinq cents bikers provoquent des incidents qui aboutissent à une série d'arrestations. Les policiers refuseront de relâcher leurs détenus, ce qui aboutira à deux jours d'émeutes dans les rues de la ville. Il faudra l'intervention de la Garde nationale pour rétablir l'ordre. Deux mois plus tard, un événement similaire a lieu dans un bled du nom de Riverside, qui se solde par la mort d'une jeune fille. L'année suivante, toujours à Riverside et toujours pendant l'Indépendance Day, des bikers causent la mort d'une nouvelle personne. L'engrenage de la violence est en route de manière irréversible. Pour l'opinion publique, toutes les bandes de motards sont des psychopathes asociaux et violents. Les instances supérieures de l'American Motorcycle Association ont beau dire que 99 % des motards sont des gens honnêtes, les gangs de bikers arborent par défi un patch avec le désormais célèbre « 1 % ». Une provocation qui en dit long.

À partir de ce moment-là, les gangs se radicalisent. Les héros de la guerre, pères de famille, restent à la maison. Les

autres deviennent des marginaux ne vivant plus que par et sur leurs bécanes. L'escalade dans la violence n'aura plus de fin. Au fil du temps, la marginalité va céder la place à la criminalité organisée.

1.2. Tête de mort

Les Hell's Angels se forment en 1948 à San Bernardino. Ce gang devient emblématique par sa violence et son importance. Dans les années 1950, le gang fait des adeptes et crée des « chapitres » dans toute la Californie. Dans les années 1960, les Hell's louent parfois leurs muscles à la Cosa Nostra (pour encaisser ou racketter) et se lancent dans le trafic de dope. Ils deviennent même les fournisseurs privilégiés de LSD des hippies. Mais deux événements vont finir de ternir l'image « marginaux bourrus mais sympas » des Hell's. En 1965, en plein conflit vietnamien, ils proposent publiquement au président Johnson de former des commandos d'élite pour casser du Viet ! En 1969, alors qu'ils assurent le service d'ordre du concert des Rolling Stones à Altmont, les Hell's assassinent un Afro-Américain à coups de couteau. C'est la rupture finale avec la société américaine, qui ne verra plus dans les gangs de bikers qu'une bande de meurs violents.

D'autres gangs se calqueront, dans différents coins du pays, sur le modèle Hell's et se développeront suffisamment pour former plus tard ce qu'on appellera les « Big Four » : HA en Californie, Bandidos au sud, Outlaws au nord-est et Pagans dans l'est.

Mais cela ne freinera en rien l'expansion du gang, qui crée des chapitres dans l'est, puis en Europe. Pendant des décennies, les Hell's vont s'exporter comme une franchise, essayant des chapitres et subjuguant des petites bandes essayées sous son emblème à tête de mort. Et cela dans la plus grande discrétion. On trouve des Hell's à peu près partout dans le monde... jusqu'en Nouvelle-Zélande. Longtemps considérés comme une mode, un ensemble de brailleurs sur Harley, les « anges de l'enfer » ont développé un réseau criminel dans l'indifférence la plus totale. Il faut attendre 1994 pour que la puissance criminelle des Hell's se fasse connaître à travers deux conflits majeurs.



Au Québec, une guerre de gangs éclate entre HA et Rock Machines, un gang de bikers locaux, ayant pour enjeu la suprématie de la vente de drogue, le contrôle des bars et des prisons. La guerre devient discrète et larvée à partir de 1999, après un armistice obtenu par les pouvoirs publics, et se soldera en 2012 par l'extinction des Rock Machines, pourtant affiliés depuis l'an 2000 aux Bandidos. Désormais le Canada des bikers est un paradis Hell's.

Toute la Scandinavie est concernée par une violente guerre entre HA et Bandidos, toujours pour le contrôle du trafic de drogue, de pièces détachées et de la prostitution. Assassinats, attentats à la roquette... C'est une boucherie qui ne prendra fin que grâce à la pression des pouvoirs publics qui brandissent la menace de dissoudre les gangs. Les chefs scandinaves des HA et des Bandidos furent contraints par leur hiérarchie de signer la paix sur le territoire neutre des US... Ce qui ne les empêcha pas en 2015 de remettre ça avec deux fois plus de violence. Du coup, la hiérarchie américaine des HA et des Bandidos coupa les ponts avec leurs frères scandinaves. Aujourd'hui, le conflit nordique continue toujours. Mais les frères scandinaves ont fait leur come back d'une façon bien étrange...

1.3. Tête de pont

Suite à ces problèmes majeurs, les « Big Four » décidèrent d'un statut quo. Mieux vaut se partager le gâteau que de rien becqueter et de se faire punir à la fin du repas ! Ils se réunirent au sein une association : la Confederation of Clubs. À travers cette structure, les gangs adoucissent leur image en faisant du lobbying. Ils organisèrent des associations caritatives, des congrégations religieuses (dont une Église de bikers, mais nous en reparlerons plus tard), des spectacles avec des vedettes du show-biz. Mais surtout, ils s'offrirent une armée d'avocats (l'AIM ou Aids for Injured Motorcyclists) pour défendre les gangs des « injustes pressions policières » dont ils font l'objet. C'est le bonheur et chacun peut « criminaliser » et « chapitrer » en paix. Alléluia. À partir de 2010 toutefois, la pression fédérale se fait sentir. Mais à quoi bon s'inquiéter ?

Puis boum, la Californie fait sécession. C'est une grenade lancée sur l'alliance biker. Partout sur le territoire de l'Union les gangs sont pourchassés. Les chapitres Hell's vont s'abriter au Canada. Les Outlaws se réfugient en Europe, les Pagans disparaissent et les Bandidos désertent le Sud pour envahir la Californie. C'est une nouvelle donne où les gangs rescapés vont lutter pour leur survie... Plus question d'alliance à la con !

1.4. Tête de con

Passé le choc de la sécession de la Californie, les deux gangs encore sur le terrain, HA et Bandidos, cherchent à annexer complètement la nouvelle nation. Pour les Bandidos, la Californie est désormais le seul moyen de se développer, pour les Hell's c'est une plate-forme pour une expansion vers l'Asie et l'Océanie. L'affrontement était inéluctable. Affiliations aux forçeps des bandes indépendantes à l'un des deux camps, guerres de territoire à coups de

roquettes... Les rescapés des conflits qui rejetèrent la politique d'assimilation forcée se retrouvèrent au sein d'une troisième organisation : Satan's Syndicate. Plus sanguinaires encore que ses deux rivaux, les bikers du Satan's Syndicate prônent une doctrine de l'œil pour œil sans



concession. Si leurs buts semblent obscurs, leur réputation l'est tout autant. Leur route est jonchée de cadavres dépecés, éviscérés, démembrés. On leur prête même des influences sataniques ! De là à dire qu'ils ont des accointances avec la Wicca, il n'y a qu'une roue de Harley.

Derniers arrivés dans ce tableau idyllique de la Californie on Wheels, les « Teutonic Knights » alias « T-Knights ». Ce petit gang d'une centaine de membres est apparu en 2028, des ruines de l'Église du Christ à moto, une congrégation de bikers chrétiens. Ces hommes ont basculé dans un fondamentalisme chrétien simpliste, dans lequel ils se voient comme des Croisés (d'où l'identification à l'Ordre des Chevaliers Teutoniques) luttant contre les bikers hérétiques et païens... Et préparant le retour du Seigneur Jésus-Christ après la fin du monde qui approche plein pot. La naissance des T-Knights coïncide avec l'apparition de pratiques et de croyances religieuses issues de la tradition nordique parmi les HA et les pornstar des Bandidos d'Amérique du Nord.

2. État actuel

On assiste à une bipolarisation du monde des bikers, entre Hell's Angels et Bandidos. Bien sûr il existe encore nombre de petites bandes indépendantes, mais elles tomberont un jour ou l'autre dans l'escarcelle d'une des deux grandes (à moins qu'elles ne décident de rejoindre les Satan's Syndicate ou les T-Knights). Ces petites bandes ne sont pas prises en compte dans la description suivante. Pour information, on estime à moins de cinq cents le nombre de bikers indépendants répartis en une trentaine de gangs de dix à quarante individus maximum et dispersés sur tout le territoire californien. Ce chiffre va en diminuant... Évidemment !

2.1. Répartition géographique

Du fait leur domination quasi exclusive du Canada les Hell's Angels sont principalement présents dans le nord de la Californie. San-Francisco et Sacramento abritent d'ailleurs les plus gros chapitres HA. Toutes les villes secondaires traversées par des autoroutes remontant jusqu'à la frontière nord, telles que Redding, Susan Ville ou Eureka, sont aussi sous contrôle Hell's. Alturas et Weed sont deux bastions HA perpétuellement en lutte contre les mafieux de l'Organizatsiya, des syndicats de routiers et les membres de Baba Yaga. Des petits gangs font également régner la terreur la région de Modoc et de Siskiyou.

Les gangs Bandidos, arrivés de leur Texas natal, ont posé leurs bagages à San Diego, où se trouve désormais leur QG. Les villes frontalières du Mexique sont toutes sous contrôle d'un gang Bandidos. Palm Springs est la base arrière des gangs Bandidos qui sillonnent les routes menant au Nevada.

Carson City est la seule grosse ville sous l'emprise du Satan's Syndicate. C'est là que se trouve le gang de leur leader, Shaytan Paindealer. Les autres gangs des SS sont dispersés dans les petits bleds des comtés avoisinants le long de la frontière avec le Nevada (Placer, El Dorado, Alpine, Mono, Inyo).



SATAN TOWN

Une rumeur persistante dans le milieu des bikers concerne une minuscule bourgade minière perdue dans le comté de Inyo. Personne ne se souvient de son nom d'origine, mais tout le monde la surnomme « Satan Town ». Ce paisible village d'une centaine d'âmes, perdu dans la montagne, serait aujourd'hui entièrement aux mains d'un gang de SS. Les cadavres du maire, du shérif et du pasteur orneraient les portes de l'église et les habitants seraient réduits en esclavage, condamnés à creuser une étrange galerie dans une ancienne mine d'argent. Les petits curieux qui fouinent dans le coin et qui se font attraper par les bikers subissent mille sévices, avant d'être tués lors d'un rituel sanglant. Bien sûr, personne n'est jamais revenu de Satan Town sauf l'un d'un ami de la personne qui vous fait ce récit. Alors, légende urbaine ou horrible réalité ? Et si les cops empruntaient un jour une route qu'ils ruralaient jamais dû prendre ?

Les T-Knights sont composés de trois chapitres basés à Monterey, Fresno et LA.

Los Angeles est un territoire à part, une zone de combat permanente pour une domination territoriale. On distingue portant des zones entièrement sous domination d'un gang ou d'un autre, comme Hollywood pour les HA, Van Nuys pour les Bandidos ou Palos Verdes pour les Satan's Syndicate.



2.2. Ressources matérielles et financières

Les Hell's Angels de Californie, grâce à l'habileté commerciale et criminelle de leurs grands frères canadiens, sont les bikers les plus riches, avec une centaine de millions de dollars à leur disposition, et les plus puissants de Californie. Lorsqu'il le faut, les cousins canadiens n'hésitent pas à venir prêter main-forte.

Hommes : un millier de membres répartis en une vingtaine de chapitres

Armement : les Hell's, grâce à leur participation à des réseaux de contrebande et à la complicité de militaires sympathisants, disposent de nombreuses armes de guerre pouvant aller jusqu'au lance-roquettes dont ils sont friands. Leur préférence va toutefois à l'explosif et au pistolet-mitrailleur.

Couverture : les HA abritent leur activités illégales derrière des sociétés-écran liées à l'univers de la moto comme des garages, des concessions de motos (Harley Davidson), des magasins de pièces détachées, des casses, mais aussi des bars (dont la chaîne « Two Wheels Stop ») et des salons de massage (notamment la chaîne « Hotrod's Lounge »).

Les Bandidos sont les plus nombreux, mais leurs revenus, provenant du porno et de la came, sont bien moindres que ceux des HA.

Hommes : mille six cents membres répartis en une vingtaine de chapitres

Armement : rudimentaire mais efficace, l'équipement militaire des Bandidos se cantonne souvent à un Benelli ou d'un Ruger falcon. Parfois, s'il faut s'énervier sur autre chose qu'un collègue HA ou SS, les Bandidos sortent du grenier un bon vieux McKiddie... Ça dégage bien la route et ça fait marrer les passants. Pourquoi se priver alors ?

Couverture : les Bandidos sont bien installés dans l'industrie du porno. Outre leurs moto-clubs, ils disposent d'une demi-douzaine de studios dans toute la Californie, d'un réseau de distribution de films et d'une chaîne de sex-shops (qui répond au doux nom de « Andree's Penthouse », Andree étant une des premières pornstar Bandidos). Les Bandidos ont également développé une société de coursiers à moto, « Harley Express ».

Les Satan's Syndicate sont extrêmes... Extrêmement violents et extrêmement pauvres. Heureusement, ils sont aussi peu nombreux.

Hommes : environ cinquante hommes répartis en une dizaine de chapitres

Armement : du fait de l'indigence de leurs moyens, les SS se limitent souvent à des armes blanches et à quelques armes à feu bon marché (Mac-11, M-16, Glock17).

Couverture : les SS n'ont aucune société-couverture, hormis leurs moto-clubs.

Les étranges T-Knights sont anecdotiques par leur nombre mais pourtant étonnamment puissants.

Hommes : peu prosélytes, ils recrutent avec une exigence ultime. On compte seulement cinquante T-K et trois chapitres.

Armement : les T-K sont suréquipés. Ils disposent du dernier cri en matière de communication, d'armement, de protection... Ils disposent même d'un casque qui n'a rien à envier au masque des cops. Bien évidemment, ils ne sortent leur artillerie lourde que lors d'opérations musclées contre un gang adverse... ou pour le boulot.

Couverture : la seule couverture des T-K c'est une église à Monterey (« La Nouvelle Église du Christ à moto ») et trois école de conduite de moto et de mécanique (à Monterey, Fresno et LA). Rien que du légal et du bon enfant. Pourtant... Enfin, nous verrons cela plus tard.

GANGS AFFILIÉS & PROSPECTS

Petite précision qui s'impose. Les gangs HA, Bandidos ou SS sont pas tous pour nom « Hell's Angels » ou « Bandidos ». On peut très bien faire partie d'un gang ayant pour nom « Chapi Chapi MC » et être HA. Dans ce cas, votre gang est dit « affilié » aux HA ou aux Bandidos. Il compte alors comme un chapitre à part entière. Certains gangs, en voie d'affiliation, sont dits prospects. Ils doivent faire preuve d'obéissance (et de rentabilité) pendant une période avant de devenir un chapitre.

2.3. Alliances et rapport avec les autres organisations criminelles

Les Hell's ont des bons rapports avec la Cosa Nostra, qui leur fournit la came. Parfois, la Cosa Nostra loue les services des HA pour du sale boulot de démolition. En revanche, les HA sont la cible privilégiée de l'Organizatsiya, notamment des vory impliqués dans les syndicats routiers et le trafic frontalier avec le Canada. Il n'est pas rare de retrouver sur les routes du nord le cadavre d'un ou plusieurs HA écabouillés par un 35 tonnes.

Les Bandidos ont de bons rapports avec les triades, suite à leurs bons deals de Vénus 08. Les Satan's Syndicate n'ont de bons rapports avec aucune organisation criminelle. Tout le monde les déteste.

Les T-Knights n'ont de rapports avec personne.

3. Organisation

Hormis les T-Knights, les gangs de bikers ont tous la même structure, le même modèle d'organisation pyramidale de type militaire. L'organisation, c'est le moto-club, avec au sommet de la pyramide le président et à la base, les membres attirés. Le moto-club est divisé en chapitres, qui correspondent à des divisions territoriales (ex : la bande appelée Los Locos est le chapitre de Yuma des Bandidos ou la bande des Mighty Wheels est le chapitre de Reno des HA).

3.1. Le big boss ou l'instance dirigeante suprême : le président du moto-club

C'est lui qui décide des grandes orientations et des opérations du MC. Il représente le MC pour toutes les actions légales, comme parler devant les médias ou les autorités, et illégales, comme lors des pourparlers avec d'autres organisations criminelles ou pour les actions commando envers d'autres bandes. Ses décisions ne sont jamais discutées et toujours exécutées. C'est également lui qui agréé la création d'un nouveau chapitre.

3.1.1. Steve Paradise, président des HA

Fils à papa d'à peine trente ans, au regard perçant et à la coupe de cheveux impeccable, Steve est avant tout un businessman sorti des meilleures écoles de commerce du Canada et un HA pur jus qui ne s'en laisse pas compter. Il n'hésite pas à mettre la main à la pâte en cas de soucis, maniant aussi bien le C-12 que le fusil à pompe. Malheureusement, entre les Bandidos, les mafieux russes et les néo-vikings qui gagnent chaque jour plus d'adeptes dans ses rangs, Steve n'est pas à la fête. De plus, il sent bien que tous les HA du monde entier ont les yeux braqués sur lui, car de la domination de la Californie dépend la survie du moto-club. Pour l'instant, la priorité de Steve, c'est de se débarrasser économiquement des Bandidos... Après, une petite purge chez les vikings s'imposera !

FOR MY EYES ONLY

UN SERIAL KILLER VICE-PRÉSIDENT DES HA

Steve Paradise, sur les bons conseils de son papa, s'est adjoint les services d'un « créatif » : Melvins Bouns, serial killer en attente de choise électrique dans le couloir de la mort. En échange du titre de vice-président des HA de Californie et de tous les moyens possibles pour le faire évader, Melvins a assuré à Steve qu'il allait l'aider à se débarrasser des Bandidos sur LA. Comment ? Et bien Melvins connaît très bien Derek Manson, le serial killer de Palos Verdes. Ce dernier a de bons rapports avec les Satan's Syndicate de son voisinage. Il se pourrait même qu'il réussisse à convaincre ce chapitre SS de s'allier avec les HA pour éliminer les Bandidos. Une fois que les HA auront plus besoin des SS Manson se fait fort de « digérer » ses anciens amis et voisins bikers lors d'une cérémonie mooooortelle ! Pour l'heure Derek attend le feu vert de son ami Melvins, qui lui donnera le signal de départ de l'opération une fois que les HA auront réussi à le faire évader.

3.1.2. Allen W. Spenj, président des Bandidos

Camé parano ultra-violent d'une quarantaine d'années, au visage ravagé par le joker, Spenj règne en despote sur les Bandidos. Il sait que c'est le seul moyen pour lui de ne pas être renversé par des petits jeunes ambitieux de son

organisation. La fuite des stars du porno de la bande sert d'argument principal à la contestation, qui blâme Spenj de ne rien faire pour endiguer la désertion. Spenj engrange et ne pense qu'à une chose : mettre la main sur H-Cat, la traître, et avoir le fin mot de l'histoire.

3.1.3. Shaytan Paindealer, président des Satan's Syndicate

Bellâtre charismatique au charme venimeux, dandy pervers d'une vingtaine d'années, Shaytan Paindealer (dont le vrai nom est Wallace Baker) est recherché pour une dizaine de meurtres tous plus sanglants les uns des autres. Fils d'un puissant responsable de la Wicca, il souhaite redonner aux bikers l'aura de soufre et de terreur du passé, par de démonstratives actions d'éclat sataniques. Il veut que les gens tremblent à la seule évocation de ses hommes, qui le vénèrent comme un véritable messie du mal... Pour la plus grande fierté de son papa, Georges Baker, qui a décidé de lui faire la courte échelle dans son ascension dans le monde des satanistes. Bien évidemment, personne chez les SS n'est au courant de ses connections avec la Wicca.

L'ORDRE DES CHEVALIERS TEUTONIQUES

Les T-Knights ont copié leur organisation sur le mode de l'ordre des chevaliers. À sa tête, le grand maître, *hochmeister*, Robert Caugan. Il dirige les trois chapitres du mouvement : Monterey, Fresno et LA. Pour l'assister dans sa tâche, le *hochmeister* dispose d'un *maréchal* (conseiller militaire, chef espion), d'un *capitaine* (intendant général qui s'occupe aussi bien de la gestion des finances que de l'armement) et d'un *splitter* (qui se charge de soigner et de protéger les T-Knights, physiquement et légalement).

Chaque chapitre est géré par un maître, qui n'a de compte à rendre qu'au *hochmeister* et à ses assistants. Le maître dispose d'une « commanderie ». Ce lieu est un des bâtiments appartenant à l'ordre : une église du Christ à moto ou une école de conduite par exemple. Chaque commanderie compte entre dix et vingt-cinq Teutonic Knights qui y sont à demeure.

3.2. Les instances de contrôle

3.2.1. Le secrétaire trésorier

C'est lui qui s'occupe du volet administratif de l'organisation : il surveille les comptes de l'organisation, règle les problèmes avec la justice et la police, vérifie les rentrées d'argent des différents trafics...

3.2.2. Le Sargeant à Arms

Le Sargeant à Arms est responsable de la discipline interne du MC. C'est lui qui règle les litiges entre membres attirés. C'est lui qui tient l'armurerie, qui met au point les grandes opérations « militaires ». C'est aussi lui qui sanctionne les manquements au règlement et élimine les traîtres.



3.3. Les instances opérationnelles

3.3.1. Les membres attirés

Ce sont les bikers d'un chapitre qui ont fait leurs preuves et ont été acceptés comme membres à part entière du moto-club. Ce sont des hommes fiables, loyaux, obéissants et dévoués corps et âmes à leur moto-club.

3.3.2. Les hangarounds

Ce sont des hommes de main, des criminels qui gravitent autour du chapitre. Ils sont candidats au statut de membre attiré, mais avant cela ils doivent faire leurs preuves en obéissant aux ordres du chapitre pendant un certain temps. Un chapitre compte parfois plus de hangarounds que de membres attirés.



CUSTOMISATION MORTELLE

Les T-K disposent dans leurs rangs d'experts en mécanique, électronique et armement qui passent leur temps à trafiquer les engins du chapitre. Certaines motos sont ainsi équipées de blindage, de gadgets de détection et de brouillage, de mitrailleuses, voire de lance-roquettes... Ce sont de véritables petites machines de guerre modernes.

Dans un style un peu moins sympa, les bikers de Satars Syndicate customisent leurs monstres de la route de piques, de crochets, de lames et de dards au look très *Hellraiser*. Visuellement assez impressionnants, ces ajouts servent également dans les affrontements roves dans roves avec des adversaires. Il arrive que certaines « améliorations » blessent ou mutilent volontairement le propriétaire d'une moto, comme des lames sur les poignées ou des piques sur le siège... Un raffinement masochiste de bon ton, évidemment !

Quoi qu'il en soit, tous les gangs ont appris à gonfler les moteurs de leurs bécanes, afin de pouvoir semer plus facilement d'éventuels poursuivants. Il était devenu évident que ce n'était pas avec une Harley de base que les HA pouvaient échapper aux 4x4 gonflés des mafieux russes ou que les Bandidos pouvaient semer les Chevrolet Furiosa des douaniers.

4. Priorités politico-économiques

4.1. But final

HA : l'élimination des Bandidos, la suprématie sur les bikers.

Bandidos : l'élimination des Hell's Angels, la suprématie sur les bikers.

SS : attendre l'avènement de Satan.

T-K : supprimer tous les bikers hérétiques et païens. Préparer l'avènement du Christ Rédempteur sur sa Harley divine.

MI-FACHO, MI-CATHO, MAIS 100 % BARJO !

Attention, sous leur aspect rigolo-propre, les T-K sont avant tout un gang de bikers. Rassemblant des rebuts de l'armée (tueurs psychopathes, asociaux en recherche de statut) et de la police (héros comés, ripoux suicidaires) les Teutonic Knights ne sont ni ouvertement dextre droite, ni complètement fondamentalistes chrétiens. Ce sont plus des marginaux à l'instar des autres gangs, qui se dotent d'un décorum de Croisés pour satisfaire leur besoin de se différencier mais qui ont surtout besoin d'appartenir à une organisation qui fonctionne sur des idéaux et selon une structure hiérarchique pas si éloignée que cela de leur ancienne vie de flics ou de militaires. Passé ce cadre, ils rejettent la société telle quelle est... Et avant toute chose, les institutions qu'ils servaient précédemment et qui les ont trahis ! Leur nouveau trip chevaleresque est pour eux la dernière bouée de sauvetage de l'humanité et ils se lancent dans cette aventure à corps perdu.

4.2. Projets intermédiaires

HA : couper la manne financière principale des Bandidos (le porno et le deal de Vénus 08). Trouver des accords avec les Russes, pour que cesse la guerre autour de la frontière.

Bandidos : détenir le monopole de la distribution de Vénus 08. Passer la vitesse supérieure dans leur guerre contre les HA, en s'alliant avec les Russes.

SS : développer un trafic de came (dee'cee, quetz) dans les petits bleds de péquénots proches du Nevada pour se faire du fric et s'amer. Après tout, les *rednecks* ont aussi le droit de se claquer les neurones à coups de dee'cee, non ?

T-K : supprimer tous les gangs SS. Briser toutes les alliances possibles des HA et Bandidos, afin de les affaiblir.

4.3. Missions en cours

HA : les HA se lancent dans le porno (avec des anciennes *pornstars* Bandidos fournies par H-Cat) en créant leurs propres studios à San-Francisco. Parallèlement, ils vont se lancer dans une série de dynamitages des studios Bandidos à Van Nuys.

Bandidos : les Bandidos sont en train de négocier un très gros contrat avec les triades pour un gros stock de Vénus 08. Si les Bandidos réussissent à tenir leur part du marché, ils décrocheront l'exclusivité de la distribution du Vénus 08 dans LA... Ça va énerver plein de gens ça !

SS : Shaytan Paindealer a contacté des « amis » à la Wicca, afin que ceux-ci l'aident à se faire connaître dans le business de la came. Pour financer l'achat d'une grosse cargaison, les SS sont en train de mettre au point des braquages dans la campagne californienne.

GUERRES DE RELIGION

Doucement mais sûrement, une sorte de religion inspirée des croyances vikings est en train de gagner du terrain dans le milieu des HA.

Cela a commencé par des Hells qui, après un stage en prison, sont revenus dans leurs chapitres en tenant un discours mystique sur le Big One, qu'ils assimilent à Ragnarok, se tatouant des motifs runiques sur la peau ou les gravant sur leur moto, priant Odin avant un combat... Au début, cela faisait beaucoup rire les autres membres du gang, mais face au comportement « berserk » des ex-taouards durant les bastons, les rires se changèrent en silences respectueux. Et les membres de cette mouvance nordique se mirent à faire de plus en plus d'adeptes. On pense que plus de 60 %

des HA sont maintenant d'obédience nordique. Ce qui inquiète d'ailleurs énormément Steve Paradise, qui ne s'est pas encore converti et qui voit peu à peu son autorité décroître.

Du coup, le conflit HA versus Bandidos prend une teinte religieuse. Les HA se sentent investis d'une sorte de mission divine. Ils se voient comme les seuls « guerriers » dignes de survivre à Ragnarok. D'autant qu'ils sont galvanisés par les Chamanes, qui s'érigent en prêtres du mouvement.

Autre phénomène étrange : des Bandidos commencent à sortir de prison en prônant eux aussi les mêmes discours sur Ragnarok. Spénj a déjà réprimé dans le sang ce genre de sédition. Mais le ver est déjà dans la pomme.

T-K : les T-K suivent la piste de Shaytan, afin de l'éliminer. Parallèlement, les T-K enquêtent sur les mystérieuses Chamanes, en surveillant de très près H-Cat.

5. Spécificités criminelles

5.1. Activités dominantes

HA : trafic de drogue, prostitution, vol de voitures et de motos
Bandidos : trafic de drogue, prostitution, racket
SS : vol à main armée, cambriolage, racket
T-K : mercenariat, assassinat

FOR MY EYES ONLY

UNE CROISADE INTÉRESSÉE

Les T-K louent leurs services à certaines factions extrêmes (organisations ultra-conservatrices ayant pignon sur rue, fondamentalistes chrétiens, etc) pour faire leur sale boulot sans que leurs commanditaires aient à se salir les mains. L'activité des T-K va de l'opération « gros bras » de découragement au plastique massif de type terroriste, en passant par l'assassinat commandité. L'argent récolté sert à alimenter la « croisade ». Pour l'instant, les T-K sont suffisamment professionnels pour que le LAPD ne soit pas au courant de cette activité.

5.2. Activités secondaires

HA : contrebande, trafic d'armes, recel
Bandidos : contrebande, trafic de clandestins, snuff movies

5.3. Activités en développement

HA : implantation dans le trafic de Vénus 08
SS : création d'un réseau de dealers de drogue

6. Rites & coutumes

6.1. Initiation/cooptation

C'est dans son vivier de *hangarounds*, qui fréquentent les mêmes garages de motos et magasins de pièces détachées, que les bikers recrutent leurs membres. Outre une passion commune pour les motos (exclusivement Harley Davidson, Triumph et Norton), ces *hangarounds* partagent également avec les bikers qu'ils fréquentent un sens de la marginalité assez aigu, une fidélité aveugle, une loyauté sans faille, un goût immodéré de la vie en meute, des talents pour le crime et un foie de premier ordre pour supporter les hectolitres d'alcool et les kilos de came que s'envoient les adeptes du « road to ruin ». Après avoir participé à plusieurs coups avec les bikers, où ces derniers ont pu constater leurs qualités et mettre à l'épreuve leur loyauté, les *hangarounds* sont intronisés « membres attirés » du moto-club.

Quelle que soit leur affiliation, les bikers entrent dans un club après une petite cérémonie d'intronisation souvent pas piquée des vers. Chez les HA et les Bandidos, le rituel initiatique consiste le plus souvent en un passage à tabac en bonne et due forme du nouvel arrivant par les membres les plus anciens. Un bon coup de genou dans les parties ou un coup de saton dans les reins, ça scelle l'amitié c'est bien connu. Une fois qu'il a connu le pire, le nouveau membre se voit remettre ses couleurs (l'écusson du MC et du chapitre, à coudre sur son blouson). S'ensuit une fiesta de tous les diables où le coma éthylique est de bon ton.

Chez les Satan's Syndicate, la cérémonie initiatique est tout aussi mignonne puisqu'on pratique quelques scarifications du plus bel effet (en forme d'étoile à cinq branches, de croix inversée...) sur le torse du nouveau membre. Puis il subit une petite douche sanguinolente (on égorge souvent un agneau pour l'occasion). On lui remet alors ses couleurs et tout le chapitre part mettre le feu à une église chrétienne, avant d'aller s'achever dans une orgie où un sacrifice rituel est de bon ton.

FOR MY EYES ONLY
LE RECRUTEMENT T-KNIGHTS

Le T-K MC applique une sélection très rigoureuse. Tous les membres sont cooptés parmi des anciens militaires et policiers chrétiens, évoluant dans le domaine routier ou motorisé, virés pour faute grave. Tous étaient sur le point de basculer dans la petite délinquance ou de sombrer dans la dépression avant d'être approchés par le maître d'un chapitre. Pendant un an, « l'écuyer » se

contente de suivre l'entraînement de type militaire du groupe et de travailler au sein de la Nouvelle Église du Christ à moto. Puis il participe à une opération, suite à laquelle il gagne ses « éperons » (ses couleurs) de T-Knight. Il est alors adoubé par son maître (souvent sur les lieux même de l'opération) à grands coups de plat d'épée ! La cérémonie s'achève dans la commanderie, où une prière à la Vierge est de bon ton.



FOR MY EYES ONLY
LES CHAMANES

Tout commence par l'apparition du Venus 08. Les Bandidos, déjà implantés dans l'industrie du porno et de la prostitution comprennent tout de suite que c'est de l'or en barres. Ils le distribuent à leurs « filles » et à leurs *pornstars*. La gent féminine sous leur joug ne réclame alors plus qu'une chose : plus de sexe et plus de Venus 08... Comme les prostituées, les actrices se donnent à fond dans leur boulot car elles n'ont plus besoin de simuler leur orgasme, et ça se sent à l'écran. C'est une vraie réussite commerciale ! Au final, le client est comblé et les Bandidos gagnent sur tous les tableaux. Puis l'une de ces filles, l'actrice H-Cat, croise un jour un pro du piercing qui se fait appeler « le Danois ». Il lui plante l'un de ses bijoux sur le nombril. Juste après ça, elle s'envoie du Venus 08 et fait l'amour avec le Danois, lui aussi percé de toutes parts. Et là, elle vit une expérience extraordinaire. Elle a des visions. Le Danois lui révèle alors que son bijou est une rune et qu'elle aura des visions chaque fois qu'elle fera l'amour sous influence du Venus 08 avec une personne porteuse elle aussi de runes. Cette expérience s'appelle *hugr* et permet d'en savoir plus... et même de le transformer. Le Danois encourage alors H-Cat à convertir d'autres « sœurs » chez les Bandidos. H-Cat introduit alors le Danois dans le milieu des *pornstars* des Bandidos, qui passent entre ses mains dorénavant. Pour elles toutes, c'est une révélation, une renaissance. Pendant ce temps, H-Cat monte son petit business de Venus 08 (financé par le Danois). Puis la congrégation des « Sœurs de Freyja »

prend son indépendance des Bandidos. Leurs anciens patrons ne voient pas ça d'un bon œil et décident de les remettre dans le droit chemin... Devant la caméra ou sur le bitume. Mais les « sœurs » se révèlent capables de se défendre elles-mêmes avec des ressources guerrières insoupçonnées. Après de cuisants échecs et la mort de nombreux hommes, les Bandidos lâchent l'affaire, non sans avoir eu le passage torturé des actrices et des prostituées soupçonnées de passer à l'ennemi... histoire d'essayer (sans succès) de savoir ce qui se trame sous le piercing et de décourager les éventuelles nouvelles candidates au statut de « sœur ». Très vite, les « sœurs », d'abord surnommées par dérision les « Walkies » (par dérision envers les Walkyries) furent appelées les Chamanes. Elles violent des membres des HA venir les consulter spontanément. Un rapprochement se crée entre les deux organisations. Les HA portent eux aussi les piercings nordiques. Et ils ne vont pas au combat sans qu'une sœur ne leur garantisse la victoire, après avoir fait l'amour avec elle. Si une sœur prédit une fin funeste au Hells celui-ci refuse de se battre. Ceux qui sont allés au combat en bravant la prédiction sont tous morts. Pour le moment, H-Cat, la grande prêtresse des sœurs, fait profil bas devant Steve Paradise. En gage de bonne volonté, elle est prête à mettre ses connaissances et les spécialités variées de ses sœurs au service des HA pour couler le trafic de Venus 08 des Bandidos. Pour l'instant, hormis l'élimination des Bandidos, les motivations de H-Cat sont inconnues... Mais gageons que le Danois a une petite idée de celles-ci.

6.2. Codes d'honneur

Le code d'honneur des bikers est assez simple : ne jamais trahir son gang et venir en aide à ses membres.

Pour le reste, l'honneur est un concept assez vague, qui varie selon chaque membre. Quand vous attentez à l'honneur d'un biker, il vous le fait immédiatement savoir d'un pain dans la tronche. Et ça se termine la plupart du temps là.

Reste que les bikers doivent se plier à certaines règles de conduite :

- participer à toutes les expéditions de son chapitre,
- participer à la grande balade du MC, réunissant tous les chapitres, le jour de l'Indépendance Day pour les Bandidos et les HA, d'Halloween pour les SS et de l'Ascension pour les T-X.

avoir une moto en état de marche huit mois de l'année.

En cas de manquement à une de ces règles, le contrevenant se voit retirer ses couleurs par le *Sargeant at Arms*, le temps qu'il s'acquitte de l'amende fixée par le règlement.

6.3. Signes d'appartenance/
de reconnaissance

Le look des bikers est essentiel. Il passe d'abord par les couleurs, l'écusson du MC, le nom du gang, le chapitre

d'appartenance. Véritable héraldique, les couleurs vous indiquent le pedigree du type qui les arbore. Si les HA sont fiers de leur crâne enflammé, les gangs Bandidos ont tous un nom espagnol (Hermanos, Hombre, Loco, Amigos...) et un sombrero dans leur logo. Les Satan's Syndicate portent souvent des noms de démons et des signes cabalistiques (au minimum un pentagramme).

HIGHWAY TO HELL

La balade annuelle des SS est l'occasion d'un voyage initiatique. En effet, ils partent sur la route 66 (illustre route antique qui traversait les USA d'est en ouest) à la recherche d'un chemin, baptisée route 666 et qui mènerait directement en Enfer. Cette route se trouverait à un embranchement quelque part sur la route 66. Ce voyage finit invariablement par une nuit de carnage dans une petite ville des US bordant la route historique. Certains bikers violent dans cette route juste un symbole, une métaphore. D'autres affirment que la route 666 existe bel et bien. Pour l'instant, en tout cas, le gang est toujours revenu de son expédition...



48

Lorsqu'un membre d'un gang adverse est vaincu, on lui enlève ses couleurs afin de les afficher, à l'envers la tête en bas, dans les locaux du MC vainqueur. C'est un peu l'insulte suprême faite à un gang. Il n'est alors pas rare que le gang vaincu revienne pour faire exploser les locaux adverses, afin de faire disparaître les preuves de l'humiliation.

Par ailleurs les bikers se doivent d'avoir l'air le plus méchant et le plus sale possible : cheveux hirsutes, barbes en bataille, jeans crados, bottes ferrées, colliers à clous, chaînes... Tous ces accessoires font partie de la panoplie du biker.

Les T-Knights n'ont que leur croix teutonique et le nom de leur chapitre comme couleurs. À l'inverse des autres bikers, les T-K sont d'une propreté et d'une sobriété vestimentaire irréprochables.

Les bikers sont aussi friands de tatouages. Si les logos de Harley, les filles nues et les crânes sont assez communs dans les motifs choisis, on voit désormais apparaître de nombreux motifs religieux : démoniaques pour les SS, runiques pour les HA vikings, des citations de l'Évangile pour les Bandidos, des Vierges et des représentations de saint Georges pour les T-K.



RAGNOROK TROLL

Les bikers vikings ne portent pas de casques à cornes... Jamais (n'y songez même pas). En revanche, leurs

motos et leurs armes sont couvertes de runes. Certains se font même tatouer ces motifs runiques sur les bras et le torse. De plus, les vikings ont tous, sur le nombril, un piercing représentant une rune. On distingue plusieurs runes : les runes dédiées à Odin, à Thor, à Freyja, à Loki. Suivant le piercing runique qu'il possède, le biker viking va être de tempérament berserk, brave, protecteur, sournois... Certains bikers (et pas forcément pro-viking) affirment que les piercings donnent des « pouvoirs » à ceux qui les portent. Bien sûr, ce ne sont que des racontars de bikers bourrés lors de beuveries, ou on adore jouer à celui qui a le plus grande... langue. Les bikers vikings ont aussi la fâcheuse monie de préférer les armes blanches à tout autre type d'armement. Cette arme de prédilection ne les quitte jamais. Certains dorment même avec leur hache à deux mains ou leur marteau de guerre. De plus, les bikers vikings se réunissent entre eux, à chaque solstice, dans des endroits reculés tenus secrets, afin de se livrer, l'espace d'une nuit, à des rites païens, en compagnie des Chamanes. Cette cérémonie se termine invariablement par une orgie. C'est pendant ces orgies que les visions des Chamanes sont les plus fortes. La seule chose qu'on sait de ces lieux c'est qu'ils abritent tous un arbre géant que les vikings vénèrent sous le nom d'*Yggdrasil*. La « communauté » viking est d'ailleurs assez excitée par l'approche du prochain solstice car les Chamanes ont annoncé, à cette date, la venue d'un envoyé des dieux anciens.

7. Présence à LA

LA est une sorte d'os que les bikers se disputent comme des chiens affamés. Chaque faction a un territoire précis, une base de départ : Hollywood pour les HA, Van Nuys pour les Bandidos, Palos Verdes pour les SS et Santa Monica pour les T-K. Ces territoires sont totalement sous le contrôle du gang en question et pas un rival ne s'y aventure sous peine de mort. Pour le reste des quartiers, rien n'est fixe. Un jour ce sont les HA qui dominent les gangs de bikers de South Central... Quelques roquettes plus tard, ce sont les Bandidos. Les forces en présence sont en effet assez égales, même si les Bandidos ont un avantage numérique. On compte une douzaine de chapitres des trois gros gangs sur LA et une quinzaine de moto-clubs indépendants. Ces petits moto-clubs font l'objet d'une annexion, par le charme ou par la force, par un des trois gros gangs.

Certains coins de South Central, les plus délabrés par la GP, appelés aussi dustlands, comptent beaucoup de moto-clubs indépendants. Délaiés par les hoods gangsta, faute de clients suffisants pour la drogue, ces territoires sont en effet des milieux favorables à des personnes évoluant en moto et suivant un mode de vie nomade, même en plein LA. Beaucoup d'indépendants viennent donc s'y réfugier pour échapper à la main-mise des gros gangs. C'est là, parmi les ruines et la poussière que les HA, les Bandidos et les SS se livrent à une véritable guerre de position. La ligne de front bouge sans cesse. Celui qui gagnera la bataille de South Central mettra la main sur une dizaine de gangs indépendants... soit autant de nouveaux chapitres sur LA. De plus, les dustlands, zones de non-droit par excellence, sont l'endroit idéal pour se livrer à toutes sortes d'activités illégales.

Autre zone de conflit, Downtown et ses grandes avenues sont le théâtre de grandes courses-poursuites entre grands gangs, qui se terminent avec de nombreux morts chez les passants. Ces « équipées sauvages » sont des démonstrations de force permettant au gang ayant tué le plus de rivaux de « gagner des points de notoriété », comme dirait Steve Paradise.

Côté Hell's, on compte cinq chapitres sur LA, dont trois sur Hollywood (les Maniacs, les Deadly Wings et le gros chapitre Black Skull de Steve Paradise), deux sur South Central (les Rebel Kings et les Rampages) et un à Venice Beach (les Hundred Arrows). Ce dernier gang, constitué à 85 % de HA vikings, assure en fait la protection des Chamanes dont le quartier général est un vieil immeuble du front de mer. Et c'est à Hollywood que Steve Paradise compte concurrencer les studios de porno des Bandidos de Van Nuys, en rachetant de vieux studios délabrés des années 1950.

Chez les Bandidos, c'est Van Nuys qui compte les deux plus gros chapitres de toute la Californie (près d'une centaine de membres attirés chacun) : les Matadors, spécialisés dans le porno et la prostitution, et les Sombreros, qui s'occupent exclusivement du trafic de Vénus, sous la direction de Allen Spenj. Il y a également deux chapitres à South Central, les Hermanos et les Sympaticos.

Palos Verdes abrite un grand chapitre d'une soixantaine de membres de Satan's Syndicate, appelé « Belzebuths », qui a élu domicile dans un ancien complexe commercial déserté. Véritable petit village, ce camp retranché SS est ceinturé de cadavres de gangbangers, crucifiés la tête en bas et écorchés vifs, qui ont eu le malheur de s'approcher trop près du territoire des bikers. Depuis, les SS ont une paix royale de la part de leurs voisins. On murmure même que ce sont les SS qui approvisionnent Derek Manson en « victimes » lorsque ses adeptes reviennent bredouille. En tout cas, les rapports entre Derek Manson et les SS sont excellents. South Central compte bien évidemment un chapitre SS combattant, les « Baal's Claws ».

Les T-K ont élu domicile à Santa Monica. Ce chapitre compte une trentaine de membres, résidents dans un grand bâtiment sur Pacific Palissade : la Nouvelle Église du Christ à moto. Juste à côté, une école de conduite propose

ses services. Elle est ouverte uniquement l'après-midi. Tous les matins, après la messe, les T-K vont s'entraîner sur un terrain privé, qu'ils louent à l'occasion à des gardes du corps des stars de Santa Monica, voire à des stagiaires du LAPD. Le samedi, l'école est gratuite pour tous les adolescents du quartier. Le maître de cette commanderie T-K participe activement au comité de surveillance inter-voisinage. Il n'est d'ailleurs pas rare de voir patrouiller des T-K à la nuit tombée, en tenue, sous l'œil indulgent des habitants. Ancien flic à la retraite du LA Bike Squad, Georges Hampton, maître de la commanderie, entretient d'excellents rapports avec la population et a même les faveurs du chef de police du district. Même si les T-K ne revendiquent aucun racisme ni aucun attachement à l'extrême droite, il va sans dire que les tous les fachos de Santa Monica les classent plus volontiers parmi leurs alliés que dans le camp des gauchistes/homo/Noirs à abattre. Ils seraient peut-être



GANGSTA PARADISE

49

CHAPITRE UN

FOR MY EYES ONLY MAIS C'EST QUI CE PUTAIN DE BUOUTIER DANDIS À LA FIN ?

Ah ah, avouez que vous avez eu peur et que vous vous êtes dit « Ah les salauds, ils vont conclure sans parler du mystérieux poseur de piercings lié aux Hell's du Danemark ! ». Et bien figurez-vous qu'il s'appelle Gustav Olsen, qu'il a 28 ans, qu'il a suivi des études en littérature à Oxford où il enseigne la poésie nordique. Il est aussi le président des HA d'Angleterre, grâce à l'influence de son cousin Olaf Olsen, président du puissant MIC HA du Danemark.

Scalde du mouvement des Enfants d'Yggdrasil, secte païenne pro-nordique dont son cousin est le *konung*, c'est-à-dire le roi. Gustav croit au retour des anciens dieux et pratique la magie des *sejor*, les rituels divinatoires. Pour lui, les Bandidos sont l'émancipation des géants, les forces des divinités obscures, qui annoncent Ragnarok. Gustav et Olaf comptent bien les exterminer partout à la surface de la Terre avant le retour des dieux. Pour cela, il a besoin de former des guerriers dévoués à la cause. Il en forme déjà en Europe du Nord : tous les HA sont des *einherjar*, des combattants d'élite. Quand Ragnarok sera passé, les vikings devront être les plus forts pour rebâtir sur Terre un nouveau Walhalla. Fabuleux joyaillier, qui a appris son métier en participant à un trafic de diamants, Gustav fabrique de superbes piercings runiques où il enferme ses *sejor*. Ses objets magiques apportent des puissants pouvoirs aux guerriers vikings qui devraient, dans un bref délai, en finir avec les Bandidos scandinaves.

Mais si le continent européen semble prêt à tomber dans l'escalatoire viking, il n'en est pas de même pour le royaume d'Erik le rouge, le Canada, aux mains de HA ramollis par leur puissance financière et leurs préoccupations commerciales. Et cela désole les frères Olsen. Heureusement, il reste un espoir, un vivier de combattants à convaincre : les HA de Californie, qui ont le

potentiel de rejoindre l'élite de l'élite viking. Alors, tel un messie, Gustav est parti prêcher la bonne parole viking aux HA de Californie. Oh bien sûr, il ne s'est pas attaqué à eux directement. Il sait bien que le point faible de l'homme, et surtout du Hell's, c'est la femme. Elles feraient d'excellents émissaires, des guides spirituels aptes à embrigader les meilleurs combattants HA et les faire rejoindre la cause viking. Alors, il s'est mis à côtoyer les femmes les plus « désirables » de Californie : comble de l'ironie, ces dames étaient des *pomstars* appartenant aux Bandidos. Sous prétexte de leur vendre des piercings, il se mit à les observer, pour finalement choisir l'une d'entre elles : H-Cat. Elle serait sa grande prêtresse. Il l'initia aux *sejor*, qui s'effectuèrent encore plus puissamment lorsque le sujet est sous Vénus 08. Cette drogue semble en effet décupler les pouvoirs divinatoires des *sejor* des piercings. La formation des Chamanes se poursuivit, via H-Cat avec qui il a des contacts réguliers, et fait gagner chaque jour de nouveaux Hell's à la cause viking. Bientôt, le *scalde* rencontrera ses adeptes, pendant une cérémonie du solstice : il sera alors temps de lancer l'assaut final sur les HA renégats de Californie. Une fois Steve Paradise en déroute, les vikings de Californie s'attaqueront au grand frère canadien.

Entre temps, Gustav s'est volontairement laissé emprisonner à Santa Barbara (pour un meurtre dont il s'est fait « blanchir » avec la complicité des Chamanes) pendant six mois, afin de former un *scalde* californien, dont le but est de convertir la population carcérale des bikers. Ce *scalde* s'appelle Louis Collins et est (ou plutôt « était ») un *Sergeant at Arms* Bandidos (ironie quand tu nous tiens). Louis jouit d'une telle aura auprès des bikers emprisonnés qu'il réussit à faire cohabiter HA et Bandidos à ses « prêches » vikings. Depuis, régulièrement, des vikings Bandidos sortent de Santa Barbara. Le ver grossit gentiment dans la pomme.





moins catégoriques sur leur choix s'ils savaient que l'argent qui a servi à financer l'Église provient de l'assassinat d'un leader d'une ligue anti-avortement et que l'école de conduite a été financée par une campagne de mercenariat d'un mois des T-K aux côtés des indiens du Chiapas.

La prochaine grande opération des T-K n'est ni plus ni moins que l'anéantissement du chapitre des SS de Palos Verdes. Pour l'instant, les T-K se contentent de faire des missions de reconnaissance, mais bientôt ils vont essayer d'enlever un SS pour l'interroger.

Résurrection

C'était quoi, le nom de ton frère ?

De nouveau les larmes. L'ultime barrage venait de céder. Clay avisa un coin tranquille, une sorte de *no man's land* miniature, à mi-chemin entre la décharge, les ruines et le terrain vague. Il entraîna l'adolescent vers les restes d'un mur de béton et l'installa à ses côtés. Et Sid se mit à parler, parler, d'un ton bas, monocorde, comme s'il faisait tout ce qu'il pouvait pour étouffer en lui toute émotion, une émotion qui transpirait pourtant dans chacun de ses mots, dans chacune de ses phrases à la violence contenue. L'existence banale de l'ainé d'une famille de cinq enfants dans Watts. Un père disparu depuis belle lurette. Un petit dernier mort d'une maladie pas soignée. L'abrutissement total d'une mère vissée à la télévision, vivant de rares aides sociales et de la gentillesse de ses « clients ». Les familles d'accueil – des sales cons de Blancs voulant s'acheter une conscience et surtout, profiter des réductions sur les impôts.

Une première fugue. Une seconde. Là, il avait réussi à retrouver Cal, qui croupissait dans un foyer pas loin de Glendale. Puis l'enchaînement de petits délits, de vols à la tire. Dormir n'importe où, essayer de se faire une place au chaud, d'être accepté quelque part – peu importe. Ils avaient bien tenté de retrouver la vieille et les bros, mais il n'y avait plus rien – rien à en dire, rien à en faire. Le petit avait craqué. Lui, ne s'en était pas tout de suite rendu compte. En fait, il ne s'en était pas rendu compte du tout, parce qu'il était en train de leur faire une place de passeur bien au chaud au sein d'un petit gang de Florence. Il n'avait pas compris tout de suite, lui, c'était pas un toxico. Ce truc de zombi ne l'intéressait pas. Il avait fumé une fois en foyer, peut-être deux mais ça lui avait fait tourner la tête et l'avait rendu malade. Alors il ne s'était pas rendu compte, pour Cal. Le gosse aurait dû être fort, résister – ou lui parler.

Mais voilà. Ça avait été la loi du silence.

Il était tombé sur lui une semaine auparavant. Complètement défoncé, il voulait pas savoir à quoi. Ça avait dégénéré, foutrement dégénéré et le frangin s'était carapaté en courant comme un dératé.

– Je l'ai retrouvé tout à l'heure, conclut Sid. Je sais pas ce qu'il avait pris, mais...

– Un caïman, probablement, murmura Clay. Un cocktail mortel.

– C'est ma faute ! J'aurais dû lui parler, j'aurais dû...

– Eh ! Calme-toi, petit frère ! Cela n'a rien à voir avec toi...

Enfin, tu aurais sans doute dû te montrer plus à l'écoute, mais tu es encore jeune et ce n'est pas ta faute. Écoute, tu sais ce que je te propose ? Je t'emmène chez moi...

– Je veux pas laisser Cal.

– On ira le voir demain, pas de problème ! le rassura Clay. Mais en attendant, je crois que tu as besoin de te reposer un peu et de manger aussi...

Sid était installé dans la famille de Clay depuis une semaine déjà, mais ressentait toujours ce même émerveillement, cette douloureuse pointe de jalousie aussi, que lorsqu'il était arrivé chez eux. Un père et une mère unis, propres même s'ils n'étaient pas riches. Quatre enfants, Clay étant l'ainé. Polis et bien élevés, sans être obséquieux ni out, respectueux des règles tout en étant relativement libres de sortir – Clay était majeur, c'était un peu différent, mais ses frères allaient retrouver leurs homies dès qu'ils avaient fini leurs devoirs et sa sœur avait le droit d'inviter des amis à la maison, ou d'aller dormir chez elles.

Un modèle rêvé, si bien que l'adolescent ne savait pas s'il devait rire ou pleurer, oscillant sans cesse entre la culpabilité et la honte, l'envie de faire partie de ce petit monde et la colère de ne pas avoir eu la chance d'y naître. Ils l'avaient accompagné aux funérailles de Cal. Tous. Ils l'avaient même aidé à tout organiser. Même Malcolm, le médecin qui les avait reçus aux urgences, était venu. Il lui avait expliqué que c'était lui qui s'était occupé de faire la toilette mortuaire, de lui trouver une tenue convenable – pas des frusques de Blancs mais de vrais vêtements, dignes du peuple élu. Trois suaires avaient été disposés sur sa dépouille.

Le frère Abel, l'imam d'après ce qu'il avait compris, avait demandé à ce qu'il tienne l'index de son frère pendant qu'il disait des bénédictions. Il avait parlé de libération, de renaissance, d'élévation. Il avait expliqué que la mort de Cal était là pour leur rappeler combien puissants étaient les pièges du Malin, combien les tentations auxquelles les soumettaient les êtres pervers qui étaient à son service étaient dangereuses. Dans leur volonté d'asservir les hommes, les démons blancs avaient prôné la luxure sous toutes ses formes, puis, voyant que cela ne suffisait pas, voyant que le peuple noir se libérait de ses chaînes, en avaient inventé d'autres pour les assujettir de nouveau. Il avait terminé son discours par des paroles d'espoir, espoir d'une existence spirituelle au paradis d'Allah pour le défunt, espoir d'une nouvelle naissance pour lui.

Cette idée de renaissance le tarabustait. Sid ne comprenait pas bien ce que cela signifiait exactement, mais il sentait naître en lui un besoin de... Quoi, au juste ? C'était bien le problème.

– Tout va comme tu veux, Sid ? s'enquit Clay, le tirant de ses réflexions.

– Ouais. Enfin... Je ne sais pas trop.

– Tu veux en parler ? demanda le jeune homme en s'asseyant près de lui.

Sid hochla la tête, voulut machinalement s'emparer de son paquet de cigarettes, suspendit son geste. On ne fumait pas, ici. Étonnant, d'ailleurs, qu'il n'ait pas envie de s'en allumer une, au moins par principe.

- On peut aller dehors, si tu veux, proposa son aîné.
- C'est bon, grogna Sid. C'est juste que...
- Est-ce que tu as vraiment envie de cette cigarette, ou est-ce juste par habitude ? Je veux dire, est-ce par plaisir ou par besoin ?

- C'est quoi la différence ?
- Clay réfléchit quelques instants. Le temps de trouver les mots justes, ne pas détruire la relation de confiance qui s'établissait lentement entre eux...

- C'est comme pour la musique, expliqua-t-il enfin. Il y a des tas de gens qui mettent des clips en boucle ou ont toujours une chaîne allumée, simplement pour qu'il y ait un bruit familier autour d'eux. Ils n'écourent pas parce qu'ils aiment ce qu'ils entendent, mais parce qu'ils ne peuvent pas vivre sans ce bourdonnement, ce bruit de fond. Tu comprends ce que je veux dire ?

- Je crois, ouais. Il se tut un petit moment, sourcils froncés. Là, c'était une clope par besoin...

- Alors on reste ici ?
- D'accord.

Ils demeurèrent immobiles, assis l'un à côté de l'autre, sans prononcer un mot. Attente. Patience. Écoute. Les trois

maîtres mots de l'éducation. La règle d'or, à observer d'autant plus strictement que le cas - comme celui de Sid - était complexe.

- J'ai pas trop compris ce qu'il a raconté, le type, à l'enfermement de Cal.

- L'imam.

- Ouais, c'est ça. L'imam. Tous ces trucs à propos de renaissance et de libération. J'ai bien aimé ce qu'il a dit sur mon frère, sauf son histoire d'esclavage. Là, j'ai pas saisi...

- Il a voulu souligner le fait que les Blancs sont prêts à tout pour se venger de nous. Les Blancs et tous ceux qui préfèrent pactiser avec les forces du Mal plutôt que d'ouvrir les yeux. Tous ceux qui corrompent, tuent, assassinent et violent... Tous ceux comme les types qui ont refilé de la came à ton petit frère et ont emprisonné son âme. Cal n'est pas la seule victime, tu sais...

- Mais pourquoi ? Pourquoi ?

De nouveau la colère, la souffrance. Sid se leva les poings serrés, fit quelques pas dans la pièce, se tourna brusquement vers son compagnon.

- Comment on fait ? Comment on fait pour les en empêcher ?

Clay s'extirpa du sofa, avança vers lui et posa la main sur son épaule.

- C'est un combat difficile, mon frère. Mais si tu veux apprendre, je suis là. Je peux t'aider. Notre communauté peut t'aider... »

L'Oumma

« Il n'y a qu'un seul Dieu, et Mahomet est son prophète »

Après avoir été la religion du XX^e siècle, l'islam se prépara à devenir celle du XXI^e. Des trois grandes religions révélées, c'est celle qui connaît la plus forte croissance, écartant son influence à partir de ses bases traditionnelles d'Afrique et du Moyen-Orient, vers l'Asie du Sud-Est, l'Europe et l'Amérique.

L'islam est très présent en Californie, c'est même la deuxième religion en nombre de fidèles (elle a dépassé le judaïsme depuis 2010), que ce soit par le biais des émigrés venus d'Asie, d'Afrique ou du Moyen-Orient, ou par celui des Afro-américains qui ont trouvé dans l'enseignement islamique une possible porte de sortie à leur condition sociale.

Difficile donc de passer sous silence, dans un supplément consacré aux tensions entre les communautés, l'influence de l'islam sur la vie sociale en Californie. Elle y est présente dans les démonstrations quotidiennes de piété de centaines de milliers de croyants, dans la floraison des lieux de culte ou d'étude, et surtout dans l'émergence de groupes de pression aux buts incertains et beaucoup plus préoccupants qui n'hésitent pas à s'en réclamer.

Ce petit dossier, aussi apocryphe qu'irrévérencieux, vaudra certainement à son auteur d'être condamné par tout ce que la Terre compte de bigots et de croyants (et Dieu seul

sait que l'islam en compte aussi son lot). Il s'en fout, cela fait des lustres qu'il ne vole plus sur American Airlines et qu'il part en vacances en Dordogne !

ALAIN DECAUX RACONTE...

Au commencement était un jeune paysan arabe, vivant aux alentours du VII^e siècle dans les plaines brûlantes de la péninsule arabique, près d'un village appelé la Mecque. Mohammed était son nom. Un jour de sieste en montagne, en plein mois du Ramadan, le jeune homme eut une apparition, celle de l'ange Gabriel, qui lui annonça tout de go qu'il n'était autre que l'envoyé qu'Allah avait choisi pour le représenter parmi les hommes. Un prophète en somme, futur responsable du même type de boutique que Jésus, Moïse, Abraham et consort...

Au bout de quelques péripéties s'étalant sur vingt-trois ans, qui virent une téléportation miraculeuse entre la Mecque et Jérusalem, la dictée du Coran par Dieu en plusieurs années, de nombreuses guerres, des prêches, fuites, trahisons et épreuves, Mohammed arriva au bout de ce que cette pauvre Bernadette Soubirous fut bien incapable de réussir, faire passer la parole et le message divin à la suite d'une révélation. Une nouvelle religion était née, elle allait bouleverser plusieurs siècles d'histoire humaine.

Très vite, l'islam prend son essor, servant à la fois d'unificateur et de puissant moteur pour manœuvrer les

GANGSTA
PARADISE

51

NEQUEDIVINE



masses. Et malgré quelques ratés (le schisme entre chiites et sunnites en fut l'un des plus notoires), son influence finit par s'étendre de l'Atlas à l'Indus. La Chrétienté et la civilisation occidentale trouvent là un rival de poids qu'elles allaient pouvoir concurrencer à loisir pendant quelques siècles, avec plusieurs points culminants, comme les Croisades, le siège de Vienne par les Turcs, la bataille de Lépante, les frasques iraniennes ou les facéties d'Al Qaeda.

Après les périodes de troubles de la fin du XX^e siècle, qui ont vu la civilisation occidentale craindre, à tort, un choc entre la foi islamique et l'occident moderne et gras, les partisans d'un discours plus modéré sont parvenus à prendre l'ascendant sur les tenants d'un islam animé par l'intolérance et le ressentiment. Depuis une vingtaine d'années, les factions les plus radicales et les sectes les plus jusqu'au-boutistes se sont faites rares, le modèle de l'opulence occidentale ayant eu raison du fondamentalisme, et rares maintenant sont les pays qui se réclament encore d'une politique adoptée à la fin du XX^e siècle par l'Iran, le Soudan, ou ces sacrés déconneurs de Talibans.

1. Les piliers de la foi

L'islam repose sur quelques préceptes simples, dont le respect entraînera pour tout bon musulman la propulsion immédiate au Paradis, où l'attendent hours délicieusement diaphanes, ruisseaux de miel et cascades lactées.

Bref, que du bon temps, mais avant cela, il faudra passer par quelques petits tracas qui n'importuneront que l'humain trop terre à terre. Le vrai musulman, celui qui est convaincu de l'existence et de la bienveillance de Dieu, n'aura que faire de ces menus inconvénients. Alors, à lui les gonzesses célestes !

1.1. La profession de foi (*Chahadah*)

Cette simple phrase témoigne de la reconnaissance et de la soumission de l'individu à la volonté et à l'omniscience d'Allah. En la prononçant, vous proclamez votre foi en un Dieu unique et en son prophète Mohammed.

« Je témoigne qu'il n'y a pas d'autre divinité, sauf Dieu seul, je témoigne que Mohammed est l'envoyé de Dieu ».



Vous l'avez dite tout haut, voilà, vous faites maintenant partie de l'Oumma, la communauté des croyants, vous êtes musulman. Si le 421, le jambon de pays, ou le prêt d'argent à taux d'usure étaient vos péchés mignons, il va falloir faire une croix dessus. En contrepartie, pensez aux heures qui devraient normalement vous amener, déjà toutes moites, on ne sait où, là-haut...

1.2. La prière (Salat)

Allah est certainement un grand anxieux. Du haut de son trône céleste, quelque part entre l'étoile de Barnard et Wolf 458, il a besoin de savoir que les minuscules crevettes humaines qui vivent sur ce caillou tout bleu pensent très fort à lui. C'est pourquoi la révélation de Mohammed préconise de procéder cinq fois par jour à une prière en son nom.

Les cinq prières sont réparties sur toute la journée, et leur exécution a des répercussions sociales importantes, surtout dans une société laïque et occidentale comme la californienne.

1.3. Le jeûne du Ramadan

Il s'agit cette fois de commémorer différents épisodes de la vie de Mohammed à travers un jeûne diurne drastique pendant une trentaine de jours (mais cela ne concerne pas que la nourriture. Pas de clothes, pas de boisson, pas de sieste crapuleuse...). Encore une fois, cette pratique a des répercussions sociales importantes sur la vie d'un musulman californien.

1.4. L'aumône (Zakât)

Secourir les pauvres, aider les plus démunis et leur donner de quoi subsister. Le Secours Catholique et le Parti socialiste n'ont décidément pas le monopole du cœur, puisque tout bon musulman se doit de donner aux nécessiteux s'il veut respecter les préceptes du prophète.

1.5. Le pèlerinage à la Mecque (Hadj)

Il s'agit d'entreprendre un voyage jusqu'en Arabie Saoudite durant le dernier

mois de l'année musulmane, pour se rendre sur les plus hauts lieux saints de la foi et symboliser par là-même son retour au centre de toutes les choses. D'ailleurs, comme dirait Lawrence d'Arabie : « la Kabaa, nous irons à la Kabaa ». Pendant plusieurs jours, les fidèles pourront célébrer la vie et l'œuvre de Mohammed, sur les lieux mêmes de ses plus hauts faits. Inutile de dire qu'en période de Hadj, il ne fait pas bon venir traîner ses guêtres du côté de LAX, si l'on craint les mouvements de foules.

2. Les dogmes, la pratique, le droit - tout ce qui fait qu'une religion, c'est sympa...

L'islam tire son dogme de deux sources. La principale est le Coran, le livre sacré des musulmans, qui fut dicté à Mohammed par Dieu en vingt ans. Il se compose de 6 236 versets, et nous vous ferons donc l'économie d'un résumé précis de la chose.

La deuxième source est constituée par la Sunna, compilation des Hadiths (ou traditions), qui ne sont rien d'autre que les paroles et enseignements du Prophète.

La religion musulmane ne comporte pas de pouvoir central, pas de prêtres chargés de propager ces bonnes paroles, au sens Donjonsetdragonesque du terme, mais sa science est dispensée par des ulémas, docteurs en théologie, rendus aptes par l'étude à interpréter la loi religieuse, des imams (qui conduisent la prière chez les sunnites mais sont de véritables chefs spirituels chez les chiites), et d'éventuels califes (successeurs du Prophète, et commandeurs des croyants), ou émirs (ceux qui disent descendre de Mohammed se proclament ainsi).

Le corpus du droit musulman est régi par un ensemble de règles compliqué basé sur la Chari'a (loi religieuse) et le Fiqh (droit de l'islam) que chaque uléma ou imam peut interpréter à sa guise en promulguant des décrets (fatwa), qui peuvent être contradictoires les unes avec les autres, suivant l'uléma qui les a prononcées.

Ce fonctionnement semble bien chaotique, comparé à la rigueur toute canonique de la religion chrétienne, mais il donne des résultats plutôt satisfaisants depuis quelques siècles déjà. La vraie foi finissant toujours par l'emporter sur le reste.

Contrairement à ce qu'on tente de nous faire croire de nombreux esprits mal intentionnés, l'islam est une religion de paix et de tolérance. Son dogme est celui d'un Dieu unique et bienveillant, celui de tous les hommes. Point de rédemption, d'Enfer, de Purgatoire, ici. Le vrai croyant sera assuré du paradis d'Allah. D'ailleurs, y'a-t-il une alternative ?

Tout ce qui terrorise l'Occidental bien pensant, solidement calé dans sa petite chaumière banlieusarde, ne provient que d'interprétations abusives, voire alarmistes.

Le jihad, par exemple, n'est pas la guerre sainte, mais l'effort suprême des musulmans qui doivent lutter au péril





de leur vie pour la défense de leur religion, de leurs biens et de leurs proches. L'utilisation de ce prétexte pour s'enrouler dans une seyante ceinture d'explosifs ou pour aller faire du gymkhana dans le ciel de la Grosse Pomme n'est que pure interprétation de la part d'une bande de givrés.

La plupart des musulmans ne sont pas de dangereux fanatiques prêts à se sacrifier pour faire sauter tous les représentants d'un Occident impie et pornocrate. Ce sont souvent des hommes qui vivent leur foi simplement, dans le respect de la parole et du Livre, en s'efforçant de faire le bien autour d'eux.

Que tout cela dégénère n'est pas tellement de leur fait. C'est finalement le propre des mouvements de masse ; le communisme, le christianisme et le Paris St-Germain ont connu les mêmes errements en leur temps.

3. L'islam en Californie

L'islam est la deuxième religion en Californie, et celle qui, à l'instar du reste du monde, y connaît la plus forte expansion.

On y compte environ quatre millions de musulmans, dont trois millions pour la seule ville de Los Angeles. Les autres se répartissant entre San Francisco et San Diego. Si la très grande majorité des musulmans californiens est issue de l'immigration, on trouve aussi des Californiens de pure souche qui ont embrassé l'islam, principalement des Noirs mais aussi quelques originaux qui ont été séduits par certains des versants les plus mystiques.

Malgré cet essor, les structures du culte sont encore hésitantes et si plusieurs organisations tentent d'unifier les musulmans californiens, la plupart vivent leur foi de manière purement communautaire, sans s'intéresser à ce que font les autres. Il n'existe pas d'autorité religieuse

suprême pour la Californie, seules quelques instances très modérées et fortement intégrées dans le paysage politique tentent de fédérer avec peine les croyants (Californian Muslim People, Californian Oumma, Association des musulmans californiens).

Ces dernières années, de nombreuses mosquées ont été bâties à Los Angeles. De l'édifice somptueux en marbre blanc, financé à coups de pétrodollars, à la modeste petite salle prêtée par la municipalité où l'imam peut délivrer la bonne parole, on peut tout croiser. La municipalité a recensé plus de quatre cents lieux de culte et mosquées sur le territoire de Los Angeles. Mais en comptant tous les lieux informels où non officiellement déclarés, on doit certainement arriver au double.

Difficile, par contre, de recenser tous les imams et ulémas qui se chargent de propager la bonne parole. Certains se sont installés clandestinement en Californie, et tiennent à rester discrets. L'Association des musulmans californiens tient à jour un registre, dénombrant tous les ministres du culte habilités à interpréter la loi religieuse et à guider les croyants. Cette liste est publique, et la police peut la consulter, mais on n'y trouvera pas les dignitaires installés clandestinement et qui se sont bien gardés de s'y faire inscrire, ne reconnaissant pas la légitimité de l'Association et refusant de collaborer avec l'État californien.

3.1. L'islam originel importé en Californie

3.1.1. Les Asiatiques

De nombreux immigrés débarqués en Californie sont arrivés avec leur foi et leurs traditions religieuses. Aussitôt installés, ils n'ont pas perdu leurs habitudes et ont profité de la liberté religieuse garantie par la constitution californienne.

LA TENAGA

À l'instar des Coréens, les positions sociales acquises par les Asiatiques ont suscité de nombreuses jalousies. Pratiquant l'entraide et une forme de solidarité communautaire, les Malais, les Philippins et les Indonésiens ont rapidement progressé dans l'échelle sociale, chaque nouvel arrivant trouvant toujours un oncle ou un cousin pour l'aider.

Cette entraide passe aussi par la constitution de milices et de groupes d'autodéfense chargés de protéger les intérêts des commerçants et entrepreneurs venant du Sud-Est asiatique. Chacun a encore en mémoire les émeutes raciales de 1992 et de 2018 qui ont souvent pris pour cibles quelques symboles florissant du petit commerce d'origine immigrée.

L'une des plus célèbres milices est malaise. La Tenaga (puissance en malais), est constituée de gros bras, qui, pour la plupart, sont d'anciens pirates ayant opéré dans le détroit de Malacca. En arrivant en Californie, ils ont trouvé un job à la mesure de ce qu'ils ont toujours su faire, se battre.

Composée d'environ deux cents hommes, la Tenaga patrouille dans les rues de San Gabriel (une petite bourgade de LA, située entre Temple City et Pasadena, là où la communauté malaise est la plus importante) et y fait quasiment office de force de police d'appoint. Armés de bâtons ou de couteaux (les fusils à pompe ne sont pas loin, dans les voitures...) les Tenaga veillent à ce que l'ordre soit respecté et qu'aucun intrus ne vienne troubler la bonne marche des affaires et de la vie des habitants du quartier.

En principe, en tant que soudards incultes, les Tenaga n'ont pas grand-chose à voir avec la religion. L'accession récente d'un uléma malais plutôt fondamentaliste à leur tête les a quasiment transformés en milice religieuse se chargeant de faire appliquer la *Charia* et ils deviennent de plus en plus incontrôlables. Cette évolution se fait contre la population, plutôt partisane d'un islam tranquille et tolérant et pas vraiment habituée aux débordements fondamentalistes.

Parmi les musulmans californiens, on trouve une majorité de sunnites venus d'Asie, Malais Philippines et Indonésiens. Ceux-là sont les moins pauvres. Ils sont principalement arrivés dans les années 2010-2020, parce qu'ils fournissaient une main-d'œuvre au rabais, soumise et corvéable, bref, du pain béni pour les employeurs californiens. Depuis, ils ont pour la plupart gravi l'échelle sociale sur le modèle des immigrés coréens, et détiennent maintenant de nombreux commerces et petites affaires, pas toujours bien en règle avec le droit commercial. Ils sont plutôt discrets dans leur pratique religieuse et ils se rendent rarement aux grands rassemblements musulmans ou aux prières collectives. De même, les sirènes du fondamentalisme ne semblent pas trop les attirer, et ils préfèrent de loin gérer et faire prospérer leur commerce à la guerre sainte, et le retour aux fondements de la *Char'a* les intéresse finalement assez peu.

3.1.2. Les arabes, Perses, Turcs et Pakistanais

Venus du Yémen, d'Irak, de Syrie, mais aussi d'Égypte, de Jordanie ou de Tunisie, de nombreux émigrants arabes se sont installés en Californie, soit arrivant directement de leur pays, soit après un transit aux États-Unis avant d'en partir pour une Californie plus tolérante. La présence des Turcs et des Iraniens est plus ancienne, remontant aux années 80-90, où, attirés par le rêve américain, de nombreux migrants ont accompli la même route que les Italiens au début du XX^e siècle.

Ces immigrants s'efforcent de s'intégrer et de s'adapter au mode de vie occidental, soutenus par l'État californien qui leur dispense de nombreuses aides. Beaucoup sont de

simples ouvriers ou vivent de petits boulots précaires, les plus fortunés ayant réussi à rafistoler une vieille bagnole pour faire le taxi.

Plusieurs dignitaires musulmans sont récemment arrivés en Californie pour veiller à ce que la foi et la piété de ces croyants restent bien vivantes, et ne soient pas dévoyées par le mode de vie californien et ses innombrables tentations.

Beaucoup de mosquées sont maintenant aux mains d'imams réactionnaires, qui pestent contre les mœurs dissolues de l'Occident et mettent en garde les fidèles.

Pourtant, la grande majorité des croyants est insensible à ce discours. En Californie, ils ont trouvé une situation favorable, et sont moins pauvres et plus considérés que dans leur propre pays. La plupart des immigrés fortement intégrés ne voient plus l'intérêt d'un discours radical et d'une révolte contre l'occident, puisque maintenant, ils en font partie !

3.2. L'islam à la moulinette Californienne

Pour de nombreux Californiens, l'islam représente une nouvelle approche de la foi, beaucoup plus « pure » que celle galvaudée par les discours des télévangélistes ou les pulsions pédophiles ou autoritaires des évêques américains.

Certains s'y sont converti par pure recherche de mysticisme, dans la droite ligne d'une sensibilité très New Age. Dans certains milieux, devenir musulman est devenu une mode. On pratique le Feng Shui, on mange macrobiotique, on passe ses vacances dans des communautés tantriques,

LES NÉOFONDAMENTALISTES

Désorientés face à l'intégration aussi rapide que réussie de nombreux immigrés arabes en Amérique, les fondamentalistes de tout poil n'ont pas trouvé d'autre réponse que la brutalité et le prosélytisme forcé.

La volonté de retour à un islam original et réactionnaire avait pu prospérer sur les décombres de la pauvreté, des brimades et du rejet de l'Occident et de ses injustices. Les masses pouvaient être sensibles à ce discours, alors que, grouillant dans les rues de Damas, du Caire ou de Téhéran, elles n'avaient pas accès à ces merveilles que lui laissait entrevoir l'Occident. Dès lors que leur situation s'est améliorée, elles sont devenues moins sensibles à un discours radical et à un mode de vie ne correspondant plus à leurs aspirations.

L'islam radical dispose de plusieurs armes pour ramener ses brebis dans le droit chemin du *Din* (la vraie religion). D'abord l'argent, qui coule à flot depuis les pétro-marchés, et qui finance des écoles religieuses, des fondations d'aide, des mosquées, des entreprises embauchant exclusivement des musulmans. Vient ensuite le militantisme actif, avec les différents mouvements *Tablighis*, qui ressassent inlassablement le même prêche et la même volonté de revenir à plus de piété, auprès des musulmans californiens. Les hommes du *Tabligh* se

déplacent par groupe de deux ou trois, tous portant barbe et djellabah grise, et font du porte à porte, un peu à la manière des Témoins de Jéhovah, chez tous les musulmans californiens. Ils tentent de propager les saintes paroles, et de redonner vie à la foi. Malheureusement, ils n'hésitent pas à user de violence chez les récalcitrants, ceux qui refusent de leur parler, ou qui restent sourds à leurs prêches. Le LAPD a recensé plusieurs centaines de membres du *Tabligh* opérant en Californie, la plupart étant des arabes ou des Pakistanais en situation irrégulière.

LE HIZB UL-TAHIR

Le Hizb ul-Tahir est un autre mouvement d'endoctrinement, visant cette fois les jeunes. Ses militants, dynamiques et enthousiastes, prônent la suprématie du droit islamique et le refus de la soumission aux lois à la vie sociale et politique des pays d'accueil des immigrants musulmans. En apparence modérés, ils se présentent comme des mystiques qui disent rejeter le matérialisme et la politique. En réalité, ce sont pour la plupart des individus dangereux, une sorte de service de renseignement qui recrute de nouveaux militants et fiche les « mauvais » musulmans. Ils sont téléguiderés et financés par des organisations fondamentalistes proches du wahhabisme saoudien.





on écoute Phil Collins, et on devient musulman. D'ailleurs, le *hidjab* est d'un dernier chic, le porc, c'est vraiment mauvais pour la santé, et Cat Stevens n'a pas chanté que de la merde.

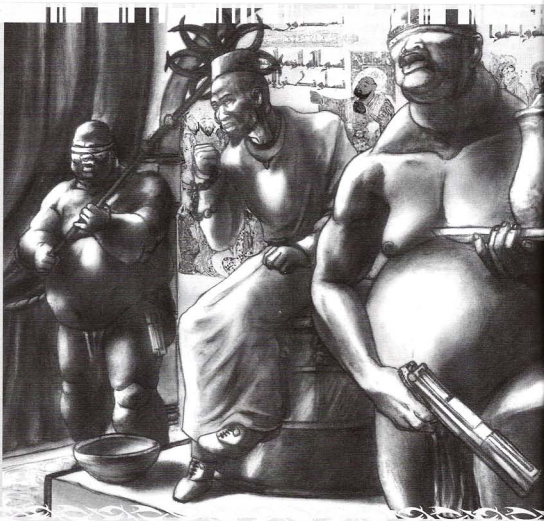
Cette forme de foi est tellement éloignée de l'islam originel que les ulémas venus d'Orient ne s'en occupent même pas. Les fidèles qui ont choisi cette voie se débrouillent tout seuls, interprétant le Coran à leur manière, et seuls ceux qui cherchent vraiment les origines de leur nouvelle religion franchissent les portes des mosquées ou des écoles coraniques. Et alors, la plupart repartent en courant... On citera tout de même Mark Cunningham, ancien présentateur vedette de la météo sur CalNews, devenu Habib Ibn Al Hussayni, un uléma très respecté, prêchant à la mosquée de Bellflower, ou bien **CODE BLEU** Melissa Howell, une créatrice de mode très en vue, reine de la nuit dans les années 2015, que l'on peut parfois croiser sur Sunset Boulevard, en train d'errer en psalmodiant en arabe des versets du Coran. ■■■

Cependant, la grande majorité des natifs californiens devenus musulmans provient de la communauté noire. Cela

remonte aux années 1950-1960, avec l'émergence de mouvements comme la Nation of Islam et les Black Muslims.

Proposant une rhétorique de combat et de résistance au pouvoir blanc, mais surtout, détournant le sens premier de l'islam pour le transformer en croyance afrocentrée, les mouvements musulmans noirs ont rapidement fait de nombreux adeptes. Recrutant dans les prisons, dans les ghettos, proposant une éducation et une morale à ceux qui n'en avaient pas, ces mouvements, tout en pervertissant le message originel, sont devenus puissants et influents.

Aux côtés de ces organisations d'apparence assez farfelue aux yeux du profane, et recrutant massivement de nombreux jeunes Noirs, une frange un peu plus cultivée et aisée de la population noire a aussi franchi le pas de la conversion à l'islam, y voyant un moyen de singulariser et de protéger le peuple noir de la prééminence blanche. Cette population dispose de ses propres écoles, mosquées et imams. Et à l'instar des autres communautés musulmanes, ne cherche pas à établir de ponts avec les croyants d'origines différentes.



4. Vie religieuse
et tensions

Chaque communauté de musulmans pratiquant sa foi dans son coin sans trop s'occuper des autres, il n'y a aucune communication ou message public concerté, aucune manifestation en commun, aucune solidarité entre les communautés.

La vie religieuse s'articule autour de plusieurs temps forts, le Ramadan, et le *Hadj*. Ce sont principalement les musulmans arrivés du Moyen-Orient qui respectent au pied de la lettre ces deux commandements essentiels. Les autres essaient tant bien que mal de se marier avec la réalité sociale à laquelle ils sont confrontés (travail, statut social, etc.).

Plusieurs ulémas arrivés du Yémen, du Soudan ou d'Iran ont fondé des écoles coraniques, qui dispensent le savoir du Prophète, et forment de nouveaux dignitaires. Ces écoles sont bien souvent clandestines et elles peuvent servir de base logistique pour du trafic d'armes, de drogue ou l'accueil d'immigrés clandestins. Si des flics avaient la mauvaise idée de faire une descente dans ce genre de lieux, ils pourraient se retrouver confrontés à une importante et violente opposition populaire. Quant à mettre un uléma ou un imam en prison...

Les mosquées sont aussi des lieux sacrés où la police hésite à rentrer, même pour poser des questions. De nombreuses incursions ont souvent dégénéré en fusillades, puis en émeutes lorsque les SWAT sont arrivés pour normaliser la situation. La politique récente de la mairie est d'éviter les frictions communautaires, et ce genre d'intervention lancée sans consulter la hiérarchie peut entraîner quelques désagréments à son commanditaire.

Une grande partie de la parole divine se transmet dans les prisons, principalement à destination des jeunes Noirs issus des ghettos.

Les musulmans afro-américains considèrent que la prison est le lieu idéal pour recruter de nouveaux adeptes. De nombreuses écoles et centres de prière s'y sont ouverts, et font miroiter un avenir sans gangs et sans violence aux jeunes. En prison, l'islam éduque, protège, et offre une porte de sortie, puisqu'une fois la peine purgée, le jeune peut aller frapper aux portes des centres islamiques noirs et trouver de l'aide, un éventuel travail, et un ensemble d'outils de réinsertion qui ont fait leurs preuves.

Les médias se sont souvent fait l'écho de ce genre de succès, et la mairie et la direction du LAPD en font leurs gorges chaudes. Pourtant, ces réussites masquent aussi la constitution de nouveaux gangs, plus « mystiques », qui ont trouvé d'autres moyens pour contourner la loi. Certaines organisations islamiques noires ne sont rien d'autre que des organisations criminelles déguisées et prétextent la conversion de nouveaux adeptes pour recruter de nouveaux soldats. Il s'agit par exemple des Five Percenters, et nous en parlerons un peu plus loin...

Comme tous les communautarismes, l'islam est facteur de tensions importantes dont quelques foyers se trouvent

entre les différentes ethnies et groupes culturels de croyants : pour les Malais, les Yéménites sont trop radicaux ; Les Jordaniens trouvent les Indonésiens trop nonchalants dans leur foi ; les Iraniens n'aiment pas les sunnites, arabes de surcroît, et eux, le fondamentalisme, ils ont déjà donné ; les Turcs n'aiment pas non plus les arabes, et encore moins les Perses ; les Pakistanais détestent les habitudes des Libanais de commercer avec les Indiens ; quant aux Irakiens, ils n'aiment personne, et les autres le leur rendent bien. Mais pour tous, les musulmans américains (blancs ou noirs) sont des impies et ne font pas partie de l'Oumma, car leur croyance est dévoyée.

Malgré ces divergences de vue, il est rare que l'on en vienne aux mains (ou aux balles), mais l'unité et la solidarité sont absentes de la vie religieuse musulmane en Californie.

CODE ROUGE

L'arrivée récente à Los Angeles, dans la plus grande clandestinité, d'un uléma égyptien, Sadi Abu Bakr, homme charismatique et respecté, pourrait bien changer la donne. Il vient porteur d'un message « de la plus haute teneur » pour chacune des communautés musulmanes de Californie, message émis par le seul « Commandeur des croyants » reconnu et respecté par l'ensemble des musulmans, l'Emir Mohammed VI, roi du Maroc depuis 1999 et, selon la tradition, descendant du Prophète.

Depuis quelques mois, Abu Bakr rencontre les principaux dignitaires musulmans de LA, et leur fait part de ce message dont le contenu reste encore inconnu des autorités de la ville. Toutefois, depuis son arrivée, il semble qu'une sorte de trêve soit établie entre les différentes factions islamiques qui se concurrençaient autrefois, que ce soit dans leurs prêches ou physiquement.

La police a bien essayé d'obtenir plus de renseignements en interrogeant quelques militants islamistes arrêtés çà et là, mais elle n'a obtenu que des témoignages contradictoires, parlant de l'avènement prochain d'un nouveau prophète, de l'approche du Jour du Jugement et de la fin des temps, ou bien encore de la fin de la civilisation occidentale dans un grand *jihad* de feu et de sang. Une section spéciale de la Terrorism Division du LAPD est chargée de ce dossier et cherche à remonter une éventuelle filière terroriste.

3

Mais les tensions les plus vives sont créées par la cohabitation entre les différentes communautés et religions regroupées à LA. Dans certains quartiers à forte implantation arabe, et maintenant fortement influencés par le mode de vie et la pensée islamique, les autres groupes sociaux et culturels se sentent à l'étroit et des phénomènes de rejets et de racisme (qui étaient surtout réservés aux Noirs) sont maintenant palpables, et plusieurs actes et crimes racistes ont récemment défrayé la chronique et déclenché la fureur des immigrés arabes.

Dans certaines zones de South Central, l'ensemble de la population arabe est devenue majoritaire et rejette le mode de vie des gangs, si besoin est en utilisant des milices armées qui se chargent d'un travail que la police ne fait plus. La violence y est quotidienne, mais les gangs semblent reculer, principalement parce que l'opposition est



riche, déterminée et bien armée, et qu'ils n'ont pas grand-chose à vendre à des barbus.

La pacification de ces quartiers est un modèle étudié de près par la maine, puisqu'elle se fait par les habitants, et sans l'aide de l'administration ou l'intervention de la justice. Une commission spéciale, dite « commission pour la pacification des communautés » a été mandatée pour étudier les résultats de ces expériences, et devrait rendre un rapport à la fin 2030.

5. L'islam à la moulinette

Roger Rabbit

Si une grande partie des Afro-Américains qui ont adhéré à l'islam suivent ses commandements de manière très orthodoxe, plusieurs mouvements ont détourné le sens premier des paroles du Coran, et ont quelque peu dévoyé la religion musulmane.

C'est le cas de deux organisations majeures, la Nation of Islam et la Nation of God and Earth, autrefois connue sous le nom de Five Percenters.

5.1. Nation of Islam

Cette organisation de masse trouve ses origines dans l'engagement de quelques militants noirs auprès d'un beau parleur illuminé, Elijah Mohammed. Elle a formé et abrité des tribuns aussi connus que Malcolm X ou Louis Farrakhan et a influencé et endoctriné un grand nombre de jeunes Noirs sensibles à un discours libérateur et à la limite du racisme.

La doctrine de la Nation of Islam est un vaste foinet mélangeant tradition islamique stricte (lecture du Coran, respect des obligations et traditions, etc.) avec des postulats de base totalement contradictoires avec l'islam. Dieu n'est pas un être unique, créateur et inspirateur de toutes choses, Dieu de tous les êtres humains sans distinction d'ethnie ou de culture, mais un être qui se trouve en chacun de nous, ou plutôt en chaque homme de couleur noire.

Les hommes noirs sont des anges, qui furent façonnés par Dieu au cours d'une expérience génétique, il y a 6 000 ans. Grâce à leur malignité et à leur sens de la supercherie, les démons blancs ont abusé les anges noirs et sont destinés à régner pendant 6 000 ans, avant que n'arrive le temps du jugement, la destruction des démons blancs, et l'instauration d'un paradis dirigé par les dieux noirs.

Selon la tradition musulmane, si Dieu envoie régulièrement des prophètes pour dire sa parole aux hommes (les plus rigoureux des ulémas en ont compté 120 000 depuis l'aube des temps), il est acquis que Mohammed est le dernier. La Nation of Islam tient, elle, son fondateur, Elijah Mohammed, pour le dernier prophète, destiné à ouvrir les yeux de l'homme noir, et directement mandaté par Dieu.

Et le plus beau est encore à venir, avec les publications récentes de la secte, qui expliquent que l'homme noir est originellement le peuple de la Lune, placé sur Terre en esclavage par le démon blanc, et que treize vaisseaux spatiaux géants orbitent secrètement autour de la terre, prêts à

lâcher leur feu sur les démons blancs, n'attendant plus que l'ordre de Dieu pour secourir les anges noirs.

Ce discours, qui continue de se réclamer du Coran et des enseignements de Mohammed, outre qu'il pourrait tétaniser n'importe quel apprenti *mollah* de la banlieue de Kaboul, a un effet important sur les masses noires peu éduquées. Celles-ci, bien calées entre les pitreries de la Real TV et la soupe décevelante servie par le R'n'B et les artistes noirs, n'ont pas grand-chose de consistant à fournir à leurs neurones, et n'importe quel type un peu charismatique et beau parleur peut facilement arriver à les intéresser.

De secte aux enseignements farfelus, la Nation of Islam est devenue un mouvement politique de masse dangereux, grâce à un subterfuge redoutable. Afin de ne pas se décredibiliser et gagner en respectabilité, ses leaders ont toujours relégué le discours religieux au second plan, alléguant simplement qu'ils sont de bons musulmans et qu'ils marchent sur la voie d'Allah. Les arguments qu'ils développent à l'intention des masses sont principalement politiques. Ils disent aux Noirs, vous êtes supérieurs aux Blancs, mais vous êtes leurs esclaves. Libérez-vous des chaînes qu'ont tissées autour de vous le complot juif mondial et le grand capital dirigé par les Blancs.

La Nation of Islam compte environ 20 000 militants dans toute la Californie, et tous ont pour mission de se déplacer et de recruter de nouveaux membres. Ces « groupes de la paix » arpentent les ghettos et tentent de rallier la population noire à ses préceptes. Pour cela, ils utilisent l'argent que la Nation of Islam met à leur disposition. Argent qui est utilisé pour payer des cautions, des avocats, mais aussi des armes et de la came. Tout est bon pour appâter le nouvel adepte et lui faire miroiter les avantages qu'il gagnera à devenir un fidèle.

Ces groupes de prêcheurs s'adressent aux Noirs des quartiers déshérités, mais aussi aux Noirs musulmans de la classe moyenne, où ils entrent fréquemment en conflit avec les dignitaires des mosquées dans lesquelles cette population a ses habitudes.

Les membres de la Nation of Islam prêchent que la colère d'Allah s'abattra bientôt sur l'homme blanc, et que pour en préserver l'homme noir, il faut séparer les deux « races ». En cela, ils trouvent des points d'entente avec le KKK et les mouvements racistes US. On trouve même une collaboration parfois active, notamment dans les camps d'entraînement et pour l'achat d'armes.

5.2. Nation of God and Earth

Les délires qui tiennent lieu de fondement idéologique à la Nation of Islam ne sont que petite bière, comparés à ceux développés par la Nation of God and earth, dont les membres se font appeler les Five Percenters.

Five percenters ? Parce que les fidèles de ce culte font partie des 5% de gens qui ont compris la vérité vraie, en opposition aux 10% qui la connaissent aussi mais qui veulent la masquer, et aux 85% restants qui sont encore plongés dans les ténèbres.

Les Five percenters mêlent une croyance vaguement islamisante (ils sont issus d'une scission avec la Nation of



FAYÇAL M.

Le dirigeant actuel de la Nation of Islam se nomme Fayçal Aziz Ibn Reyad, communément appelé Fayçal M.

C'est un Noir d'une quarantaine d'années, qui vit dans la clandestinité pour se protéger des démons blancs qui pourraient attenter à sa vie. Il se présente comme un nouveau prophète, héritier de la parole de Malcom X et d'Elijah Mohammed, et il est soupçonné d'avoir fait assassiner Louis Farrakhan en 2023 pour prendre sa place. Il est recherché par la police depuis 2023 pour être entendu comme témoin à propos de ce meurtre resté non élucidé et une *fatwa* réclamant sa mort a été lancée par un imam chiite très écouté dans les communautés chiites yéménites de Los Angeles.

On ne sait pas grand-chose de cet homme, qui n'est plus apparu en public depuis dix ans. Il adresse des messages à son peuple par le web, ou sur la chaîne de télé de la Nation of Islam (Kerhala TV). Messages confus, où il se livre à de longs monologues obscurs, que les croyants se doivent d'interpréter au mieux. Les mises en scène de ses apparitions sont toujours hautes en couleurs et parfois très naïves, laissant imaginer au spectateur qu'il est tel Mohammed recevant le message de Dieu de la bouche de l'ange Gabriel (mises en scène dans lesquelles bien évidemment tous les protagonistes sont noirs).

Islam) à des conceptions qui devraient normalement achever la raison de tout théologien musulman.

Voici les principaux articles de leur foi :

Le peuple noir est le peuple originel de la planète Terre.

Le peuple noir est à la fois le père et la mère de la civilisation.

La science des mathématiques supérieures est la seule clé pour comprendre la relation de l'homme à l'univers.

L'islam est le mode de vie naturel de l'homme, et non une religion.

L'éducation doit être conçue pour nous rendre autosuffisants en tant qu'hommes.

On ne doit enseigner aux autres ce que l'on connaît.

L'homme noir est Dieu, et son vrai nom est ALLAH. Arm (bras), Leg (jambe), Leg, Arm, Head (tête).

Les enfants sont notre lien vers le futur. Ils doivent être choyés, protégés, respectés, et correctement éduqués.

La famille noire unie est le socle vital sur lequel repose la Nation.

Les Five Percenters rejettent l'alcool, la fornication, la drogue et la plupart des autres religions, comme autant de pièges tendus par le Malin pour distraire les hommes de leur vraie foi. Ils considèrent que chaque homme noir est en soit un Dieu, et que les femmes noires sont la « Terre ». Comme d'habitude, les hommes blancs sont relégués au rang de démons.

Pour étayer leur propos, ils se basent sur une sorte de cacophonie numérique leur servant de base « scientifique », qu'ils appellent les mathématiques supérieures. Ces mathématiques se basent sur quelques raisonnements intéressants, dignes des méthodes infaillibles qui vous feront gagner au loto à coup sûr.

À chaque chiffre de 0 à 9, est associé un concept.

- 0 – le Code
- 1 – la Connaissance
- 2 – la Sagesse
- 3 – la Compréhension
- 4 – la Culture
- 5 – le Pouvoir
- 6 – l'Égalité
- 7 – Dieu
- 8 – la Construction, l'Achèvement
- 9 – la Naissance

Cette symbolique, associée aux nombres que vous rencontrez dans la vie de tous les jours, fait le reste et vous permet de prendre conscience du monde et d'anticiper sur son avenir... C'est presque aussi simple et distrayant que l'astrologie ou les talismans de Daniel Gilbert.

Tout ceci ne pourrait être qu'une aimable plaisanterie si les Five Percenters n'étaient pas un groupe raciste, violent, et au financement douteux. Comptant de 5 à 6 000 membres, cette secte était initialement originaire de la côte Est. Le climat délétère des États-Unis l'a fait migrer en Californie et, au passage, elle a perdu du monde et toutes les structures qu'elle avait mises en place.

Installés à LA depuis trois ans, les Five Percenters recrutent massivement, ce que soit dans les prisons, mais aussi dans les rues des ghettos ou dans les gangs. Leur alliance avec certains gangs Bloods est notoire, et ils sont proches de Muhammad Padishah, leader de la Black Charia (cf. *Amitié de Los Angeles* p83 & 85).

Par certains aspects, les Five Percenters ressemblent plus à un gang qu'à une secte islamique. Pour financer leurs activités, ils pratiquent l'extorsion, le chantage, le trafic de drogue et d'armes et gèrent un vaste réseau de prostituées.

Comme ils n'ont pas de territoire bien défini et que ces activités ne sont pas pratiquées avec une intensité suffisante pour attirer le courroux des patrons ou des gangs, ils peuvent continuer tranquillement leurs petits commerces.

Mais leur travail le plus lucratif, celui pour lequel ils sont les mieux considérés c'est l'assassinat. Sur le modèle des Assassins du Vieux de la montagne (un membre de la secte a certainement dû tomber sur une de ses biographies), ils se sont spécialisés dans le meurtre et louent leurs services aux plus offrants. Leur péché mignon, c'est le meurtre de personnalités blanches, représentatives du pouvoir en place et de l'oppression des Noirs.

Les commandos envoyés par les Five Percenters sont en général composés de jeunes adeptes galvanisés et camés jusqu'à l'os. Leur sacrifice importe peu, et ils sont gavés de drogues de combat (généralement du lapin de Mars). Ils ne font pas de quartier, et procèdent avec brutalité et sans se soucier des dommages collatéraux. Vous savez ce que c'est, lorsqu'on lui fourne une Uz1 entre les pattes, le débutant a tendance à défourailler plus que de raison...





En général, toute attaque se termine par un suicide collectif des tueurs, et les seuls que le LAPD a réussi à coincer vivants se sont donné la mort ou ont été exécutés un peu plus tard dans leur cellule.

CODE BLANC

MASTAKILLAH

Le leader actuel des Five Percenters se nomme Oumar Zakret, mais en tant que chef du plus impénétrable, du plus mystique des groupes d'assassins de Dieu, il se fait appeler Mastakillah.

C'est un homme d'une trentaine d'années qui a longtemps sévi dans les rues de Chicago, où il a appris le meurtre, le trafic et la trahison avant un petit séjour en prison, où il a été recruté et initié à l'islam. Chargé de développer la secte en Californie à partir de 2020, l'indépendance a été un tremplin lui permettant d'en devenir le seul maître.

Il compense son manque de culture et son intelligence limitée par des poses de calculateur (normal pour le maître de la mathématique suprême) et une brutalité sans bornes. Ses subordonnés lui vouent un culte obsessionnel mais sincère, buvant ses paroles comme celles d'un nouveau prophète. Quant à ses ennemis, ils le craignent pour sa cruauté et son imprévisibilité.

Il croit sincèrement aux mythes de son culte, et l'argent et le pouvoir qu'il peut en retirer ne sont que dérisoires compensations aux sacrifices auxquels il consent pour le bonheur de l'homme noir.

Après une arrestation en 2028 pour proménetisme, il a été libéré sous conditionnelle, et s'est depuis évanoui dans la nature. Le LAPD présume qu'il doit avoir une base d'opérations au cœur de Skid Row, et qu'il a monté un camp d'entraînement secret dans le désert de Mojave, près de la frontière mexicaine. Toutefois, les priorités étant ce qu'elles sont, aucune opération n'a été projetée pour le débusquer.



5.3. Les Nuwaubus ou Église Égyptienne de Karaste, ou Loge 19 de l'Ancien Ordre Mystique de Melchizedek, ou Yamasee.

Domage qu'ils se soient fait massacrer, parce que ceux-là, ils étaient vraiment folkloriques. Leur dogme, somme toute assez éloigné de celui de l'islam, préconisait que l'homme noir, encore une fois traité d'incarnation divine, provenait d'une planète de la 19^e galaxie, Illyuwn. Originellement sa peau n'était pas noire, mais verte comme les prairies, et c'est l'atmosphère terrestre qui a transformé l'homme vert en homme noir, fort heureusement, sans rien altérer de son essence céleste.

En arrivant d'Illyuwn, l'homme noir est d'abord allé construire les pyramides d'Égypte avant de traverser le

grand océan et d'émigrer vers l'Amérique, qu'il occupa bien avant les Amérindiens.

Ceux qui étaient restés en Afrique passèrent le temps en dictant le Coran à Mohammed et en le soutenant dans sa démarche.

Initialement basée en Georgie, cette petite secte sans histoire avait démenagé en Californie en 2021 pour y réussir à prospérer et à réunir quelques centaines d'adhérents. Ces valeureux, aussi illuminés que pacifiques, participèrent à la construction d'un grand mausolée à la gloire d'Imam Rezad, le gourou de l'époque, avec pyramides, temples en marbre, statues colossales et musée à la gloire du peuple Nuwaubus.

Tout ceci s'arrêta un beau matin de 2027 lorsqu'un commando pénétra dans le complexe et exécuta au couteau les deux cents adeptes qui s'y trouvaient avant de laisser sur un mur quelques mots éloquentes, somptueusement calligraphiés en arabe classique : « Il n'y a qu'un seul Dieu, et Mohammed est son prophète. Mort aux impies et aux mécréants ! ».

La police du Comté de Riverside, sur le territoire duquel se déroulèrent les faits, classa l'affaire après une enquête aussi poussée qu'infroductueuse et depuis, la propriété abritant le mausolée Nuwaubus est à l'abandon et cherche toujours un acquéreur.



6. Sectes et terrorisme

À côté des perversions de l'islam, dénaturé par des interprétations douteuses, il existe quelques sectes, dont les racines se perdent dans les âges, et qui, elles, sont à la recherche de la pureté du message originel.



6.1. Le soufisme

L'islam a aussi son mysticisme, qui trouve ses origines dès les débuts de l'épopée de Mohammed. Le soufisme, ou la recherche ésotérique du Dieu qui est en chaque homme. Celui qui aime Dieu est Dieu, s'unit avec lui. Pour arriver à ce résultat, le soufi passe par plusieurs phases d'ascétisme, de transcendance, de voyages des états clos vers les états ouverts pour finalement arriver à la connaissance divine. C'est un voyage solitaire, auquel il faut pourtant être préparé par un maître, et qui demande de nombreux sacrifices. Il faut se détacher de la vie matérielle, tout en respectant les paroles du Coran et les piliers de la foi.

Le soufisme est une école de pensée dont se méfient les dignitaires religieux qui voient chez ces ascètes mystiques une négation de leur pouvoir et une possible distorsion de la parole divine.

Il n'y a pas à proprement parler de groupes de soufis en Amérique du Nord. Et à part les représentations des derviches tourneurs dans les théâtres de Broadway, leur présence sur le sol nord-américain est rare.

Quelques fraternités se sont toutefois installées en Californie, notamment les Naqshbandiyah, présents à Los Angeles depuis les années 70. Ces mystiques vivent tranquillement dans de petites cabanes insalubres, perchées sur

les montagnes de San Bernardino. On y trouve quelques Californiens, initiés à la voie de l'ésotérisme, mais aussi un grand nombre de vieux Orientaux (Turcs, Algériens, Iraniens, Afghans, Syriens...) arrivés ici on ne sait ni comment, ni pourquoi, et, pour la plupart, ne parlant pas un mot d'anglais et ignorant tout de la civilisation occidentale (incapable de chercher des cartes vertes ou des visas, il n'y en a pas...).

Le maître spirituel de cette petite confrérie paisible se nomme Habib Al Khabir. C'est un vieux Syrien à demi-aveugle, parlant un arabe que l'on croirait vieux de deux siècles, et réputé, selon les musulmans les plus crédules de Los Angeles, pour avoir acquis le don du *kashf*, cette mystérieuse connaissance de soi et de Dieu qui permet de connaître à l'avance les événements qui vont se dérouler.

Vous ne trouverez pas un imam qui ne vous dira pas que cette faculté n'existe pas, et que la foi ne donne pas de pouvoirs magiques. Pourtant, à chaque fois que les flics ont voulu faire un petit passage de routine dans la confrérie, histoire de contrôler les visas ou les occupations de chacun, ils n'ont trouvé que masurettes vides et tasses de thé encore fumantes. De là à laisser son imagination divaguer...



5.2. Terroristes

Il est toujours délicat, lorsqu'on parle de l'islam, de parler quelques lignes plus bas de terrorisme. L'amalgame ne doit pas être fait entre une religion qui se veut pacifique et le comportement irrationnel de quelques demeures facilement manipulables. Depuis les attaques du 11 septembre 2001, les États-Unis ont déclaré la guerre aux terroristes de tout poil et en trente ans de lutte, leur campagne a connu des fortunes diverses, allant de grandes victoires aux plus sérieux revers. À l'aube des années 2030, la situation est stabilisée, et les attaques que subissent les USA ne sont plus le fait que de groupes fanatiques très motivés mais aux moyens limités.

Ces problèmes ne concernent plus la Californie. L'armée californienne ne stationne pas à quelques encablures des lieux saints, la république de Californie ne soutient pas particulièrement la politique israélienne et ne cherche pas l'affrontement avec les États islamiques qui gigotent encore de par le monde et surtout, l'émergence de ce nouvel État à quelque peu désorienté les masses arabes et musulmanes, traditionnellement méfiantes, voire opposées au « Grand



UNITÉ 333

Pour faire pendant aux magouilles de la CIA sur le sol californien, l'État californien entretient aussi sa part d'ombre en finançant et en accueillant les éléments de groupes terroristes qui ne rêvent que d'une chose, frapper le Grand Satan.

Unité 333 une émanation du CISA, a été constituée en 2028 pour prendre en charge les éléments subversifs venus du Moyen-Orient. Comme toutes les unités de ce genre, la 333 n'a rien d'officiel, elle dispose d'un financement opaque, et rend compte directement au directeur du CISA, qui est à l'origine de sa constitution. De cette unité, le gouverneur et encore moins le Congrès n'ont jamais entendu parler. Et il va sans dire que la révélation de son existence créerait un cataclysme politique d'envergure.

Comportant une centaine de spécialistes, analystes, formateurs, ex-soldats, agents de renseignement, mais aussi hommes de terrain, cette unité se charge d'entraîner, d'armer, de financer des groupes terroristes islamistes placés en veille sur le territoire californien, mais aussi dans quelques pays soigneusement choisis, où il est possible de dissimuler tout et n'importe quoi (Mexique, Brésil, Canada, etc.). Les groupes terroristes islamiques qui collaborent avec l'Unité 333 sont principalement constitués des vieux rogatons d'Al Qaeda, pour qui le temps n'a pas adouci la rancœur contre les États-Unis. S'ils s'estiment toujours en guerre et projettent de nouvelles actions sur le sol américain, ils ne disposent plus des facilités qu'ils avaient au début du siècle pour préparer leurs attaques. La Californie (ou plutôt le CISA) a décidé de leur fournir ces facilités et ces moyens. Le raisonnement de Paul Kramer, directeur

du CISA et fondateur de l'Unité 333 est assez simple, et il repose sur un principe vieux comme la leucémie et le cancer de la thyroïde, la dissuasion du faible au fort. La Californie est militairement faible et n'a pas les moyens de s'opposer militairement à une agression américaine qui viendra inévitablement. En entretenant une armée de fanatiques prêts à mourir pour semer le chaos et la destruction aux États-Unis, la Californie prend une assurance et promet à son grand voisin qu'une attaque pourrait bien coûter plus qu'elle ne rapportera.

Les Américains sont au courant, par bribes, de cette politique, et on espère, du côté de Kramer, qu'ils en tiennent compte.

Toutefois, le risque pris par le directeur du CISA est trop important pour qu'un copain ne tombe pas un jour sur quelque chose qui risque d'attirer son attention.

Les combattants islamistes sont comme des chiens fous qui s'entraînent sans relâche, mettent au point leurs actions, et piaffent d'impatience d'en découvrir et de devenir des martyrs. Dans le civil, le comportement de certains, sans gêne et ouvertement anti-américain, pourrait bien avoir quelques répercussions.

La CIA cherche activement à trouver et à détruire ces groupes terroristes, et déploie depuis quelques mois une intense activité sur le sol californien. Cette activité n'est pas passée inaperçue auprès des agents du CISA et de l'OCOB qui ne sont absolument pas au courant de l'existence de l'Unité 333. Par aveuglement, certains membres de ces agences pourraient bien prendre l'initiative de sillonner temporairement avec la CIA pour déboucher les terroristes terribles en Californie. Ce qui ne manquerait pas de créer une situation compliquée, surtout si de simples cops un peu curieux sont dans les parages...





Satan » américain et à sa politique impérialiste, mais plutôt bienveillantes envers le nouvel État qui, de surcroît, fait preuve de positions internationales très modérées.

La Californie n'est donc pas une cible prioritaire pour tous les groupes fondamentalistes et terroristes qui existent encore. Et si le terrorisme y existe, il n'est que rarement le fait de groupuscules musulmans.

6.3. Fath Entreprise, ou comment combiner croyance et profit.

CODE ROUGE

La société Fath Entreprise est une petite compagnie récemment installée à Los Angeles et fondée sur une base de capitaux libanais et syriens. Elle se propose de concilier le travail et la productivité à l'occidentale au respect poussé des croyances et de la *Chari'a*.

Dans cette société d'import-export (tous produits orientaux, transit douanier, affrètements, etc.), les employés se doivent tous d'être exclusivement chiites (sans distinction de nationalité ou d'ethnie) et toutes les facilités leur sont accordées pour le respect des rites. Les heures de travail sont aménagées pour les temps de prières ou durant le Ramadan. Le vendredi est chômé, à la place, on travaille le dimanche, et la société se met en quatre pour proposer les meilleurs tarifs de voyages à ses employés qui voudraient entreprendre le *Hadij*.

Comptant environ cinq cents employés, cette petite compagnie basée à Long Beach a souvent été le sujet de reportages vantant l'intégration réussie des musulmans, même les plus pieux, dans le creuset salvateur de la civilisation des libertés.

Mais la réalité est tout de même moins idyllique que les reportages optimistes veulent bien nous le faire croire. Fath Entreprise travaille et gagne réellement de l'argent, mais elle dissimule un côté beaucoup plus sombre et mortellement secret. Il s'agit en réalité d'une secte d'ismaéliens, des chiites croyant à l'avènement futur de l'Imam caché,

descendant d'Ali et d'Hussein, les deux martyrs du chiisme, le véritable récipiendaire de la parole de Mohammed. Cette secte n'est rien d'autre que l'héritière de la secte des Assassins qui œuvrait pour la gloire d'Allah, au Levant et en Perse entre le XI^e et le XV^e siècle.

Cette secte s'est installée depuis peu en Californie, et Fath Entreprise est une couverture idéale pour ses activités. Espionnage, obtention et classification des informations, et, depuis peu, actions plus directes sont ses principales activités. Œuvrant pour un islam débarrassé de toute souillure, et conscient d'être la seule dépositaire d'un vrai savoir, elle se propose de supprimer tous ceux qu'elle estime dévoyer la pensée de Mohammed, et d'accueillir tous ceux qui croient en l'Imam caché, et qui aspirent à voir plus loin que les choses matérielles.

Sous leurs aspects de tueurs masqués, d'ouvriers en bleu de travail, de comptables renfrognés, ou de commerciaux toniques, tous les membres de Fath Entreprise sont des membres de la secte, et tous sont au courant de ses buts et activités. Aucun ne parlera jamais, même sous la plus atroce des tortures...

Comme l'implantation de Fath Entreprise est encore assez récente, peu d'actions ont été entreprises, et les fidèles se sont surtout occupés à emmagasiner des renseignements sur les différents groupes islamistes présents en Californie. La seule action d'envergure qui ait été entreprise, est l'attaque et le massacre au poignard des Nuwaubus, somme tout assez givrés mais plutôt paisibles.

Difficile d'en savoir plus pour l'instant sur cette secte à la composante mystique importante, mais nul doute qu'à mesure que son implantation sera plus assurée, elle entreprendra des actions plus spectaculaires. Il va sans dire que de tous les groupes musulmans déviant, Five Percenters et Nation of Islam, sont en tête de la liste de leurs préoccupations. Ensuite, tous ceux qui se mettront en travers de leur route pourront être liquidés...



Montana Inc.

C'était un homme à la peau sombre, aux traits aquilins. De haute stature, mince et nerveux, il était toujours vêtu de costumes sur mesure à la coupe impeccable, peut-être un peu trop sévères selon les critères de la mode de LA, mais qui lui allaient remarquablement bien. Il se tenait, immobile, face à la baie vitrée du dernier étage du building, semblable à quelque rapace planant haut dans le ciel à la recherche d'une proie. Pour les Angelinos naviguant dans les milieux de la haute finance et de la jet set, il était simplement Omar Rushdie, fils et héritier d'un des plus riches magnats du pétrole immigré en Californie, un homme impitoyable en affaires, mais également un humaniste, qui ne manquait jamais de participer aux soirées caritatives et de faire des dons pour diverses causes : famine, enfance en détresse, chiens et femmes battus, protection de la planète, lutte contre la neuro-pestes... Pour les siens, sa véritable famille, ceux auxquels il avait voué son existence et

confié son âme, il était le dey Al-Ghazi, le conquérant, chargé de recruter et de former les *fedayins* qui donneraient leur existence pour la foi et la promesse du Paradis.

Le Paradis... Seul espoir des Justes avant le Big One. Seul espoir des Croyants avant de subir les foudres du châtiment divin. Seul rempart contre l'obscène illusion d'un monde en perdition.

Nul n'a vu le Paradis ni l'Enfer, ô mon cœur ! Nul ici qui de là-bas soit revenu, ô mon cœur ! Nos peurs, nos espoirs reposent sur... Sur seulement des mots, une chose au loin, c'est sûr, ô mon cœur ! récita-t-il à voix basse. Comme tu t'es trompé, Khayam, toi qui portes le même prénom que moi ! Car l'Enfer, nous le vivons chaque jour ici-bas et le Paradis... Ah, les portes du Paradis nous sont ouvertes, pourvu que nous ayons le courage d'en franchir le seuil... Quelqu'un frappa à la porte, qui le tira de son rêve éveillé.

« Entrez ! »

Son assistante, Jennifer Walter, pénétra dans la pièce, un sourire éclatant aux lèvres. Perchée sur des talons rendant

chaque pas effectué plus périlleux que le précédent, vêtue d'un magnifique tailleur bleu pâle dont la jupe était fendue jusqu'à mi-cuisses et sous lequel elle ne portait qu'un simple bustier de dentelle, sa magnifique crinière blonde scintillant dans les pâles rayons du soleil, la jeune femme représentait exactement tout ce qu'il haïssait, tout ce qu'il méprisait dans cette société californienne aveugle et décadente. C'était la raison même pour laquelle il l'avait engagée. Jennifer, avec ses yeux couleur ciel et sa peau fraîche, ses vêtements sexy et ses longues jambes bronzées, était la couverture idéale, le mirage dont il avait besoin pour éblouir ses clients et associés. Elle était également là pour lui rappeler, à chaque instant, le stupre, la vacuité du monde et raviver sa ferveur.

« Monsieur Rushdie, annonça-t-elle de sa voix flûtée, votre rendez-vous de quatorze heures, Ethan Spooley, est là. Dois-je le faire patienter ?

- Inutile, répondit-il. Faites-le entrer.
- Dois-je vous apporter café, jus d'orange ou autre chose ?
- Faites, je vous en prie

La jeune femme inclina la tête et s'effaça, laissant entrer un homme à la mine rubiconde qui se précipita presque sur lui pour lui serrer la main. Au contact de sa peau moite et de sa chair molle, Omar eut envie de vomir, mais il se contenta de lui retourner ses salutations avec la plus exquise des courtoisies, avant de l'inviter à prendre place dans l'un des fauteuils confortables de son bureau.

Il n'y avait qu'un avantage à la fréquentation de personnes comme Spooley. Leurs relations et leurs idées. Spooley connaissait bon nombre de personnes très haut placées dans le gouvernement et se voulait extrêmement ouvert, ce qui le rendait incroyablement facile à manipuler. En échange de quelques dons pour des « grandes causes humanitaires » - en l'occurrence, les recherches pour lutter contre la neuro-pesté - il était tout à fait prêt à faire le nécessaire pour, par exemple, faire en sorte que des terrains soient cédés à bas prix, ou encore que certains ulémas soient médiatisés, ou, tout simplement, que des frères venus clandestinement s'installer en Californie obtiennent aisément des papiers. Un pion. Un pion moite, gluant et obséquieux, mais un pion utile tout de même.

Moins de deux heures plus tard, Omar était de nouveau seul dans son vaste repaire. Il était posté près de la baie vitrée, exactement dans la même position que lorsque sa secrétaire était venue l'interrompre, quand un signal sonore provenant de son ordinateur vint interrompre sa contemplation.

Sourcils froncés, le dey s'installa face à l'écran - et perdit immédiatement son visage sévère en constatant que le message provenait de la Montagne. Il prononça rapidement quelques mots en arabe - code sans lequel il ne pouvait avoir accès à son mail -, puis se concentra sur la silhouette de l'homme aux traits dissimulés dans la pénombre d'une pièce entièrement neutre.

... Ne regrettez pas la mort du fedayin Tahar, mes frères, car à ce jour je puis vous assurer que les portes du Paradis lui ont été ouvertes. Grâce à sa bravoure et son dévouement, treize infidèles ont été châtiés. Treize, en écho à la légende. Treize, tués par ceux-là mêmes que nous nous efforçons de combattre...

Tahar. Une vague de tristesse envahit Omar, rapidement balayée par un sentiment de joie et de fierté.

... Il a été capturé, il a été torturé par ceux-là mêmes qui se réclament des origines des nôtres et qui ne font que bafouer et profaner la vérité du Prophète, mais nous savons qu'il n'a pas trahi. Nous savons qu'il n'a pas abandonné les siens et a jusqu'au bout été fidèle à notre cause. Car voici ce qu'il a fait, voici ce que nous a été rapporté par celui des nôtres à qui a échu le lourd fardeau de se mêler aux hyènes pour mieux leur trancher la tête. Tahar a été brûlé, Tahar a été énucléé, mais il n'a pas parlé. Tahar a été mutilé, Tahar a été écorché mais sa foi n'a pas été ébranlée. En vérité, Tahar a livré des noms, oui, mais les noms de ceux-là mêmes qui offensent Allah et la vérité du Prophète. Allah Akbar ! ...

Allah Akbar ! murmura Omar en écho.

... Les usurpateurs ne se sont pas posés de question. Les usurpateurs ont immédiatement libéré le fedayin Tahar de ses entraves terrestres et se sont précipités, comme si un voile les avait tous aveuglés, sur les cibles qu'il leur avait désignées... Toutes sont mortes. Même celles qui étaient issues de leur propre engeance. Et c'est là un signe, mes frères, qu'Allah dans sa grandeur nous a choisis pour être ses juges et accueillir le Prophète lorsque celui-ci se révélera à nous. C'est un signe...

Omar ferma les yeux, poussa un profond soupir. Comme il se remémorait le visage ouvert, le regard intelligent du jeune fedayin, sa fierté d'avoir été choisi, son exaltation, une seule et unique lame roula sur sa joue.

Tahar.

Son fils.

Son fils était mort, son fils s'était sacrifié - mais il était sauvé.



Les posses jamaïcains : Reggae men

« Ne pleure point : voici le Lion de la tribu de Juda, le rejeton de David a vaincu pour ouvrir le livre et ses sept sceaux ».

1. Historique

L'origine des posses jamaïcains se mêle aux cris de révolte des ghettos et à l'émergence des communautés rastafariennes.



Le terme « Babylone », tiré de l'Ancien Testament, désigne un système pourri et par extension les flics, le gouvernement et les Églises de Jamaïque. La pauvreté des anciens esclaves et les répressions sanglantes perpétrées par la couronne d'Angleterre jusqu'à l'indépendance (1962) ont durablement ancré le sentiment que l'île et la civilisation occidentale en général sont un enfer terrestre.

1.1. La Jamaïque et l'esclavage

En 1927, l'annonce de Marcus Garvey fonde les prémisses du mouvement rastafari : « Tournez vos yeux vers l'Afrique, où un roi noir sera couronné, car le jour de délivrance est proche ». Tafari Makonnen devient Ras Tafari en 1916 en récompense des services rendus à l'Église copte d'Éthiopie (« Ras » signifiant duc, seigneur). Il assure la régence avant d'être nommé « Négus » (roi), puis en 1930, il est couronné empereur d'Éthiopie et devient Haïlé Sélassié, « empereur de la dynastie de Salomon, élu de Dieu, seigneur des seigneurs, roi des rois, lion conquérant de la tribu de Judée ».

En Jamaïque, les prédicateurs Howell, Dunkley et Hibbert donnent un écho religieux au discours de Garvey. Ils fondent leur enseignement sur la « Holy Piby », la bible selon l'homme noir, d'essence afrocentriste. Il s'ensuit une remise en cause de l'allégeance à la couronne britannique entraînant une répression immédiate des rastas qui va perdurer jusqu'à l'indépendance. La ganja devient un outil liturgique, l'herbe de la sagesse, mais son usage est illicite et réprimé par les autorités. Des communautés agricoles, telle celle d'Howell, apparaissent. Ceux qui en gardent l'accès face aux forces de l'ordre sont nommés « Ethiopian Warriors ». Ils portent des dreadlocks symbolisant leur refus de l'allégeance à la civilisation occidentale. Systématiquement, les communautés sont dispersées, les leaders internés en hôpitaux psychiatriques ou emprisonnés et les rastas renvoyés croupir dans les ghettos de Kingston.

Dans les années 1960, les préceptes rastafari communément admis sont les suivants :

Haïlé Sélassié est le Dieu vivant, rédempteur noir qui les ramènera en Afrique.

Les Noirs sont la renaissance du vieux Israël, exilés par les Blancs dans le ghetto jamaïcain.

Les Noirs sont supérieurs aux Blancs.

Le salut réside en Éthiopie.

À la suite d'une visite officielle en Jamaïque, Haïlé Sélassié cède quelques hectares de terres éthiopiennes aux rastas jamaïcains, les terres de Shasheme. Il laisse aussi dans l'île un représentant de l'Église copte éthiopienne chargé de convertir les rastas. Mais ceux-ci se méfient des autorités ecclésiastiques et refusent d'adopter la position selon laquelle Haïlé Sélassié n'est pas Dieu vivant sur terre mais son représentant. Diverses communautés rastafariennes se développent, s'inspirant des rites de l'Église éthiopienne, comme chez les Bobos Dreads l'observation du Sabbat. Les musiciens de Jamaïque médiatisent les convictions rastafariennes dans les ghettos mais cela ne suffit pas à stopper les bad boys de Kingston.

Depuis l'indépendance deux partis politiques se disputent le pouvoir, le JLP (proaméricain) et le PNP (procastriste). Dans leur lutte, ils utilisent les gangs qui financent les campagnes électorales ou s'assurent que la population du quartier vote pour le bon candidat. Durant les élections, le meurtre à l'arme automatique est monnaie courante, perpétrant une tradition de violence bien ancrée depuis plusieurs siècles. Pour certains, le salut se trouve dans le reggae, pour d'autres c'est dans le trafic de cocaïne, Uzi au poing. Les gangsters sont regroupés en posses du nom des rues de Kingston. Ils s'exportent à New York ou Londres, organisant une criminalité internationale. Babylone étouffe le peuple de Jamaïque et Zion, l'Éden éthiopien, paraît inaccessible.

À la veille du XXI^e siècle, pourtant, les politiciens lâchent les gangs, les *dondadda* (équivalents des *jefes*) se rangent ou sont morts, une trêve paraît possible. Les confréries rastas sont des courants mystiques aux principes moraux stricts ou représentent une philosophie de vie positive et pacifique.



Sadler.

1.2. Les conséquences du néo-impérialisme

Mais en 2003, la guerre éclate en Colombie. La CIA, qui considère la Jamaïque comme l'avant-garde des narcos, réactive les vieilles méthodes de la guerre froide. L'action politique se durcit, le JLP réaffirme ses vieilles allégeances et le PNP cherche un soutien en Amérique du Sud. Une nouvelle guerre des gangs ensanglante Kingston, rue par rue.

Les Églises rastafariennes prennent elles-mêmes position. L'Église copte se range du côté du JLP après sa prise du pouvoir. La vieille confrérie des Nyah-Binghi (signifiant à l'origine « mort à l'opresseur blanc et à ses alliés noirs ») tente d'imposer une théocratie en Jamaïque.

Seule la confrérie des Douze tribus d'Israël, soutenue par la famille du célèbre prédicateur B. Marley, arrivera à conserver une attitude neutre et pacifiste jusque dans les années 2030. Pour cette raison, beaucoup de petites confréries et de partisans du cessez-le-feu rejoignent les rangs des Douze tribus. Mais parallèlement, factions armées et gangs se revendiquent des dogmes rastafariens. Beaucoup servent comme mercenaires dans les conflits en Colombie puis en Amérique centrale.

Politiques et religieux jamaïcains forment ainsi plusieurs générations de guerriers qui ne connaissent pas d'autres métiers, tantôt mercenaires, tantôt gangsters.

Dans un délire intégriste, les Nyah-Binghi éradiquent la branche la plus modérée de leur confrérie et se

rebatpissent Adeptes de Jah. Ils nient ainsi la diversité du mouvement et se réclament seuls dépositaires de la foi. En 2016, les Adeptes tentent un coup d'État qui échoue en Éthiopie. Dès lors, le retour en Afrique revient à l'ordre du jour, aucune confrérie inspirant les factions armées ne voulant être en reste. Les dogmes rastafariens se polarisent autour de deux attitudes.

Ceux qui sont pour la paix considèrent Babylone et Zion comme des concepts métaphoriques. Ceux qui font la guerre considèrent que Babylone est la civilisation occidentale contre laquelle ils luttent.

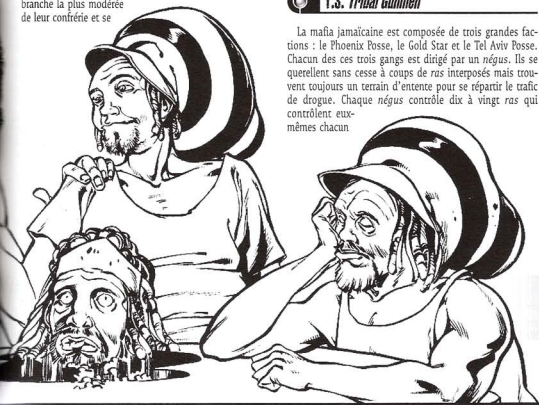
Dans la lignée des premiers rastafariens, ils estiment que le concept d'au-delà est un outil d'oppression des Blancs pour asservir les peuples. De fait, les actes violents des posses et des factions armées sont toujours justifiés puisqu'il ne peut y avoir de plus grand mal que l'enfer terrestre bâti par l'Occident. Puisque Dieu est vivant sur terre, il n'y a plus de limite entre royaume divin et terrestre, entre le mythe et les institutions temporelles.

L'Éthiopie devient un enjeu de pouvoir entre les factions. Les chefs commandant plusieurs « généraux » (chef de posse, *Amitiés de Los Angeles*, p. 94) deviennent des *ras*, les *dondadda* à qui les *ras* prêtent allégeance deviennent des *négus*. Le présent se confond avec le Moyen Âge éthiopien et tous reconnaîtront dans le nouvel empereur d'Éthiopie, le Dieu vivant.

Les mercenaires et gangsters jamaïcains sont considérés comme des flingueurs tribaux qui œuvrent à bâtir l'empire.

1.3. Tribal Gunmen

La mafia jamaïcaine est composée de trois grandes factions : le Phoenix Posse, le Gold Star et le Tel Aviv Posse. Chacun des ces trois gangs est dirigé par un *négu*. Ils se querellent sans cesse à coups de *ras* interposés mais trouvent toujours un terrain d'entente pour se répartir le trafic de drogue. Chaque *négu* contrôle dix à vingt *ras* qui contrôlent eux-mêmes chacun





une cinquantaine de généraux (soit une cinquantaine de posses). Tous les posses jamaïcains sont ainsi affiliés à un *négus* par le biais du *ras* à qui ils prêtent allégeance. Les *ras* eux-mêmes ne sont pas toujours loyaux, tentant de doubler leur *négus* au profit d'un des deux autres. Les règlements de comptes sont incessants.

Négus Seaga, du Phoenix Posse, réside à Kingston. Il est proche du JLP, au pouvoir en Jamaïque et « reconnaît » l'autorité de l'Eglise de Zion dont il est le protecteur. Cette Eglise est une branche dissidente de l'Eglise copte d'Éthiopie qui a déclaré toutes les confréries rastas comme étant hérétiques en 2027, les Douze tribus d'Israël compris. Toutefois Seaga, qui défend des positions politiques très conservatrices, tente de se rapprocher des autorités ecclésiastiques éthiopiennes. Il cherche ainsi à s'implanter en Éthiopie.

Négus Makounen, du Gold Star Posse, a en effet installé ses quartiers dans la capitale, Addis Abeba et règne sans partage sur la pègre locale. Il est le chef religieux des Adeptes de Jah et s'est autoproclamé Dieu vivant, après la disparition inexplicable de l'arrière-petit-fils d'Hailé Sélassié en 2025. Makounen mène une véritable guérilla contre le gouvernement néo-socialiste en place et l'Eglise éthiopienne qui refuse de le couronner Sélassié II, empereur d'Éthiopie. En Afrique comme dans l'ensemble de l'Occident, les Adeptes de Jah sont considérés comme des tueurs en série. Au Royaume-Uni, une loi de 2028 rend passible de prison la simple appartenance au mouvement.

Négus Downde du Tel Aviv Posse dirige ses affaires depuis New-York, bien qu'il soit activement recherché par le FBI. Proche du PNP, il envoie un contingent de flingueurs tribaux soutenir toute guérilla ou armée régulière qui rentre en conflit avec les États-Unis.

Les trois *négus* pratiquent une politique de la terreur et négocient rarement. Ils sont incontrôlables par qui que ce soit. La pègre jamaïcaine est totalement religieuse. Le premier précepte est la lutte contre Babylone. Il permet de fanatiser les troupes et de les renouveler. La principale source de revenu des *négus* est le trafic de drogue, c'est pourquoi des *ras* des trois factions sont présents à Bogota, Kingston, New York et Londres.

La répartition du trafic de drogue est complexe, des *ras* ennemis n'hésitant pas à négocier entre eux pour augmenter leurs bénéfices respectifs.

2. État actuel

En 2021, lorsque les Témoins de Jéhovah prennent le contrôle d'Haïti, des tontons macoutes viennent se réfugier à Kingston, prêtant allégeance au Phoenix Posse. Les Témoins, craignant que la Jamaïque serve de base arrière aux opposants politiques, envoient des agents sur place avec pour ordre de déstabiliser le gouvernement de l'île. Ils concluent une alliance avec les Adeptes de Jah, qui de leur côté, cherchent à détrôner le Phoenix Posse qui contrôle la capitale.

En 2022, des mercenaires du Tel Aviv Posse reviennent des guerres d'Amérique latine avec des échantillons d'ayahuiline (*lignes blanches*, p. 119) dans leurs bagages. Doubant

négus Downde, ils vendent leur trouvaille aux Adeptes. Ceux-ci financent leurs recherches sur le produit avec les fonds apportés par le gouvernement haïtien. En 2025, le voodoo sort des labos des Adeptes basés à Kingston. Le Gold Star veut éviter que cette nouvelle drogue attire la convoitise des *négus* du Phoenix et du Tel Aviv Posse. En Jamaïque, il l'utilise de manière très sporadique comme outil liturgique ou durant les rites d'initiation au gang. *Négus* Makounen choisit la Californie comme terre de commercialisation du produit. Les *ras* y sont indisciplinés et loin du contrôle de leur *négus*. L'opération a pour but de ventiler des grandes quantités de voodoo mais aussi d'obtenir petit à petit l'allégeance de tous les *ras* de Californie. C'est pourquoi le Gold Star vend ses cargaisons au KBC comme aux posses affiliés aux deux autres *négus*.

2.1. Les posses californiennes : allégeance et rapports aux autres organisations

Trois *ras*, affiliés chacun à un des trois *négus* sont censés répercuter les ordres de leur roi auprès des généraux californiens.

● *Ras* Jenkins, général du PK9, est affilié au Phoenix Posse. Il est aussi le protecteur de l'Eglise de Zion californienne. Le PK9 traite avec les gangsters dominicains et nigériens.

● *Ras* Townto, général du Thunder, est affilié au Tel Aviv Posse. Après les guerres en Amérique latine et centrale, beaucoup de mercenaires jamaïcains proches du PNP sont venus trouver refuge en Californie. Ils se sont naturellement regroupés en gangs et suivent l'autorité du Thunder et du *négus* Downde. Par leur biais, *ras* Townto entretient des liens avec les cartels colombiens.

● *Ras* Leekhan, général du Kingston Bad Colonel Posse (KBC) est entièrement dévoué au Gold Star et au *négus* Makounen. Le KBC a moins de posses sous sa tutelle que le Thunder et le PK9 mais tous les suivants de Makounen appartiennent à la secte des Adeptes de Jah. De ce fait, les troupes de *ras* Leekhan sont des fanatiques religieux extrêmement fidèles. La folie sanguinaire dont ils font preuve les tient à l'écart des autres organisations criminelles qui les ignorent ou les abattent à vue.

2.2. Répartition géographique et zones d'influence

La Californie n'est pas une destination traditionnelle de l'immigration jamaïcaine. La communauté présente sur le territoire est peu nombreuse, et composée essentiellement de restaurateurs ou de professions médicales. Dans ce contexte, il est difficile pour les posses californiennes de se cacher au sein de la communauté, elle-même étant éparpillée sur plusieurs quartiers d'une même ville. Toutefois, depuis l'indépendance, le flux migratoire augmente, les migrants préférant San Francisco à New York ou Chicago.

À Los Angeles, le PK9 contrôle un petit quartier de Pueblo et tire quelques revenus du racket des restaurants et des boîtes de nuit. Hormis ce cas, les zones de contrôle des posses se limitent souvent à un bâtiment se trouvant lui-même au milieu du territoire d'un autre gang et les conflits de voisinage sont nombreux. De fait, les posses affiliés au Phoenix et au Tel Aviv sont obligés d'être très mobiles et adoptent un comportement nomade. Contrairement à des gangers du Dieciocho ou des Crips, les posses n'ont pas de quartiers à eux où se réfugier, pas de soutien dans la population en prison, bref pas de base arrière. Cet aspect, ajouté à leur consommation abusive de joker ou de marijuana, dont ils se gavent à longueur de journée, les maintient dans une ambiance plutôt paranoïaque. Ils sont donc particulièrement agressifs et n'hésitent pas à faire feu au moindre contrôle de routine du LAPD.

Les Thunders sont très actifs dans les villes frontalières où ils essaient de s'imposer dans l'export de drogue vers les États-Unis.

Enfin les Adeptes de Jah de Californie présentent un cas particulier. Activement recherchés par le LAPD et les différentes organisations criminelles, ils sont présents uniquement à LA, où ils se sont réfugiés dans les égouts ou des quartiers délabrés tel qu'Hollywood ou El Segundo.



LA MACHETTE : UNE UTILISATION QUI RÉPOND À DES CODES STRICTS

Balafre au visage : premier avertissement.
Coup de machette non mortel : second avertissement.
Massacre d'une famille : représailles contre un ennemi.
Mollet dans un bocal de formol, placé devant la porte du domicile : menaces de mort.
Écorchement vif : vente d'une drogue de mauvaise qualité (*Bush dop*) à un posse.
Corps coupé en treize morceaux distincts : sort réservé aux Indics (*in-fah-mah*). Couramment confondu par le LAPD avec les pratiques d'autres gangs.
Ablation des deux mains : mauvais payeur ou escroc.
Mutilation du bras qui tient l'arme : flingueur qui échoue lors d'une mission d'importance capitale.
Tripes sorties du ventre et tressées : trahison d'un soldat ou changement d'allégeance d'un *ras* ou d'un général.
Cœur arraché et placé dans la bouche : mise à mort d'un ennemi dont on reconnaît la valeur guerrière.
Ablation des parties génitales placées dans la bouche : vengeance aveugle.
Éventrement du vagin au thorax : sort réservé aux femmes qui travaillent pour un gang adverse ou qui couchent avec un ennemi.
Mutilation d'organes sensoriels, atrocités commises avec les neuf orifices du corps : message biblique délivré par un Adeptes de Jah.

3. Organisation

L'émergence du voodoo sur le marché californien a fait apparaître entre les trois *ras* de Californie un nouveau statu quo.

3.1. Loyauté vis-à-vis des négus

Des émissaires du Gold Star jamaïcain ont simultanément traité avec les trois *ras* et exigé un accord préalable entre eux, avant la remise des cargaisons de voodoo. C'est le Gold Star qui s'occupe exclusivement de l'importation du produit depuis la Jamaïque. Les *ras* se trouvent ainsi dans une position de stricte égalité ce qui les a amenés à accepter l'accord. Il en résulte un cessez-le-feu entre le PK9, le Thunder et le KBC, relativement respecté sur l'ensemble du territoire californien.

Ras Townto (Thunder) et ras Jenkins (PK9) se trouvent dans une situation délicate vis-à-vis de leurs *négus* respectifs. Il leur est difficile de se plier à la fois à leurs exigences et à celles du Gold Star. C'est évidemment la situation recherchée par *négus* Makounen qui espère ainsi les obliger sur le long terme à rejoindre les rangs des Adeptes de Jah. Pour le moment, Jenkins et Townto maintiennent leurs troupes dans un état d'ignorance, mais ils ne pourront éternellement cacher l'origine des cargaisons à Seaga et Downde. Makounen a déjà remporté une bataille politique en amenant le PK9 à vendre des cargaisons aux gangs du ghetto de Duarte, affaiblissant ainsi la position des tontons macoutes, alliés du Phoenix Posse.

Pour les *ras* californiens, la décision de trahir dépendra des bénéfices réalisés ou non. Au niveau des posses, à l'organisation militaire stricte, les gangers suivront la décision de leurs généraux. Ceux-ci auront à choisir entre leur *négus*, loin de la Californie, et leur *ras*. Dans l'affaire, les Adeptes de Jah pourraient obtenir la fidélité d'une cinquantaine de posses, renforçant ainsi considérablement leur position en Californie.

3.2. Les rapports d'autorité entre posses

Au sein d'un gang jamaïcain, l'autorité est exercée de manière militaire. La taille du gang varie de cinquante à cent membres, commandés par un général qui nomme des capitaines et des lieutenants. Les gangers reconnaissent l'autorité de leur général avant celle de leur *ras* ou de leur *négus*. Au-delà du posse, l'autorité résulte plus d'une filiation féodale que militaire. Le général choisit à quel *ras* il prête allégeance et il en va de même pour les *ras* vis-à-vis des *négus*. Tous les généraux d'un *ras* se trouvent, de fait, au même échelon hiérarchique. Entre ceux-là, les conflits sont fréquents. C'est pourquoi, les *ras* (eux-mêmes généraux de leur posse) nomment souvent leurs soldats comme généraux des posses qui sont sous leur coupe.

Quoiqu'il en soit, les chefs jamaïcains tirent leur pouvoir de leur maîtrise du trafic et de leurs moyens financiers.





3.3. Fractionnement des tâches

entre posses

L'activité principale de la mafia jamaïcaine est le trafic de stupéfiants qui met en concurrence les trois *négus*. Chacun d'entre eux répartit les zones de trafic entre ses *ras*, qui, selon les villes d'attribution, sont chargés de l'achat, la production, la vente ou l'export. Naturellement les *ras* doivent payer un lourd tribut en contrepartie de la part du trafic qui leur est attribuée. Un quart des posses va être chargé des relations extérieures, du transport des cargaisons et de la surveillance des stocks tandis que les autres s'occuperont des opérations musclées et de la vente au détail.

Lorsque les *ras* découvrent un nouveau produit, c'est leur gang qui s'occupe de toutes les opérations, de l'acquisition à la vente, comme pour le voodoo. Ils n'ont, en effet, qu'une confiance limitée dans leurs généraux.

Un *négus* trouvera toujours des généraux fidèles pour exécuter ses ordres sur le terrain, car c'est souvent une occasion pour régler ses comptes avec un rival.

4. PK9 et affiliés

Suivant les dogmes du Phoenix Posse, le PK9 représente la branche conservatrice de la mafia jamaïcaine.

4.1. Culte et recrutement

Sous l'impulsion du Phoenix, l'Eglise de Zion est devenue l'exacte réplique de l'Eglise copte d'Éthiopie. Elle suit les mêmes rites (jeûnes, danses sacrées) et influences judaïques (Sabbat, interdits alimentaires). En Californie, cette Église possède une dizaine de chapelles dont trois se trouvent à Pueblo. C'est *ras* Jenkins qui est chargé du financement du clergé et de fait, tient sous sa coupe l'évêque, qui lui-même influence fortement les troupes californiennes de *négus* Seaga. Pour faire partie du PK9 ou d'un des posses qui lui sont affiliés, il faut fréquenter assidûment l'Eglise de Zion et observer le Sabbat. Les femmes ne sont pas admises dans ces gangs. Le gouvernement a reconnu l'usage de la marijuana comme outil liturgique aux membres de cette Église mais non du joker qu'elle considère de toute manière comme impropre à la méditation. En dehors des gangsters, cette Église compte environ mille fidèles en Californie. On trouve parmi les posses des membres du clergé, ce qui permet d'accomplir les rites religieux même quand le gang est en opération à l'autre bout du territoire.

Ce clergé ne permet pas le recrutement de nouveaux membres pour les posses car il n'a pas assez d'audience dans la population locale. Les troupes sont composées de gangsters recherchés à Londres ou à New York qui viennent trouver refuge en Californie et, depuis quatre ans, de troupes jamaïcaines envoyées en renforts contre le Tel Aviv Posse.

4.2. Attitude

Les gangsters de *ras* Jenkins adoptent en général le même comportement que le Phoenix jamaïcain, dont ils ont tous, un jour ou l'autre, fréquenté les membres. Ils écoutent du *roots reggae* des années soixante-dix, affectionnent les costards et les chaînes en or et roulent leurs joints avec des pages de la bible. Ils n'aiment pas trop le courant électronique qui agite la musique dub et ragga depuis une quarantaine d'années car les DJ qui la jouent sont souvent proches du PNP ou de courants d'idées jugés beaucoup trop laxistes. Cette intolérance les amène parfois à transformer un sound-system en cimetière, ce qui peut permettre au LAPD de les repérer. Ils ne sont pourtant pas du genre à sortir leur calibre sous n'importe quel prétexte ni à élever le ton de la voix, mais quand ils le font c'est pour tuer.

Ils cultivent des valeurs familiales conservatrices et sont nettement homophobes. Les enfants doivent être élevés dans l'amour de Jah et naître d'une union consacrée par l'Eglise de Zion. À leurs yeux, les courants d'émancipation féministes participent aux déviations de la société californienne. Ils détestent tout autant les mouvements conservateurs américains qui incarnent l'impérialisme et le racisme des Blancs. À leur sens, les uns comme les autres appartiennent à la société babylonienne impure à laquelle ils vouent une haine farouche.

Ils suivent le régime alimentaire « Ital » comportant de nombreux interdits. Ainsi, ils ne consomment ni viande, ni sel, ni alcool. Les repas sont composés de fruits, de racines, de graines, de légumes et de poisson. Ils observent aussi le jeûne durant les cinquante fêtes religieuses de l'année, jours durant lesquels ils ne tuent ni ne trafiquent. Hormis la marijuana, instrument sacré, ils considèrent les drogues comme un vice impie. Mais le fait d'en vendre à des non croyants (« les Babyloniens ») ne leur pose aucun problème.

En effet, tout représentant de l'humanité qui n'est pas membre de l'Eglise de Zion, est impur. Pourri par Babylone, il n'est digne d'aucun respect, ni dans la vie, ni dans la mort.

4.3. Activités

RESSOURCES DE RAS JENKINS

Activité principale : trafic de stupéfiants

Activité secondaire : racket. Le PK9 contrôle quatre boîtes de nuit et une vingtaine de restaurants de Pueblo.

Membres : le PK9 est composé de cent vingt gangsters. Il contrôle quarante-cinq posses pour un total de 3 000 gangsters en Californie dont la moitié se trouvent à LA. Armement : accès uniquement à Armes de poing et d'épaule. Le PK9 et le Spanglers affectionnent le Ruger Falcon et le Uzi.

Le PK9 tire ses principales ressources financières des cargaisons de quetz, d'héroïne et de joker de négus Seaga qui transitent par la Jamaïque. Ces cargaisons sont de faible volume comparées à celles d'autres organisations, comme le Dieciocho ou les cartels colombiens. De plus, une partie des bénéfices est allouée au culte. Le PK9 ne peut donc pas se payer un réseau d'importation très fiable ni pratiquer la corruption à grande échelle. Le gang utilise la plupart du temps des mules (en général des toxicomanes californiens) ou soudoie des employés du LAX. Avec ce genre de techniques, les quantités importées sont de quelques dizaines de kilos par voyage et les risques de saisie nombreux.

Le PK9 concentre actuellement son activité sur le trafic de voodoo. Pour les autres drogues, c'est le Renkers Posse qui est chargé de récupérer les cargaisons qui transitent par le LAX et de les stocker. Le Dunkirk Posse les ventile entre les vingt autres gangs affiliés au PK9 à LA pour la vente au détail. Le PK9 fait ensuite le tour des gangs pour encaisser les bénéfices et vérifier que tous respectent les directives de ras Jenkins. Le Renkers et le Dunkirk, par exemple, ont pour ordre formel de ne pas vendre eux-mêmes de drogue afin d'éviter de se faire repérer par la NADIV.

Le même système d'importation et de distribution est utilisé à San Francisco, Sacramento et San Diego avec d'autres posses affiliés au PK9. Ce dernier est aussi présent dans ces trois villes pour contrôler ses troupes.

Le LAPD surveille les gangsters jamaïcains de Pueblo et l'Église de Zion. Un certain nombre de PK9 risquent l'arrestation à chaque fois qu'ils s'y rendent pour prier. C'est pour quoi le racket des boîtes de nuit et des restaurants jamaïcains de cette zone a été confié au Spanglers Posse, composé de vieux gangsters fraîchement débarqués de Jamaïque avec des faux papiers. Le Spanglers est fidèle à négus Seaga, ce qui peut potentiellement poser des problèmes au PK9.

Les dogmes de l'Église de Zion interdisent de réaliser des bénéfices sur la vente de marijuana. Elle est vendue en gros à des prix qui n'amortissent pas le coût de l'import. Cela permet d'attirer une clientèle de petits trafiquants californiens qui vont renseigner les troupes de Jenkins sur d'autres trafics. Il peut s'agir d'une mise en relation avec un producteur local de drogue de synthèse tout comme d'informations sur un arrivage d'un concurrent que les Jamaïcains vont simplement braquer.

5. Thunder et affiliés

À l'opposé du Phoenix, le Tel Aviv et les posses sous sa coupe vivent le rastafarisme comme une idéologie révolutionnaire qu'ils mêlent à leur spiritualité.

5.1. Culte et recrutement

Pour négus Downde et ses troupes, temporel et divin se mêlent dans une guerre terrestre contre Babylone. Ils reconnaissent les descendants d'Haïlé Sélassié comme

l'ingénieur de ras Jenkins type :

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

Points de vie : 19

Jet d'encaissement : 6+ / 3 (FA + mod. de localisation)

Compétences

Arme de contact	7+
Arme d'épaule	7+
Arme de poing	5+
Athlétisme	7+
Conduite	6+ [voiture]
Connaissance	6+ [bible]
Connaissance	8+ [stupéfiants]
Corps à Corps	5+ [coups]
Discrétion	7+
Éloquence	6+
Intimidation	5+
Tir en rafales	8+

Attitude lors d'un interrogatoire

Agressif	+1
Inquisiteur	-2
Froid	-1
Poli	-1
Amical	0

Informations disponibles

Trafic de drogue	-3
Dealers & drogués	-2
Mafia jamaïcaine	-2

Combat

Pour l'amour de Jah, un gangster de ras Jenkins se plante au milieu de la rue, prend le temps d'ajuster ses tirs et renvoie au néant le plus grand nombre de Babyloniens qu'il peut et cela, quel que soit son nombre de points de vie.

Initiative +2 Attitude : Ultra-violent

- Ruger Falcon (041) att. 5+ / 7
- Uzi (-131) att. 8+ / 6
- Bonus pour être touché : 2 (nécessite deux difficultés de moins)

Si moins de la moitié des PV :

Initiative +2 Attitude : Ultra-violent

- Ruger Falcon (041) att. 5+ / 6
- Uzi (-131) att. 8+ / 5
- Bonus pour être touché : 2 (nécessite deux difficultés de moins)

des Dieux vivants mais à leur sens, la foi ne peut se vivre qu'individuellement et l'Église d'Éthiopie est affligée des mêmes vices que les sociétés occidentales décadentes.



CODE BLEU

RAS JENKINS

Depuis plus de dix ans en Californie, il connaît assez bien le territoire. Il est en poste depuis 2027 lorsque son prédécesseur est tombé sous les balles du Thunder. Jenkins a toujours officié sous les ordres de Seaga. Flingueur du Phoenix dès l'âge de douze ans, il devient lieutenant à l'âge de dix-huit et commence alors à apprendre les rouages du trafic. À trente ans, Seaga l'envoie en Californie après l'avoir nommé général du PK9. Sur place, bien qu'il soit un fervent fidèle de Zion et de son *négus*, il est déçu par la politique menée par Seaga.

Celui-ci a comme principale préoccupation le financement et l'expansion de l'Église de Zion et ne nourrit qu'une ambition très limitée à propos du trafic de stupéfiants, contrôle par des organisations criminelles plus puissantes. Avec l'indépendance de la Californie et la fermeture des frontières américaines, l'influence du Phoenix sur le trafic californien s'estompe encore. Jenkins s'arrange alors pour faire assassiner son *ras* par les Thunder. Bien que Seaga nourrisse quelques suspicions sur les circonstances de l'assassinat, il nomme Jenkins comme nouveau *ras*. Toutefois, il l'envoie en 2029 le Spanglers Posse le surveiller. Pendant ce temps, Jenkins a accepté la proposition du Gold Star et s'est lancé dans le trafic de voodoo. Pour se débarrasser des Spanglers, il compte les précipiter dans une guerre territoriale avec les Crips.

Quant à son alliance avec les Adeptes de Jah, elle ne trahit pas à son sens, sa fidélité à l'Église de Zion. Il espère ainsi remonter jusqu'à *négus* Makounen, l'éliminer et s'imposer comme protecteur de l'Église celtique d'Éthiopie.



La participation aux guérillas du monde entier qui s'opposent aux régimes occidentaux fait partie de leur croisade religieuse contre Babylone.

Femmes et hommes sont placés sur un strict pied d'égalité. Le Tel Aviv Posse finance des camps paramilitaires où sont formés des jeunes recrutés surtout à Kingston, Londres, New York ou Addis Abeba. Envoyés se battre aux quatre coins du monde, les vétérans deviendront ensuite des gangers dans les posesses du *négus* Downde. Ils se battent pour voir émerger une société libérée du joug de Babylone, mais eux-mêmes, vivant dans cet enfer terrestre se considèrent comme impurs, comme des anges déchus. Pour lutter contre ce système, ils doivent donc s'y adapter et tous les moyens sont recevables, au premier rang desquels se trouve la terreur exercée contre les ennemis. Le seul interdit est l'attentat suicide, considéré comme absurde, car la lutte s'arrête avec la mort. Suivant un précepte rastafarien auquel le Tel Aviv Posse est très attaché, l'au-delà est en effet un outil d'oppression des Blancs.

Avec l'indépendance de la Californie, beaucoup de vétérans jamaïcains des guerres d'Amérique latine et centrale sont venus se réfugier sur le territoire, prêtant ainsi allégeance à *ras* Townto. Leurs relations avec les cartels colombiens et mexicains ont permis à ce dernier d'accroître son influence sur le trafic de drogue sans se soucier d'en référer au *négus* Downde qui est dans le collimateur des autorités américaines. Pour limiter l'influence du *ras*, Downde n'envoie plus de vétérans en Californie. Townto a donc décidé de recruter sur le territoire parmi les jeunes désœuvrés et les vagabonds. Pour les tester, il les utilise comme mules pour passer la frontière américaine dans des opérations d'export. Ensuite, il les regroupe en posse et leur fait ouvrir des points de vente sauvages dans des ghettos américains tenus par des Crips ou des Bloods. Ceux qui survivent et réalisent des bénéfices sont intégrés dans le posse californien qui les a initialement recrutés. Les autres, s'ils ne sont pas déjà morts, sont abattus par le Thunder. Townto considère le trafic de drogue en Californie comme une vaste guérilla urbaine. Il est donc en guerre permanente contre les autorités et n'hésite pas à entreprendre des opérations et des démonstrations de force spectaculaires.



5.2. Attitude

Contrairement au PK9, les mœurs « libres » de Californie ne posent aucun problème aux Thunder. Le vice babylonien, pour eux, est incarné par la société de consommation et les « riches ». Pour signifier qu'ils ne sont plus purs (marqués par le sceau de Babylone qu'ils combattent) ils arborent de nombreux piercings, tatouages et BioSteel. Il s'agit d'une provocation encouragée par le *négus* contre les Églises rastafariennes qui interdisent l'auto-mutilation. Le peuple jamaïcain, en effet, est élu, il est la tribu de Juda et par conséquent doit rester pur. Downde désavoue cette pensée : pour lui la pureté sera retrouvée avec la chute de Babylone. Une rhétorique qui lui permet d'internationaliser ses préceptes et de recruter des troupes dans le monde entier.

Le look très urbain des flingueurs de Downde leur permet de se fondre dans beaucoup de milieux nocturnes et festifs où ils pratiquent la vente de stupéfiants au détail.

À LA, le Thunder organise des *sound systems* où ne jouent que des DJ détestés par le PK9 et qui servent de marches de la dope.

Les flingueurs de Downde sont marqués par une culture militaire. Même blindés au joker, ils continuent à réfléchir de manière tactique. Ils ne tuent pas, sauf en mission pour leur général ou s'ils se sentent menacés (ce qui comprend les contrôles d'identité). Non pas que l'envie de hacher au couteau quelques têtes dorées leur manque, mais ils n'agissent jamais gratuitement. Ils savent qu'un acte individuel non réfléchi peut faire tomber tout le posse. Morts, ils ne serviront plus à rien. Ils préfèrent donc garder leur rage pour les attaques de commissariat au lance-roquettes.



5.3. Activités

Depuis quatre ans, Townto a acquis une certaine autonomie vis-à-vis du *négus*. En intégrant dans le Thunder des

vétérans d'Amérique centrale, il a tissé de nombreux liens avec le cartel de Bogota à qui il achète directement ses cargaisons de quetz et de joker sur le territoire californien. Les volumes trafiqués sont ainsi bien plus importants que ceux du PK9. Tous les bénéfices sont réinvestis dans l'achat de cargaisons d'armes, le recrutement, et la création d'un réseau d'exportation de stupéfiants vers les États-Unis. Le

Thunder dépense aussi beaucoup d'argent dans l'achat de mercenaires non Jamaïcains disposant de compétences spécifiques, comme le hacking ou le génie chimique.

Townto dispose ainsi d'une guérilla parfaitement équipée capable de subvenir elle-même à ses besoins. Dans n'importe quel type d'opération (achat de cargaisons de drogue, stockage, récupération de soldats « kidnappés » par le





RESSOURCES DE RAS TOWNT0

Activité principale : trafic de stupéfiants.

Activité secondaire : assassinats.

Membres : le Thunder est composé de deux cents gangsters. Il contrôle soixante posesses pour un total de 7 000 gangsters éparpillés en Californie, au Nevada, dans l'Oregon, en Arizona et au Mexique. Dix posesses du *ras* sévissent actuellement à LA.

Armement : accès à tout type d'armement. Il est acheté aux trafiquants européens par le biais des cartels mexicains.

LAPD...), le *ras* investit des moyens importants afin de démontrer sa supériorité tactique. Par exemple, pour un simple achat de cargaison, les membres du Thunder sont équipés de pare-balles, de fusils d'assaut type AK74 voire Colt M17, utilisent des lunettes de vision nocturne, sont en contact entre eux par radio-caméra et coordonnés par un poste de commandement mobile. Il suffit à un cops de les voir bouger par deux, l'un toujours en couverture de l'autre, pour comprendre qu'ils sont en guerre.

Le Thunder se fait par ailleurs un point d'honneur à toujours disposer du maximum de produits différents à proposer à sa clientèle. Comme il entretient de mauvaises relations avec la plupart des organisations criminelles, il est obligé d'acheter à des trafiquants de seconde zone en petite quantité. De fait, il réalise peu de bénéfices sur les produits autres que le voodoo, le joker et le quetz. Mais cela lui permet d'attirer une clientèle très variée.

Il est aussi intransigeant sur la qualité de ce qu'il achète et un produit mal raffiné peut conduire à l'écorchement vif de celui qui l'a vendu.

Les membres du Thunder se déplacent par quatre ou neuf selon la nature de leur mission. Ils s'occupent de récupérer les cargaisons de dope qu'ils ventilent aux différents posesses pour la vente au détail.

Dernièrement les opérations d'exportation vers Phoenix ont été confiées au Dum-Dum Posse. Ceci a permis au *ras* de réaffecter vingt-quatre Thunders pour la vente au détail à LA, mission qui a pour but d'écouler discrètement les stocks de voodoo.

Townto utilise certains de ses flingueurs comme tueurs à gages au profit d'organisations assez inconscientes pour confier aux jamaïcains de tels contrats. La cible a peu de chance de s'en tirer, mais il ne faut pas compter sur un travail discret et les « dommages collatéraux » sont fréquents. Le LHP (Love and Hate Posse) est spécialisé dans ce genre de besognes et la moitié de ses membres sont recherchés par le LAPD pour assassinat. Ce gang a aussi pour mission de localiser le quartier général de *ras* Leekhan au cas où Townto déciderait de rompre les accords commerciaux avec les Adeptes de Jah.

Par ailleurs, les déboires récents des Chasseurs de dragons (Pilote p. 275) avec les cops et d'autres gangs vont obliger Townto à envoyer des renforts dans Skid Row. Les Chasseurs sont en effet le seul posse sous sa coupe à contrôler un territoire de manière « sédentaire » depuis aussi longtemps. Ils tiennent donc une position stratégique qu'il faut absolument tenir. Là encore, c'est sans doute le LHP qui sera désigné pour remplir cette tâche. Vu la détermination des Veilleurs et des Gardes rouges, le quartier risque de se transformer à nouveau en champ de tir.

CODE BLEU

RAS TOWNT0

Depuis vingt-cinq ans, il mène une guérilla urbaine contre les États-Unis. Il a fréquemment changé de visage et d'identité et le FBI lui connaît au moins dix alias. Il a combattu en Amérique latine et fait du trafic de drogue dans six grandes villes américaines avant de devenir *ras* de Californie en 2022. L'indépendance lui a donné un certain répit pour réorganiser et augmenter ses troupes. Il est complètement obnubilé par l'idée de constituer une guérilla capable de rivaliser avec les autorités de manière durable. Depuis dix ans, il dort sur une paille au fond d'une cave ou dans des motels minables. Tout l'argent du trafic passe dans le recrutement et l'achat de matériel, bien vite consommé dans des opérations coups de poing. En cela, il est le fidèle serviteur de son *négu* à ceci près qu'il ne paie plus son tribut depuis deux ans. Cela signifie une mort dans d'atroces souffrances, car il doit près de six millions de dollars au Tel Aviv Posse. Townto s'en moque, étant persuadé que le cartel de Bogota va se lancer dans une « guerre » contre le gouvernement californien. Autant suicidaire que mégalomane, il compte sur cet événement pour augmenter son influence sur le trafic et déclencher une série d'attentats en Arizona. Ses fantasmes lui font oublier un peu vite la situation critique dans laquelle il se fourvoye. D'ici un an au plus tard, le *négu* traqué par les autorités américaines, risque de se replier en Californie. Si Townto ne lui offre pas la tête de *ras* Leekhan et des labos de productions de voodoo, ses meilleures chances de survie sont du côté du *négu* Mokounen. Celui-ci lui fera prendre la tête des opérations de guérillas menées contre le gouvernement éthiopien après lui avoir arraché ses trente-sept piercings et tout son BioSteele lors d'une « cérémonie initiatique ».

6. KBC et affiliés

Ces posesses font tous partie de la secte des Adeptes de Jah. Persuadés à tort que *négu* Makounen est l'héritier d'Haïlé Sélassié, le Dieu vivant, ils pensent être touchés,

Flingueur de ras Towna Type :

Course	2	Charme	2
Coordination	4	Éducation	1
Perception	2	Sang-froid	3
Réflexes	3		

Points de vie : 16

Jet d'encaissement : 6+ / 3 (EA + mod. de localisation)

Compétences

- Arme de contact 6+ [machette]
- Arme d'épaule 6+
- Arme de poing 6+
- Arme lourde 8+ [au choix]
- Athlétisme 5+
- Conduite 7+ [voiture]
- Connaissance 8+ [stupéfiants]
- Corps à Corps 6+ [projection]
- Discrétion 6+
- Intimidation 7+
- Lancer 8+
- Tir en rafales 6+ [épaule]

Au choix, une compétence, entre :

- Électronique 8+
- Éloquence 8+
- Mécanique 8+
- Séduction 8+

Attaque lors d'un interrogatoire

- Agressif +2

- Inquisiteur 0
- Froid -1
- Poli -2
- Amical +1

Informations disponibles

- Trafic de drogue -3
- Mafia jamaïcaine -2
- Dealers & drogués -1

Combat

Qu'ils soient au bord de l'overdose, blessés, en sous nombre ou que les sirènes des spitfires retentissent au loin, les flingueurs de Towna conservent une attitude prudente et cherchent à rester coordonnés avec leurs coéquipiers. Au sein d'une équipe, les flingueurs vont se diviser en deux groupes. Le premier va rester en couverture tandis que le second va tenter de progresser vers la cible.

Initiative 0

Attitude : Prudent

- AK74 (031), tir en rafale Att. 6+ / 3
- Colt Terminator (031) Att. 6+ / 3
- Colt M17 (041), tir en rafale Att. 6+ / 3
- Grenade à fragmentation Att. 8+ / 3
- Machette Att. 6+ / 2
- Malus pour être touché : 1 (nécessite une difficulté en plus)

Si moins de la moitié des PV :

Initiative +1 Attitude : Prudent

- Les caractéristiques restent les mêmes, le malus est compensé par une initiative plus lente.

en tant que suivants, par une grâce divine qui justifie toutes les atrocités qu'ils commettent au nom de la lutte contre Babylone.

6.1. Culte et recrutement

Les Adeptes sont fanatisés lors de rites d'initiation qui durent plusieurs mois. Les jeunes se succèdent, entrecoupés de trips au voodoo dans lesquels les recrues finissent inexorablement par vivre une vision dans laquelle Makounen règne sur l'Éthiopie, le lion de la tribu de Juda à ses pieds.

Sortis de là, ils vivent une intense frustration de voir le Dieu traqué par une Babylone orgueilleuse et servie par des légions d'incroyants. Les tueries deviennent un devoir religieux.

Arrivé en Californie il y a huit ans, le KBC ne comprenait à l'origine qu'une cinquantaine de membres originaires de Jamaïque. Il a énormément recruté parmi les déshérités afro-américains rejetés par leur communauté pour diverses raisons. Longtemps, il fut confondu avec d'autres sectes, tel les Kuliens, ce qui lui permit de croître paisiblement. Puis le nom des Adeptes de Jah fut médiatisé par une série de meurtres aggravés dans la population civile et dans les gangs. Quelques Adeptes furent arrêtés vivants et finirent en hôpital psychiatrique.

Beaucoup furent abattus. La secte se fractionna en douze posses qui se réfugièrent dans les endroits les plus désolés de Los Angeles. Chacun d'entre eux est dirigé par un membre du KBC. À l'exception de ras Leekhan qui se terre dans les égouts entouré d'une garde rapprochée de dix gangers fanatiques, les onze autres ont tous une identité civile et exercent une activité professionnelle (DJ, médecin, avocat...). Cette couverture civile est leur meilleure protection. Devant leurs fidèles, ils apparaissent en effet toujours avec un masque d'ébène.

6.2. Attitude

Les Adeptes vont en guenilles et portent d'épaisses dreads crasseuses. Un look qui leur permet en fin de compte de passer inaperçus dans Downtown LA puisqu'ils sont souvent pris pour de simples clochards. Parfois, ils paraissent doux, parfois ils semblent contempler des choses invisibles ou sont animés d'une haine dans le regard qui semble être tournée vers eux-mêmes.

Ils s'expriment souvent par métaphores ou associations d'idées, ce qui limite le dialogue.

Lorsqu'ils ne sont pas perdus dans la contemplation de Jah ou de leur propre phrase, ils observent la population, la manière dont on peut rentrer dans l'immeuble de cette

chère tête blonde ou dont on peut s'introduire dans le parking de ce club. Un Adepte tue plusieurs fois par an, en général au hasard mais toujours méthodiquement. Il semble déployer une énergie toute particulière à maintenir en vie sa victime le plus longtemps possible. S'il y a viol c'est toujours à l'aide d'objets.

6.3. Activités



RESSOURCES DE RAS LEEKHAN

Activité principale : semer la terreur et voler les possessions des victimes.

Activité secondaire : trafic de voodoo.

Membres : un millier réparti en douze posses. Tous se trouvent à LA et ses environs. Ras Leekhan et trois cents adeptes se cachent à El Segundo où ils se tiennent en général tranquilles. Les exactions sur la population sont commises dans des quartiers voisins.

Armement : pincettes, tenailles, marteaux, machettes, tronçonneuses... Plus généralement, l'armement trouvé sur les victimes, souvent des armes à feu antiques de petits calibres et mal entretenues. Le KBC détient un stock d'armes militaires, mais contrairement au Thunder, il ne dispose pas des fonds nécessaires pour le renouveler. Société écran : le KBC possède une petite société de location de limousines basée dans la zone industrielle de San Diego.

La masse des Adeptes suit consciencieusement les ordres de ses chefs. Elle est efficace pour tuer, investir un lieu discrètement, obtenir un code par la torture ou vendre de la drogue dans la rue. C'est tout ce que leur demande Makounen qui a fondé son pouvoir sur la terreur et la déstabilisation politique. La plupart de ses « vrais » flingueurs se trouvent en Jamaïque ou en Éthiopie. En Californie, ils sont quarante (les membres du KBC qui ont survécu). Leur principale activité consistait à recruter de nouveaux Adeptes et à faire entrer clandestinement de la marijuana pour les alimenter. Très peu d'entre eux étaient alors connus des autres organisations criminelles et du reste de la pègre jamaïcaine.

Hormis les onze généraux de posses, ras Leekhan et le KBC se dévoilent à présent, par le trafic de voodoo. Les membres du gang se déplacent par six et distribuent des doses gratuitement dans les zones où se trouvent des crack-houses. Puis, ce sont les Adeptes qui viennent quelques jours plus tard, vendre dans le secteur. Les trois quarts des bénéfices réalisés sur le voodoo doivent être blanchis par la société détenue par le KBC, avant de transiter par douze comptes bidons et finir dans les poches de négus Makounen.

Adepte de Job type :

Endurance	2	Charme	3
Coordination	3	Education	1
Perception	3	Sang-froid	4
Réflexes	3		

Points de vie : 16

Jet d'encastrement : 6+ / 4 (FA + mod. de localisation)

Compétences

Arme de contact	4+ [au choix]
Arme de poing	7+
Athlétisme	5+
Conduite	7+ [voiture]
Connaissance	8+ [stupéfiants]
Connaissance	8+ [bible]
Corps à Corps	5+ [coups]
Discrétion	4+
Éloquence	5+
Intimidation	5+
Tir en rafales	7+ [arme de poing]

Attitude lors d'un interrogatoire

Agressif	0
Inquisiteur	-1
Froid	-1
Poli	+2
Amical	+1

Informations disponibles

Trafic de drogue	-3
Mafia jamaïcaine	-3
Dealers & drogués	-2

Combat

Les Adeptes se jettent corps et âme dans la mêlée. Ils adorent voir le sang gicler et oublient parfois leurs adversaires encore vivants pour dépecer une victime au sol.

Initiative +0

Attitude : Ultra-violent

Mini Uzi (-121), tir en rafale	Att. 7+ / 4
Rasoir	Att. 4+ / 5
Machette	Att. 4+ / 5
Tronçonneuse	Att. 4+ / 3
Bonus pour être touché : 2 (nécessite deux difficultés en moins)	

6.4. Le style KBC

Selon les situations, ils arborent des costumes trois pièces ou des treillis militaires. Une partie d'entre eux est issue de l'intelligentsia jamaïcaine, les autres sont d'anciens militaires ou policiers. Même s'ils ne paraissent pas fous et qu'ils sont tout à fait capables d'entretenir des relations sociales dites « normales », ils sont eux aussi totalement fanatisés par Makounen. Ils évitent simplement

de tuer pour ne pas attirer l'attention des autorités. Mais dès qu'ils en ont l'occasion, ils se lancent avec passion dans une séance de torture. Le gang assurant la logistique et la coordination de tous les posses, seulement la moitié d'entre eux s'exposent dans les ventes de rues. Ils sont répartis en trois groupes de six et passent en Limousine pour distribuer gratuitement les échantillons sur le territoire de gangs ennemis, un style qui plaît beaucoup au ras : «... et les incroyants scelleront leur perte en suivant le sentier tracé par les idoles... » Ils se sont aussi exposés dans les négociations avec les autres gangs jamaïcains et le LHP enquête sur eux.

7. LAPD et posses

Les autorités détiennent peu d'informations sur l'organisation des posses. La police sait qu'il existe une mafia jamaïcaine sur le territoire qui fait du trafic de stupéfiants. Par contre elle ignore l'existence des ras, des négus et des rapports d'allégeance. Les Adeptes de Jah sont fichés comme étant une secte meurtrière, mais le KBC est inconnu des services.

La NADIV surveille les églises de Pueblo et recherche quelques membres du PK9 pour trafic de stupéfiants, tout en considérant le LHP comme plus puissant et plus dangereux.

Les recherches se concentrent en effet sur les gangs affiliés au Thunder, tout en considérant les membres de

celui-ci comme de simples dealers de rue. C'est évidemment l'utilisation de stocks d'armes militaires qui suscite l'intérêt du LAPD et du COPS. L'opinion des gradés est que les Jamaïcains sont au service des cartels colombiens, les méthodes employées présentant des similitudes.

CODE BLEU

RAS LEEKHAN

Ancien évêque de l'Église de Zion, il a rejoint les rangs des Adeptes après le coup d'État manqué par Makonnen en Éthiopie. Fidèle au négus qu'il prend pour Dieu, il s'appelle lui-même à un ange, ce qui en fait un individu particulièrement déterminé et particulièrement borné. Il affectionne les mauvaises métaphores et les tournures de phrases laborieuses. Il interprète le moindre geste comme étant un signe biblique ce qui favorise rarement les relations diplomatiques. Mais Leekhan est un fou sanguinaire extrêmement bien organisé qui sait aussi réinterpréter la Bible lorsqu'une lecture trop littérale risque de contrarier les plans du négus. Jenkins et Townto le craignent, car on dit de lui qu'il peut faire disparaître ses adversaires par sa simple volonté.

Poulet grillé

Le soleil avait presque disparu derrière l'horizon - ce n'était guère visible avec les fumées d'usine, la poussière jaune sale et les nappes de gobe qui montaient doucement vers les hauteurs.

Les deux adolescents s'étaient installés sur une petite butte, un amas indescriptible de béton, de terre grisâtre et poussiéreuse et de bois surplombant un pâté de huttes insalubres de tôle et de matériaux divers de «*Port-au-Prince*». Pas de masque ni de filtre pour ces gamins des bidonvilles - s'ils avaient, sans passer par les mains expertes et coûteuses d'un médecin, survécu au choléra et à la grippe brésilienne, alors ils pouvaient bien vivre avec des poumons atrophiés et gangrenés par des particules toxiques - de toutes manières, ils n'avaient pas les moyens de s'offrir une protection contre ce fog verdâtre et, en se réunissant ici même, à l'heure où le brouillard s'étendait sur les collines de Duarte, ils étaient certains de ne pas être dérangés. Ils n'attendaient que quelques minutes avant de voir émerger des profondeurs abyssales et souillées du bidonville un troisième garçon, qui arborait son T-shirt rouge constellé de taches une sorte de médaille dorée d'aspect vaguement militaire.

- Hey, Colonel ! le salua le premier, qui arborait un chapeau cabossé, mélange grotesque de coiffe de sorcière et de haut-de-forme. Tu as le bâton loa ?

- Aye, 'tit frère ! Et toi, tu as la Fumée ?

- Ouais... Je te jure qu'avec ça, on sera raides... morts !

Les trois gangbangers s'esclaffèrent. Rien de tel que quelques jeux de mots sur ces conneries de vaudou pour s'échauffer un peu. Au bout de quelques instants, ils reprirent leur sérieux et se tournèrent vers le dernier d'entre eux, un beau jeune homme au cou duquel pendaient une bonne douzaine de grigris.

- Ogoun, tu as tout vérifié ? demanda Baron.

- Au poil, cuzz ! Les macoutes devraient vraiment être occupés avec cette histoire de concurrente. M'est avis qu'ils vont retourner tout le coin pour tenter de la trouver et de lui faire passer définitivement l'envie d'ouvrir une «*tite boutik*» de Mame Koné... »

- Ils ont vraiment tout gobé, alors ? T'es sûr ?

- Ils sont payés pour faire le ménage, pas pour réfléchir ! C'est des cranks, ces mecs ! D'ailleurs, je serai li dokter, je relèverai vraiment les morts et je leur donnerai le boulot de ces vatos, ça changerait pas grand-chose et ça lui ferait des économies.

- Ouais, ça prouve bien, en tous cas, que tout ça c'est Lambiche et compagnie...

Baron se leva, écarta son corps maigre et noueux, farfouilla dans la poche arrière de son vieux jean et en tira quelques petits cristaux translucides d'aspect violacés. Colonel extirpa d'une poche une petite pipe longiligne et la lui tendit.

- Ogoun, t'es sûr que tu ne veux pas essayer ?

- Pas besoin de ça pour être...





Il tira brusquement un revolver de l'arrière de son pantalon et le brandit, les yeux exorbités et l'air menaçant vers ses amis.

... Un loa de la gueeeeeerrrrre !

Et pendant que ses compagnons tiraient leurs premières bouffées, il se leva et tourna les yeux vers le Sud. C'était là qu'ils frapperaient, tous trois, dès que les autres seraient prêts. Une simple vengeance. Non, œil pour œil – la justice divine. Et comme Dieu s'était barré depuis longtemps, ce serait lui, Umber « Ogoun » Lee des Guédés, qui ferait justice, aidé de ses deux anges exterminateurs. Ce serait lui qui mettrait un terme définitif à la gloire et l'existence de ce foutu Lacelle.

– Motherfucka'li'l'killa', jura-t-il à mi-voix.

Putain de tueur d'enfants qui s'en était pris à des mômes simplement parce qu'ils trouvaient les pratiques vaudoues dépassées et les tournaient en dérision. Putain de tueur d'enfants qui avait fait exécuter par ses porcs trois hommes du gang. Quelques coups de couteau.

Un barbecue... Ça suffirait peut-être à les venger. Peut-être.

Mais ce que voulait vraiment Umber, c'était voir Toussaint Lacelle le supplier de ne pas lui infliger le Père Lebrun...

Il ne restait plus dans la pipe qu'un petit résidu brunâtre, d'aspect légèrement résineux. Baron et Colonel avaient les

yeux exorbités, les pupilles dilatées et marmonnaient des mots sans suite.

– Allez, c'est l'heure ! murmura-t-il en les aidant à se relever.

Colonel faillit perdre l'équilibre et se rattrapa in extremis à son épaule. Baron, très digne, commença à descendre la colline, sans se rendre compte que de la commissure de ses lèvres coulait un peu de bave – une écume blanchâtre et mousseuse, semblable à celle qui coulait des possédés lors des cérémonies des charlatans.

– Héritage culturel, mon cul ! grommela Ogoun. S'ils étaient si forts que ça, on ne se serait pas fait expulser de notre pays... Saloperies de houngan.

– Vous avez entièrement raison.

Les adolescents s'arrêtèrent net dans leur course. Surgissant des ombres, pareil à des guerriers silencieux venus d'une lointaine époque, une dizaine de colosses armés de machettes, menés par un Nigga d'une trentaine d'années, arborant à son poignet une belle montre dorée et portant un costume de prix.

– Vous avez raison, répéta l'homme. Le docteur Lacelle et moi pensons que pour que les esprits nous entendent, si loin de chez nous, il faut employer des méthodes nouvelles – faire des sacrifices autrement plus important que de simples poulets...

Les gangs haïtiens : Duarte, Little Haïti

Qui se souvient d'Andreas Duarte ? Lorsque vous pénétrez l'intérieur d'une des maisons appartenant à l'un des rares nantis de Duarte, vous comprenez que l'officier mexicain n'a laissé que son nom à cette ville, rien d'autre. Au milieu de la pièce principale, entre les œuvres d'art, les ordinateurs et les meubles design, un détail attire votre attention. Sur un petit meuble, un galet sur lequel sont accrochés deux coquillages, plongé dans un aquarium rond rempli d'huile. À côté, un petit godet de rhum, une lampe perpétuelle (une coupe remplie d'huile dans laquelle flotte une bougie) et quelques colifichets : des perles de plastique colorées, une boule de papier aluminium et deux cigarettes. Interrogez le propriétaire, un cadre de la Technolife, il vous expliquera que ce galet est Capitaine Déba, un Loa qu'il a hérité de ses ancêtres et qui doit être honoré pour éloigner le malheur. Décidément, qui se souvient d'Andreas Duarte ?

1. L'union de l'Afrique et de la chrétienne

Avant de s'intéresser à la manière dont la religion vaudou a pu entrer en Californie et même « conquérir » la commune de Duarte, penchons-nous sur son histoire et ses origines. On peut déceler les racines profondes de ces

croyanances dans l'Afrique du golfe du Bénin. C'est en effet des us de cette région que s'inspire une bonne partie de la structure, pour autant que l'on puisse parler de structure, de la religion vaudou. Son histoire en tant que telle commence vers le milieu du XVII^e, quand les premiers esclaves venant du Dahomey (le Bénin), du Nigéria et de la Guinée sont amenés à Saint Domingue. Main d'œuvre de production très intéressante pour les planteurs, ces derniers se font malgré tout un devoir de sauver l'âme des esclaves en les baptisant et en les éduquant dans la foi chrétienne. Néanmoins, l'apport permanent de nouveaux esclaves issus de l'Afrique et le besoin de racines ont permis aux croyances venues du lointain continent de survivre... Mieux, une étrange fusion naquit de ces deux cultures : le vaudou. Pour ces esclaves maintenus dans l'illettrisme, la pauvreté et la crainte du « maître », le refuge vers le surnaturel et un au-delà potentiellement meilleur était, comme dans l'histoire de toutes les religions, une solution pour garder espoir et continuer à vivre. Ironiquement, la peur, principal agent de refuge vers le vaudou, fut également ce qui motiva l'interdiction de cette religion et même la persécution de nombre de hounsans et de mambos. Sous la dictature de François Duvalier, la résistance politique se fonda avec la religion vaudou, particulièrement sous la forme du mouvement Dechoukay (qui vit le jour sous le règne de Jean-Claude Duvalier). De nombreux assassinats de tontons

macoutes furent organisés, et ce jusqu'à l'exil du fils de Papa Doc. Habitée à l'origine par les « Indiens » Arawaks, découverte par Christophe Colomb, occupée par les Français, les Espagnols, les Américains, ayant connu des dictatures, des révoltes, des guerres civiles, Haïti n'a jamais vraiment bénéficié d'une indépendance stable. L'histoire de l'île est indissociable du vaudou, et elle rejoint celle des États-Unis lors des différentes interventions que nous avons mené là-bas, mais également sous la dictature des Duvalier, qui a amené nombre d'exilés sur nos côtes. Le transfert vers la Californie de la culture haïtienne vaudou sera total après la prise de contrôle de l'île par les Témoins de Jéhovah, nous y reviendrons plus tard.

2. Le plébiscite ou la disparition

Nous avons entr'aperçu l'histoire du vaudou, penchons-nous maintenant sur la religion en elle-même. Les tentatives ethnologiques ne furent pas très nombreuses avant le XXI^e siècle. Religion interdite, elle était très crainte et peu d'ethnologues avaient à cœur de s'intéresser à ces rites "sataniques". En dehors de l'excellent travail d'Alfred Métraux (publié en 1958), il faut attendre la reconnaissance officielle du vaudou en tant que religion, le 4 avril 2003, par le président Aristide pour pouvoir étudier cette doctrine sans craindre les foudres ni des dirigeants, ni du peuple haïtien. L'absence de structure centrale et de hiérarchie ajoute encore à la difficulté du chercheur. Des Loas peuvent naître quasi spontanément et connaître un grand succès avant de disparaître par manque de fidèles. Il en va de même pour les prêtres du culte : s'ils ont de nombreux assistants à leurs cérémonies, leur prestige est important. Si en quelques semaines ils perdent leurs fidèles, ils se retireront sans doute de la prêtrise. Pouvez-vous imaginer un prêtre catholique, ou un pasteur, qui ne connaîtrait d'ascension hiérarchique que s'il a de nombreux fidèles à ses messes ?

2.1. Dieu est si loin

Pour les vaudouisants, Dieu est la puissance supérieure, le « Tout puissant ». Et c'est justement pour cela qu'il ne se mêle pas de la vie des terriens. Si vous voulez que votre vie se déroule au mieux, il faut donc faire appel aux anges, aux Loas. Les Loas sont un peu des génies, des esprits, l'équivalent des kamis de la religion shintoïste. L'idée de base est de s'adresser à des entités surnaturelles qui comprennent mieux les problèmes terre-à-terre que Dieu lui-même. Les Loas sont de toute nature : anciennes divinités dahomènes, saints catholiques, anciens prêtres ou prêtresses vaudou, figures historiques locales, etc. Depuis sa naissance, le vaudou a vu naître et disparaître des centaines de Loas. Tant qu'un esprit est vénéré, il existe ; quand il ne l'est plus, il disparaît dans l'oubli. En dehors des Loas « supérieurs » que l'on retrouve depuis toujours, il est évidemment impossible de recenser efficacement le

panthéon ! On peut pourtant différencier deux groupes de Loas, que l'on distingue tant par les rites qu'il y sont associés que par leur inclinaison « éthique » ou leur origine : les radas et les pétros.

● La plupart des radas sont des Loas originaires du Dahomey, ce sont les plus anciens. Parfois ce sont des divinités d'autres religions qui ont été adoptées, et adaptées, en prenant un nom créole. On y retrouve des saints chrétiens, des divinités d'Amérique du Sud, etc. Les hounsans et les mambos servant des Loas radas sont réputés pour leurs compétences de guérisseurs. Ils ne sont par contre pas les meilleurs magiciens. Les radas se caractérisent par leur rapport à la nature : ce sont des forces souvent brutes, sauvages, mais qui n'ont pas vraiment la notion de Bien ou de Mal ; elles sont naturelles, c'est tout. Ces Loas sont des forces parfois incontrôlables, on y trouve ainsi des Loas mangeurs d'hommes ! Mais en tant que Loas, ils sont souvent bienveillants et généreux. Si l'on devait comparer, on dira que les radas sont des esprits brutaux et primitifs alors que les pétros sont intelligents et malins, dans tous les sens du terme.

● Les pétros sont des Loas originaires des pays africains autres que le Bénin. On y compte également la plupart des esprits des ancêtres, les prêtres défunts, etc. Ce sont des Loas à la peau plus blanche, plus intelligents, et grandement versés dans l'art de la magie. Les pétros peuvent tout à fait verser dans le Mal ou le Bien, y compris dans l'usage des forces magiques, ce qui en fait des Loas très craints. Les pétros sont calculateurs, ils n'agissent pas de manière impulsive. En général, les radas étaient surtout adorés par les gens du peuple alors que les pétros faisaient l'objet des attentions des mulâtres et des classes dirigeantes.

Nous aurons l'occasion de nous pencher sur les différents Loas, ainsi que sur les grandes figures du vaudou, un peu plus tard, dans le descriptif des gangs qui hantent Duarte.

D'un point de vue rituel, on distingue aisément les deux types de rituels, pétro et rada. Les chants, les rythmiques de tambours, les instruments de musique et les danses diffèrent. À chaque moment important d'un rituel rada, on s'écrit « Abobo », alors que dans le rituel pétro, c'est « Bilobilo » (pour les deux tout en frappant sa bouche de sa paume). On utilise des claquements de fouets et des pétards dans les cérémonies pétros, tout comme des épices et du rhum.

2.2. Organisation du Houmfo

Tous ces détails sur la religion vaudou haïtienne sont extrêmement importants car ils ont été presque parfaitement dupliqués en république californienne.

● Le maître d'une cérémonie vaudou est le hounsan, quand il s'agit d'un homme, et la mambou, quand il s'agit d'une prêtresse. Ce sont eux qui mènent les cérémonies, les décident, et sont les principaux intermédiaires entre Loas et humains. On leur prête des talents de guérison, de magie et de voyance.

● Le hounsan ou la mambou sont toujours accompagnés d'une myriade de hounsis. Ces dernières sont chargées des tâches « ingrates » : cuire les aliments des offrandes, faire

le ménage dans le péristyle, chanter durant les cérémonies, etc. L'une d'elles peut même devenir reine chanterelle, et être responsable de toutes les autres hounsins. Il existe certes des hommes à ce poste de hounsi, mais ce mot reste tout de même féminin.

● Le Chef-cambuse est le gardien des offrandes : c'est lui qui veille à ce que celles-ci ne soient pas volées.

● La-Place est le responsable de la sécurité et de la discipline du Houmfo. On le distingue grâce à son insigne et à sa machette.

● Le Confiance est le bras droit du houngan ou de la mambo.

● Enfin, la bête-charge est la personne chargée de l'administration et du financement du temple.

À eux-tous, ils forment la confrérie du temple, le clergé de la congrégation à laquelle viennent rendre visite les fidèles.

2.3. Les rituels

Durant une cérémonie vaudou, qu'elle soit pétro ou rada, on danse, on chante, on joue de la musique. On suit le rituel tel qu'il est dicté par le prêtre. On fait également des offrandes et des sacrifices. Aujourd'hui, on ajoute à cela la prise de stupéfiants très particuliers, comme nous le verrons plus loin. Le déroulement de la cérémonie suit un rituel très précis mais qui varie grandement selon les temples. Le but de chaque participant, assistant ou officiant, est de rendre hommage aux Loas, mais également d'entrer en contact avec eux. Ce contact se fait d'une seule manière : la possession. Toute personne participant à un rituel peut être possédée par un Loa et parler, danser, frapper, agir à sa place, abandonnant son corps à



l'esprit occupant. Le Loa peut s'incarner dans une hounsi, dans un simple spectateur, etc. Le possédé est alors le cheval du Loa. C'est ensuite le prêtre qui identifiera l'esprit et qui parlera avec lui. C'est encore le cas aujourd'hui, même si la signification et les conséquences de ces possessions ne sont plus tout à fait les mêmes.

Maintenant que nous cernons mieux l'histoire de la religion vaudou et son contenu, nous allons étudier la manière dont celle-ci est entrée en Californie.

3. L'exode californien

On peut s'étonner que la nouvelle Haïti soit le quartier de Duarte, situé à Los Angeles, alors que l'île d'Haïti est au large de la côte ouest, à hauteur de l'Amérique centrale ! À

l'origine de la migration de la population haïtienne vers la Californie, il y a les multiples guerres civiles, dictatures et occupations de l'île. Une grande partie de la population a fui vers les USA, et plus précisément vers la Louisiane où les cajun parlent aussi le français. Toutefois, l'air et le climat de la Californie ont toujours attiré les immigrants du monde entier et les Haïtiens ne font pas exception. Certains ont donc migré à Los Angeles et plus précisément à Duarte (où les loyers étaient moins chers que sur la côte). Là, un autre miracle s'est produit avec l'adoption, par une frange de la population afro-américaine de Los Angeles, de la religion vaudou, et même de la langue créole. Nous y reviendrons.

Trois éléments sont venus accentuer la migration vers LA. Tout d'abord l'évolution de la vision impérialiste américaine. En effet, si les vaudouisants n'étaient pas pourchassés par les Américains, leur religion était tout juste tolérée, et les Haïtiens d'origine subissaient de véritables

handicaps sociaux. La pression de la bonne pensée américaine fut telle qu'elle propulsa les Haïtiens de la Louisiane vers la Californie, véritablement libérale. Le second phénomène fut l'invasion « pacifique » (elle fit tout de même 11 000 morts côté haïtien) par les Témoins de Jéhovah de l'île découverte par Christophe Colomb. Bien sûr la religion vaudou fut immédiatement interdite et violemment réprimée. Des milliers de Haïtiens s'enfuirent avec leurs traditions et leur culture, là encore vers une terre d'asile éprise de liberté, notre Californie. Enfin, troisième phénomène, la transformation de Duarte en petite Haïti, qui fait de cette ville l'endroit idéal pour tous les pratiquants vaudou.

3.1. La fusion de seconde génération

La place des afro-américains au sein des États-Unis a toujours été un problème. Pour la Californie, il fut exacerbé au début du XX^e siècle. Les afro-américains ne parvinrent jamais à s'émanciper totalement, ou du moins à se faire parfaitement accepter par les citoyens américains moyens. Ils continuèrent à former des communautés repliées sur elles-mêmes, en combat permanent avec les autorités et les autres ethnies. Ce ne fut pas le cas des populations immigrées venues du Mexique ou d'Amérique du Sud. Arrivés volontairement, contrairement aux esclaves noirs, les travailleurs wetbacks se fondirent dans le décor et, au début du siècle, constituaient 80% des touristes de la côte de la cité des anges. De plus, certains des enfants de ces immigrés, nés aux USA, firent des études et commencèrent à occuper des postes à responsabilité. Les « blancs » américains se retirèrent dans des secteurs protégés, où ils pouvaient continuer à vivre selon leurs propres principes, dans une structure sociale où ils restaient les élites et les chicanos des ouvriers. Qu'elles fussent d'origine mexicaine, wasp ou sud-américaine, les élites de la Californie étaient toutes chrétiennes. En réaction, les populations noires américaines de la Californie radicalisèrent un peu plus leur discours islamique et se défirent de la religion « dominante ». Mais cette situation ne convenait pas à tous les afro-américains. Certains d'entre eux, de religion chrétienne, ne trouvaient leur compte ni dans la radicalisation de leurs frères noirs, ni dans le modèle de christianité revendiquée par les immigrants de langue espagnole, ni dans celui des wasp.

En 2007, une personnalité haïtienne immigrée va leur proposer une nouvelle voie, Maman Kulèv (couleuvre). En 2004, cette ancienne nonne, lors d'une cérémonie vaudou à laquelle elle assistait, avait été habitée par le Loa d'Antoine Nan Gommier. Cet ancien houngan, devenu Loa, était doté de puissants pouvoirs de divination. Après cette expérience troublante, elle demanda, et obtint, une dérogation de l'épiscopat catholique pour s'occuper des pauvres de Duarte. En réalité, tout en restant la sœur dévouée à Dieu qu'elle avait toujours été, elle épousa la religion vaudou et devint mambo. Elle ouvrit le premier Houmfo officiel de Californie à Duarte. Très populaire et singulière, elle devint l'idole de pas mal de médias et fit les gros titres des journaux avec





ses prédictions toujours justes. Ce fut également un énorme coup de projecteur pour la religion vaudou. Les « oubliés » dont nous parlions tout à l'heure affluèrent en masse, séduits par ces Loas, ces rites, ces danses, cette magie, etc. En quelques années, la ville de Duarte devint la Port-au-Prince de Californie, une sorte de phare pour les Haïtiens et les afro-américains chrétiens. De ce melting-pot entre afro-américains et immigrants haïtiens naquit une forme évoluée du vaudou, incluant des Loas comme Bob Marley ou le Loa Luther King !

3.2. Pito kuri pasé m'mun

Le côté « folklorique » et innocent de la religion vaudou prit toutefois un ton beaucoup plus guerrier lors de l'invasion de Haïti. Les Haïtiens quittèrent en masse leur île natale et se réfugièrent à Duarte. Les courants pétro et rada du vaudou furent à nouveau des vecteurs de résistance, mais la plus grande partie des activistes et des religieux durent quitter l'île de Haïti. Les habitants de Duarte rêvent toujours de reprendre leur île et le terme de résistance n'est pas usurpé. On distingue deux courants dans la lutte pour la libération de Haïti. Le courant rada est dirigé par deux grandes figures du vaudou, le Baron Samedi et Madame Brigitte (nous y reviendrons un peu plus tard). Il attire particulièrement les jeunes activistes adeptes de la méthode forte et c'est dans cette mouvance que se trouvent tous les gangs de Duarte. Autant dire qu'il ne fait pas bon être Témoin de Jéhovah dans Duarte, vous ne sortirez pas vivant. Le 14 et le 24 juillet sont les deux dates importantes de la religion vaudou avec deux pèlerinages. Le premier à la cascade de Saut d'eau, à l'occasion de la fête de Notre-Dame du Mont-Carmel, le second à la mare de Plaine du Nord, pour la Saint-Jacques. Depuis l'occupation de l'île, ces pèlerinages n'ont normalement plus lieu. Pourtant, chaque année, une cinquantaine de volontaires, habités par des Loas radas, font le pèlerinage de la mort et de la liberté. On les appelle les témérés. Ils partent mi-avril de Duarte et se rendent en Haïti par tous les moyens. Leur but sera de se rendre sur les lieux de pèlerinage coûte que coûte, et d'offrir en offrande un maximum de Témoins de Jéhovah aux Loas jumeaux. Les autorités accueilles de Haïti ont bien sûr connaissance de ce phénomène, mais malgré des mesures sécuritaires et militaires, ce pèlerinage fait chaque année une bonne centaine de victimes dans les rangs des occupants. Les témérés ne reviennent évidemment pas.

Le courant pétro n'est pas en reste et lutte également contre cette occupation illégitime, mais les moyens sont totalement différents. Dirigée par Boko Baka et Maman Kulè, la résistance est un mouvement organisé tentant d'influencer politiquement et diplomatiquement les soutiens aux Jéhovah. En sous-main, malédictions et envoûtements sont légions et l'on pense que 11% de la population mondiale des Jéhovah est sous l'emprise d'un sort !

Il faut savoir qu'il existe d'autres familles de Loas, comme les congos, mais ceux-ci n'ont qu'une place minoritaire dans l'univers vaudou de Duarte.

4. Duarte : Port-the-Prince

À Duarte, on ne compte pas moins de 500 Houmfo pour autant de houngans et de mambos. Le sanctuaire peut être un appartement, un entrepôt, un restaurant, une villa, etc. Il ressemble à l'habitat classique d'une communauté. C'est en effet dans le sanctuaire qu'habite le prêtre, mais également sa famille, certaines de ses hounsis, le chef-cambuse, la bête-charge, etc. Chaque habitant possède donc sa chambre, ou la partage avec certains de ses confrères. On trouve également une cuisine, une salle de bain, une salle à manger, et des toilettes, bien sûr. Rien de bien spécifique dans tout cela, à l'exception des lieux suivants qui caractérisent un kay-mistè (maison des mystères) : la chambre des offrandes, la chambre des mystères et le péristyle. La chambre des offrandes est un peu la pièce au trésor. C'est là que sont entassés les dons faits au prêtre vaudou pour obtenir les services de Loas. Il y a là de nombreux bijoux et objets en or, mais également des téléviseurs, des montres, des verres en cristal, etc. La chambre des offrandes est souvent beaucoup plus importante chez les prêtres de la frange pétro, plus à même de lancer des sorts et de convoquer les Loas. Pour protéger ce trésor, les prêtres font appel au chef-cambuse, un gros bras armé jusqu'aux dents ! Dans les sanctuaires des gangs pétros, on compte parfois plusieurs chefs-cambuse. À la mort d'un prêtre, des pillages peuvent avoir lieu, mais ils sont rares, les habitants de Duarte craignant la malédiction des Loas. Il existe ainsi certains appartements qui restent vides, puisque qu'aucun prêtre n'a succédé au défunt, mais qui sont remplis de ces fameux trésors que personne n'ose toucher !

Attentive au péristyle, se trouve la chambre des mystères. C'est là qu'on éteint les autels consacrés aux Loas protecteurs du houngan ou de la mambo. C'est aussi dans cette pièce que le prêtre reçoit les « clients » venus se faire désenvoûter ou désirant lancer le mauvais œil sur quelqu'un.

Le lieu le plus important d'un sanctuaire, c'est le péristyle. Il s'agit d'un endroit, souvent ouvert aux vents, mais couvert pour protéger des intempéries les personnes s'y trouvant. Un poteau central, le poteau-mitan, sert de lien avec les esprits et permet aux Loas de descendre chevaucher l'un des danseurs durant les cérémonies. Dans le cas de Houmfo se trouvant dans un immeuble, le péristyle et la chambre des mystères sont bâtis sur le toit. En dehors des cérémonies, les péristyles semblent être des endroits tout à fait classiques : on s'y promène, on y prend le thé, on s'y repose, on y héberge des invités, etc. Seuls quelques tambours accrochés de ci de là, ou les couleurs vives peintes sur le poteau-mitan laissent deviner ce qui s'y passe. Chez les gangs radas, le péristyle est souvent un vieux entrepôt, une construction en tôle, etc. Chez les pétros, certains sont carrément équipés de bancs en acajou placés tout autour, permettant d'assister à la cérémonie comme on assisterait à un spectacle. C'est là encore le signe d'une nette différence entre les « élites » intellectuelles et sociales, et les gangs radas composés de jeunes représentant les couches populaires.

Il faut bien distinguer deux types de vaudou cohabitant dans la ville de Duarte. D'un côté un vaudou folklorique, ouvert aux touristes et à tous les habitants et de l'autre un vaudou authentique réservé aux initiés et aux vrais croyants. Pour les « étrangers », des temples vaudou sont visitables et même inscrits dans l'annuaire ! On peut y rencontrer des prêtres hauts en couleurs ou au contraire très « modernisés », selon les envies du visiteur. On y admirera des objets rituels, des vevés (dessins rituels) et on assistera à des rituels où les danseuses et danseurs sont plus beaux les uns que les autres. D'autres Houmfos sont au contraire très modernes, avec des lumières au néon, des tambours soutenus par des chaînes hi-fi, des danseurs en costumes rutilants, etc. Dans ces temples et ces cérémonies, ouverts au public, on ne pourra demander l'aide que de Loas bénéfiques ou neutres, les esprits les plus noirs n'étant appelés que dans les Houmfos traditionnels. Vous voulez avoir de la chance, retrouver l'amour perdu, gagner en fécondité... faites appel à ces prêtres. Même s'ils sont « commerciaux », ces houngans, mambos et sanctuaires n'en sont pas moins de vrais lieux vaudou où l'on pratique magie, possessions et rituels.

Côté non médiatique, on entre dans les rituels maléfiques des résistants pétros, dans les rituels sauvages des Loagangs, dans les sacrifices (parfois humains), etc. C'est à ceux-ci que nous allons désormais nous intéresser, en commençant par les grandes figures qui sont les meneurs de la résistance et de la criminalité violente de Duarte.

5. Les grandes figures

5.1. Maman Kulèw

Figure emblématique et publique de la religion vaudou, Maman Kulèw est l'intermédiaire principale de tous les médias, diplomates et institutions officielles. C'est également la présidente du Collectif pour la Libération de Haïti. Née Claire Fortune, cette jeune femme naquit en Guadeloupe en 1978. Elle fit des études d'infirmière et épousa Michel Bernier, un industriel de métropole, en 2000. Hélas, celui-ci périt lors d'un accident durant une partie de pêche en haute mer. Claire entra dans les ordres deux mois plus tard, en tant que nonne infirmière. À ce titre, elle décida de partir à Haïti pour s'occuper des pauvres. C'est là qu'elle rencontra pour la première fois la religion vaudou. En 2005, alors qu'elle assistait en tant que simple spectatrice à un rituel, elle est possédée et sert de cheval au Loa d'Antoine Nan Gommier. Ce défunt houngan était réputé pour ses grandes capacités de voyance. Durant sa possession, Claire fit plusieurs prédictions qui se réalisèrent. Secouée dans ses convictions, la religieuse se replia d'abord sur elle-même, mais les pressions, venant en premier lieu de ses propres patients, se firent de plus en plus fortes. En 2006 elle accepta de recommencer l'expérience, mais cette fois en tant que participante à part entière. De nouveau possédée par le Loa de Nan Gommier, elle s'effondra à terre après avoir clamé deux prédictions et se mit à

onduler et à siffler, tordant sa langue comme un serpent. Claire épousa la religion vaudou, tout en restant fidèle à ses engagements catholiques, comme tous les Haïtiens ! Elle devint mambo et prit le nom de Mama Kulèw, ou maman couleuvre. En 2007, elle demande à s'installer à Duarte, afin de venir en aide aux Haïtiens en difficulté des ghettos. Malgré sa non appartenance au peuple haïtien et sa peau blanche, Mama Kulèw a très vite été acceptée par les Haïtiens de Duarte et a immédiatement séduit les médias et la population blanche américaine, car c'est une modérée. Même le Vatican a d'excellentes relations avec elle, car face à l'extrémisme islamique et au repli sur soi des protestants, elle est un trait d'union utile. Véritablement bonne et dévouée, très douée pour la communication, la pauvre ne faisait toutefois pas le poids face à des personnages comme Toussaint Lacelle (voir *Amitiés de Los Angeles*). Face à des requins enragés comme lui et ses tontons macoutes, il fallait un autre homme, capable de le dominer et de l'effrayer. Cet homme de l'ombre, c'est Boko Baka, un houngan que Mama Kulèw déteste tout autant que Lacelle, mais qui est un allié indispensable pour éviter que tout Duarte devienne une gigantesque mafia d'esclaves. Porte-parole officielle des mouvements de résistance vaudou, idole des médias et du public, c'est la grande prêtresse des divinations, adorée par les Haïtiens de Duarte. Elle n'est certes pas naïve et perçoit le pouvoir maléfique de Lacelle ou de Boko Baka, mais sait que seul ce dernier peut empêcher des hommes tels que Lacelle de prendre le pouvoir, et éviter ainsi que tous les Loagangs ne se lancent dans une croisade totale. Claire, ou du moins Mama Kulèw, est aujourd'hui âgée de 50 ans. Elle espère sincèrement trouver une issue diplomatique à l'occupation d'Haïti et ainsi rendre sa terre au peuple vaudou, de manière pacifique.

5.2. Boko Baka

Boko Baka, ce nain à la peau noire est sans doute l'homme le plus puissant de Duarte. Même le terrible Toussaint Lacelle le craint et exécute chacun de ses ordres, qu'il soit de tuer ou de laisser vivre. Il en va de même pour les Loagangs, qui le respectent craintivement. Boko Baka, de son nom de baptême Junot Bamoko, est né dans un petit village de Haïti en 1996. Sa naissance à elle seule laissait présager de ses futurs pouvoirs. La mère de Junot accoucha durant un rituel, alors qu'elle était possédée par le Loa des jumeaux morts. Elle ne survécut pas à l'accouchement, mais son fils oui. Celui-ci avait les doigts adhérents (collés les uns aux autres), signe qu'il avait mangé son frère jumeau dans le ventre de sa mère. Arrivé au monde conjointement sous le signe des jumeaux morts et vivants, tous lui prédisaient un grand avenir de sorcier. Il fut recueilli et élevé par le houngan Papa Baka, un prêtre spécialisé dans la magie d'envoûtement. Junot se révéla un talentueux élève, même s'il était atteint de nanisme. À l'âge de 10 ans, il lançait ses premiers envoûtements, à 16 ans il tua Papa Baka et prit sa place en temps que houngan Boko Baka. Boko pour guérisseur et utilisateur de magie noire, Baka pour les mauvais esprits ! Celui qui était né sous le signe des marassa était déjà le plus grand sorcier de





82

l'île. Ses pouvoirs faisaient trembler toute l'île, jusqu'aux forces d'occupation américaines ! Un seul pouvoir lui manquait, celui de divination. C'est donc avec surprise qu'il constata l'invasion de l'île par les Témoins de Jéhovah. Ceux-ci, accompagnés d'une force militaire très conséquente (des mercenaires de haut vol), traquèrent le sorcier durant des jours, suivant sa piste jusqu'au lieu sacré de Saut d'eau. Là, les militaires le piégèrent dans une grotte et donèrent l'assaut. La caverne n'avait certes aucune issue, mais le sorcier n'y était plus ! On le retrouve quelques semaines plus tard à Duarte, où il arrive avec la ferme intention d'organiser la révolte. Nombreux sont les journalistes et les gens du commun à s'interroger sur cette mystérieuse disparition et non moins mystérieuse apparition. Certains parapsychologues, sans doute trop imaginatifs, pensent qu'il utilise le même moyen pour envoyer les ténérés vers Haïti lors des pèlerinages de juillet. Boko Baka a été opéré d'une main lorsqu'il avait 15 ans, seuls les doigts de sa main droite sont toujours soudés. Tous les spécialistes de Duarte savent que si la vitrine diplomatique et politique de la ville est Mama Kulév, le vrai chef spirituel est Boko Baka. Dès qu'un envoiement est soupçonné, dès qu'un zombie est retrouvé, c'est Boko Baka qu'on pense responsable. Mais voilà, la magie ne laisse pas de traces matérielles pour les preuves, et si ce n'est pas de la magie, comme les plus cartésiens le pensent, on n'a de toute façon aucune preuve contre lui.



5.3. Baron Samedi

Dans le panthéon vaudou, le Baron Samedi n'est qu'un guédé, un esprit de la mort, comme beaucoup d'autres, mais il forme la trinité dirigeante de ces Loas, avec Baron Cimetière et Baron-la-Croix. Mais à Los Angeles, on ne connaît que le Baron Samedi, et cet homme est l'un des plus recherchés de toutes les polices de l'État. Nul ne connaît la véritable identité de ce personnage, dont le descriptif est le suivant : un homme athlétique, d'une trentaine d'années, chauve, d'origine africaine, avec des dents parfaitement blanches et un sourire ravageur. Il est généralement habillé d'un haut de forme et d'un costume queue de pie blanc ou rouge. Son visage est toujours maquillé d'un masque de tête de mort blanc. Si le Baron Samedi est si recherché, c'est qu'après enquête des services secrets et des cops, il s'avère qu'il est le chimiste de génie, malféique, qui a mis au point la drogue du zombie, celle des garous et celle des ténérés. Est-il né à Haïti ? Est-il Californien ? Ses drogues ont été analysées à maintes reprises par les services scientifiques de la police et par certaines sociétés chimiques privées, mais divers éléments de sa composition restent inconnus, ou du moins ne connaît-on pas leur origine. On ne sait donc pas pour l'instant si ces drogues relèvent de procédés purement chimiques ou d'une alchimie des plantes, une pratique très répandue chez les houngans vaudou. En dehors des services de police, les laboratoires privés, les services secrets et pas mal de forces militaires donneraient cher pour avoir ce personnage dans leurs rangs, afin d'utiliser ses découvertes et ses compétences. Baron Samedi, en

tant que producteur et fournisseur des trois drogues qui sont la base du vaudou moderne de Duarte, est le chef spirituel de tous les Loa-gangs (des radas pour la plupart).



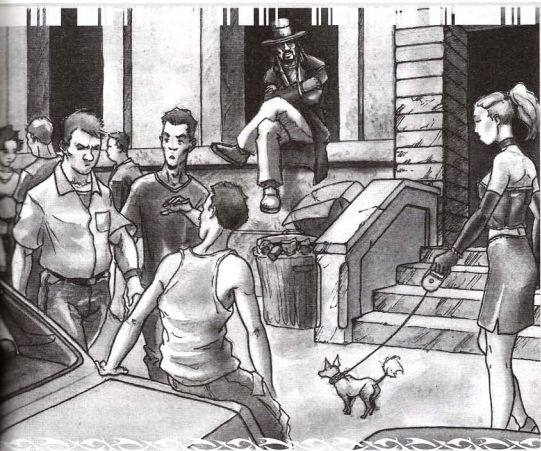
5.4. Madame Brigitte

Madame Brigitte, selon la rumeur populaire de Duarte, est immortelle. Abattue trois fois depuis 2021, elle réapparaît inévitablement. Bien entendu à chaque fois le corps a été identifié et ce sont bien trois jeunes femmes différentes qui ont été tuées. Toutefois la légende est ainsi faite que rien ne pourra faire changer d'avis les habitants de Duarte et des camps. Madame Brigitte est donc, pour nous autres cops, plus un titre qu'une personne. Dans la mythologie vaudou, Madame Brigitte est la mère des guédés et la femme du Baron Samedi. À Duarte, elle est certes le bras droit de Baron Samedi, mais son rôle se confond avec celui de Marinette, un Loa du mal qui dirige les garous et les zombies. On connaît Madame Brigitte pour sa violence exacerbée et imprévisible, sa capacité à galvaniser les Loa-gangs, et son autorité unique sur les garous. Brigitte est toujours une jeune fille noire, grande et athlétique, très sportive. Son « uniforme » est toujours le même : un pantalon de polycuir (un tissu imitant le cuir mais beaucoup plus souple et qui laisse respirer la peau) bleu rayé de blanc, un bustier blanc, un foulard bleu noué sur la tête, et de grandes bottes blanches montantes. Elle porte également de nombreuses bagues surmontées de têtes de mort et des ongles en acier, rétractiles. Les autopsies pratiquées par nos services sur les trois Madame Brigitte qui ont été abattues, ont donné d'étonnants résultats. Toutes semblent avoir été sous l'effet d'une substance particulièrement puissante, présentant certaines similitudes avec la drogue des garous et celle des ténérés. Cela donne à ces femmes une puissance physique et des réflexes similaires à ceux des garous ou des ténérés, mais de façon permanente, tout en leur permettant de continuer à être elles-mêmes... avec des pertes de contrôle occasionnelles. Chaque nouvelle Madame Brigitte subit donc une sorte de « mutation » avant de devenir la seconde de Baron Samedi et d'entretenir la légende !



6. Les Loa-gangs

Les jeunes des camps de Duarte font tous partie d'un Loa-gang, et nombre d'afro-américains chrétiens les ont rejoint. La violence est souvent le dernier moyen d'expression des minorités désespérées. Sans chercher à faire ici une étude sociale de nos carences en matière d'éducation et de prévention de la délinquance, il est quand même important de remarquer que tous les jeunes ou presque rentrent dans des gangs, et ce dans tous les quartiers. Dans la ville de Duarte, ce sont des Loa-gangs, mais la démarche est la même. Chaque gang de Duarte est parrainé par un houngan ou une mambo, servant souvent des Loas radas. Mais ce prêtre ne participe pas aux violences, il conseille, chapeaute et dirige les membres du gang. Il a donc plus un rôle de mentor que de chef de guerre. Le chef du gang justement, c'est le La-Place, chargé de la discipline durant les rituels, il



parcourt les rues à la tête des autres membres de son gang. Ces organisations sont chargées de la sécurité de Duarte et du ghetto. Elles luttent contre les gangs islamiques, hispaniques ou asiatiques, et les affrontements sont extrêmement violents ! La possession, pour les Loa-gangs, est très importante, y compris en dehors des rituels. Lors de rixes, les élus du houngan avalent une pilule fournie par Baron Samedi ou Madame Brigitte et deviennent alors des téméraires, ce qui signifie souvent leur perte, mais également celle de pas mal d'ennemis. Les Loa-gangs participent également au financement de leur Houmfo et de la résistance contre les Témoins de Jéhovah en commettant de nombreux braquages et attaques dans tout l'État de Californie. Que dire enfin de ces expéditions punitives, organisées contre les Témoins de Jéhovah présents à Los Angeles, ou contre des personnes ayant collaboré avec l'occupant d'Haïti ? Duarte compte environ 38 gangs, dotés d'une cinquantaine de membres chacun. En voici quelques-uns.

6.1. Le Loa-gang de Madame Brigitte, les garous

Le Loa-gang de Madame Brigitte est exclusivement féminin. Ses recrues sont de jeunes filles principalement issues

du ghetto accueillant les réfugiés. Les garous vaudou constituent un mythe bien différent de celui de leurs homologues européens. Les loups-garous sont des femmes, envoûtées par les prêtres vaudou, tout comme les zombies, et qui la nuit venue deviennent des créatures maléfiques suceuses de sang ! On est presque plus proche du vampire. Comme pour le reste du mythe, revu par notre culture, certains aspects ont été conservés, comme l'accès exclusif des femmes à ce statut de garou. Pour devenir les redoutables guerrières berserk tant redoutées dans tout LA, les membres du Loa-gang absorbent une pilule fournie par le Baron Samedi. Les effets sont impressionnants, mais se révèlent extrêmement destructeurs pour les utilisateurs eux-mêmes au bout de quelques semaines ou mois (selon la résistance physique et mentale de la jeune femme). Les garous sont condamnées à mourir d'overdose assez rapidement, leur durée de vie en tant que membre du Loa-gang est donc très courte. Mais les familles de ces héroïnes du peuple haïtien recevront une compensation pécuniaire importante (qui leur permet souvent de sortir du camp d'accueil), et recevront le respect des membres de la communauté durant toute leur vie. Les candidates sont donc très nombreuses, et la sélection (supervisée par Madame Brigitte et Baron Samedi) est sévère. Sachant qu'elles risquent le viol si elles sont capturées par l'ennemi, elles ne se laissent jamais prendre



vivantes, aidées en cela par la drogue. Réputées pour leur beauté et leurs talents guerriers, elles sont utilisées en troupes de choc contre les gangs des autres ethnies, mais également pour les « parades » devant les médias ou le public, pour le plus grand bonheur des amateurs de belles plantes, ce qui ajoute à la sympathie qu'un certain public peut ressentir pour Duarte.

6.2. Le Loa-gang des bakas

Les membres du Loa-gang des bakas ne sont sans doute qu'une dizaine. Vivant dans une totale clandestinité, tout ce qui ressemble à une unité de police a pour ordre de les arrêter, morts ou vifs. Les bakas sont facilement identifiables : ils sont habillés d'un pantalon en polycuir noir, sont chauves, ont le corps couvert de vèvés peints ou tatoués (voire scarifiés !), et sont torse et pieds nus ! Ce sont les exécuteurs de Duarte. Leur Loa-gang n'est pas considéré comme une organisation criminelle, mais terroriste*. Quand le Baron Samedi, et sans doute Boko Baka, ont décidé qu'un homme devait mourir, si les sortilèges ne suffisent pas et qu'ils ne veulent pas en faire un zombie, ils vont tenter de le supprimer. La victime recevra alors une poupée à son effigie, ce qui indique qu'elle est en danger de mort. Dans les jours qui suivent, elle sera la victime de tentatives d'assassinat par un baka. La police assure bien évidemment la protection des personnes qui signalent la menace et dans ce cas, les bakas n'ont qu'une chance sur trois (selon les statistiques) de réussir à abattre leur cible, et deux chances sur trois seulement de s'en sortir en vie (qu'ils réussissent leur contrat ou non). Les bakas sont de véritables tueurs professionnels. On sait qu'un camp d'entraînement forme ces bakas, un camp qui se situerait peut-être à Cuba. En revanche, on ne sait rien du houngan qui dirige ce Loa-gang.

* Rappelons que, selon Interpol, un terroriste est une personne commettant des actes de guerre en dehors de sa zone de guerre. Pour le cas d'Haïti, donc, un Haïtien qui tue des Témoins de Jéhovah dans l'île d'Haïti est un résistant (ses actes sont donc « légaux ») alors que s'il tue un Témoin de Jéhovah en Californie, c'est un terroriste.

6.3. Le Loa-gang d'Ogou

Dogou était le dieu du fer dans la lointaine Afrique. Sur l'île d'Haïti, il est devenu le dieu de la guerre. Aujourd'hui, à Duarte, il est le dieu de l'indépendance et de la résistance. Plus de la moitié des jeunes de la ville et du ghetto font partie de ce Loa-gang, qui est le plus important. On pense qu'environ 15 000 personnes adhèrent à cette congrégation dirigée par plusieurs houngans et mambos. Une hiérarchie et une structure existent entre ces différentes branches d'Ogou. Certaines tensions existent entre les différents gangs et les affrontements entre bandes servant des houngans du Loa-gang d'Ogou ne sont pas rares. Ces différends sont toutefois immédiatement oubliés dès qu'il s'agit de défendre les frontières de Duarte, d'affronter des Témoins de Jéhovah ou d'honorer la nation vaudou.

6.4. Le Loa-gang d'Erzulie

Contrairement au Loa-gang de Madame Brigitte, les Erzulies ne sont pas sélectionnées sur les critères de manéquins. Certes ce Loa-gang n'accueille que des membres de la gent féminine, mais ces femmes peuvent être belles ou défigurées, enrôlées ou anorexiques, jeunes ou mûres, etc. Erzulie est le Loa de l'amour. C'est une « déesse » capricieuse dont l'appétit sexuel est sans limites. Dans le vaudou originel, elle chevauchait essentiellement des hommes. Mais à Duarte, son culte s'est transformé petit à petit. Le point commun des femmes de ce gang, c'est leur amour du sexe et leur frustration, ou le fait qu'elles ont servi de véhicule, à un moment ou à un autre, à Erzulie. Les premières membres du Loa-gang étaient en effet uniquement des femmes qui avaient été possédées par le Loa de l'amour. Cet étrange Loa-gang commença à commettre des viols collectifs sur des passants. Les malheureux (parfois malheureuses) subissaient les pires dépravations et tortures sexuelles. Les victimes étaient ensuite laissées pour mortes, réussissant à survivre dans un cas sur trois seulement. Il est fort difficile pour la police de retrouver ces criminelles. En effet, elles ne pratiquent ces viols collectifs que lors de rituels, qui ont lieu tous les mois environ (en fait à chaque pleine lune). Elles se maquillent alors le visage de couleurs bleues et rouges afin d'être méconnaissables. Quand elles sont poursuivies, elles courent se réfugier dans le ghetto où il est impossible de les déloger. Il ne fallut pas deux ans avant que les studios de Tijuana ne se précipitent sur le sujet. Quelques semaines plus tard, Canalanal 12, la chaîne pornographique la plus regardée de Californie, proposait une nouvelle série de films X avec comme héroïnes les Erzulies ! La star du X, Tania Boobs, fut la tête d'affiche de cette série dont le succès ne s'est toujours pas démenti. Cette adaptation a eu deux conséquences. La première est l'image idyllique et fantasmagorique qu'a ce gang auprès de la population masculine de Californie. Certains rêvent même d'être les victimes de ces orgies. Bien sûr ils sont loin de la réalité, mais le pouvoir des médias est si fort ! L'autre conséquence de cette popularité a été l'afflux de nouvelles recrues pour ce gang. Des veuves ou des femmes délaissées ont rejoint le Loa-gang qui compte aujourd'hui plus d'une centaine de membres. On ne connaît pas leur chef, mais on sait que c'est une mambo. C'est un gang extrêmement dangereux.

7. Les drogues du Baron Samedi

Une grande partie de l'adaptation du vaudou haïtien à sa nouvelle forme californienne est due au fameux Baron Samedi et à ses drogues. Nous avons déjà parlé de ce personnage dont nous ne savons pas grand chose : est-il un houngan particulièrement doué ou un chimiste de génie ? Est-il originaire de Haïti ou de Californie ? Nous n'en avons

aucune idée. Nous ne savons pas non plus quels sont les modes de production, ni l'emplacement des labs. Toutes les drogues de Baron Samedi sont des petites pilules de couleur portant une impression de tête de mort. Chacune des trois drogues que nous connaissons (rien ne nous dit qu'il n'y en a pas d'autres) a une utilisation spécifique, comme nous allons le voir.

7.1. La drogue des ténérès

La drogue des ténérès se présente sous forme de pilules rouges avec une tête de mort noire. Les services scientifiques du LAPD la surnomment la drogue du kamikaze. Les ténérès absorbent cette drogue quand ils se trouvent sur Haïti, prêts à en découdre avec les Jéhovahs. Ils deviennent alors de véritables machines de guerre. Dans le même temps, ils perdent tout instinct de préservation, ce qui ne les dérange pas puisqu'ils n'envisagent pas de revenir vivants ! Nous savons également que Baron Samedi fournit certains membres de Loa-gangs. Au cours des quatre derniers mois, nous avons eu cinq cas de forcenés. Au moment où un membre de Loa-gang (le premier était de celui de Taureau trois graines) devait être arrêté, il a absorbé cette pilule et a tué deux des membres de la police avant d'être abattu. Le cas s'est reproduit quatre fois et au total, onze agents de l'ordre y ont laissé la vie. La nervosité commence à gagner les rangs de la police et les officiers se demandent ce que signifie cette extension de l'utilisation de la drogue des ténérès.

Nom : drogue des ténérès, drogue du kamikaze
Provenance : Baron Samedi, Los Angeles
Complexité de fabrication : extrême
Présentation du produit : pilules rouges ornées d'une tête de mort noire
Mode d'administration : oral
Prix : non disponible en dehors des membres de Loa-gangs
Public cible : guerriers des Loa-gangs
Durée des effets : 5 minutes
Effets : Berserk, Invulnérable, Énergisé (2), Rico, +1 Carrure, +1 Réflexes
Degré d'addiction : 6+ / Carrure (4)
Addiction : 2 doses par jour (+1 dose par jour toutes les tranches pleines de 30 jours d'addiction)
Contre-coup : -2 Carrure, -1 Réflexes (permanent)
Overdose : 2
Particularité : dès que le consommateur de cette drogue tombe à moins de -10 points de vie tandis qu'il est soumis aux effets de la drogue, il succombe alors immédiatement des suites d'un arrêt cardiaque.

7.2. La drogue des garous

Sous forme de pastilles roses avec une tête de mort bleu clair, la drogue des garous a des effets physiques similaires

à la drogue des ténérès mais elle n'altère pas autant leurs capacités mentales. Cette substance a néanmoins des effets secondaires désastreux et les consommateurs, généralement dépendants dès la première prise, mourront d'overdose après un temps plus ou moins long. Cette formule du Baron Samedi a également une particularité singulière, elle ne peut être absorbée que par les membres de la gent féminine. Chez un homme, elle provoque une mort immédiate et douloureuse. Les transsexuels subissent le même sort, seules les femmes de naissance peuvent supporter la puissance de la drogue.

Nom : drogue des garous
Provenance : Baron Samedi, Los Angeles
Complexité de fabrication : extrême
Présentation du produit : pilule rose ornée d'une tête de mort bleu clair
Mode d'administration : oral
Prix : non disponible en dehors des membres du Loa-gang de Mme Brigitte, les garous
Public cible : les membres du Loa-gang de Mme Brigitte
Durée des effets : 1 heure
Effets : Berserk, Rico, Bullet time, +2 Carrure, +2 Coordination (max. 5), +2 Réflexes (max. 5), +1 Charme (min. 1), Perception (min. 1), Éducation
Degré d'addiction : 6+ / Carrure (5)
Addiction : 2 doses par jour (+1 dose par jour toutes les tranches pleines de 30 jours d'addiction)
Contre-coup : -1 Carrure (permanent), -1 Coordination (permanent), -1 Réflexes, -1 Charme, -1 Éducation
Overdose : 2
Particularité : si un homme ingère cette drogue, il doit alors immédiatement effectuer un jet de 6+ / Carrure (4). Si ce jet est réussi, il subira pendant une heure les contre-coups de la drogue sans bénéficier de ses effets. Si ce jet est raté, il décède d'un arrêt cardiaque.

7.3. La drogue des zombies

Cette pilule a l'aspect d'un cachet blanc avec une tête de mort grise imprimée dessus. Là encore nos scientifiques sont impuissants. Une fois le produit ingéré, le cerveau de la victime subit d'irréversibles lésions. Si celle-ci parvient encore à marcher, elle perd toute notion d'agressivité, de préservation et surtout toute mémoire immédiate et à long terme. Le sujet devient ce que les hounngans et les mambos appellent des morts-vivants ! Nos laboratoires espèrent sincèrement que le secret de cette drogue est un héritage laissé au Baron Samedi par les générations précédentes d'alchimistes et de guérisseurs ou ensorceleurs haïtiens. Dans le cas contraire, cela signifierait que le chimiste de génie en est vraiment un et qu'il se double d'un neurologue hors pair. La drogue des zombies est généralement involontairement ingérée, dissoute dans une boisson, un plat. C'est une arme utilisée pour supprimer les témoins gênants, les ennemis de la cause haïtienne, etc. À Bass





Lake, prêt du Yosemite Park, une clinique accueille les victimes de cette drogue... Du moins les victimes aisées ou appuyées par leur famille (diplomates, industriels, intellectuels, etc.). La clinique compte actuellement 43 pensionnaires. Malgré les recherches engagées par certaines industries ayant des membres victimes de cette drogue du zombie, il n'y a pour l'instant aucun moyen de sortir de cet état semi-végétatif.

Nom : drogue des zombies

Provenance : Baron Samedi, Los Angeles

Complexité de fabrication : extrême

Présentation du produit : pilule blanche ornée d'une tête de mort grise

Mode d'administration : oral

Prix : disponible uniquement pour les houngans les plus puissants

Public cible : ennemis du culte vaudou de Duarte

Durée des effets : permanent

Effets : Éducation et Song-froid réduits à 0 ; Réflexes, Perception et Coordination réduits à 1

Degré d'addiction : non applicable

Addiction : non applicable

Contrecoup : non applicable

Overdose : non applicable

Particularité : l'infortunée victime qui ingère cette drogue a le droit d'effectuer un jet de 6+ / Carrure [4]. Si ce jet est réussi, rien ne se passe. Si ce jet est un échec, la drogue fait immédiatement et définitivement effet. Si la victime est préalablement « préparée » lors d'une cérémonie vaudou, la difficulté du jet de Carrure passe alors à 6.

Il est intéressant de remarquer que si un individu de type cops devait ingérer cette drogue, il n'aurait alors pas de jet de résistance à effectuer. Cette drogue n'aurait tout simplement aucun effet sur lui.

2. Samedi, l'ennemi public

Bien sûr, Duarte est un quartier difficile pour la police. Mais à la limite, s'il n'y avait les drogues de Baron Samedi, nous n'aurions pas tant à nous y intéresser. En effet, les habitants de Duarte sont surtout des nationalistes rêvant de libérer leur île natale. La plupart

de leurs efforts sont donc dirigés vers cette cause. S'ils se limitaient à des actions hors Californie, voire si leurs cibles n'étaient que des Témoins de Jéhovah, cela ne serait pas un si grand problème. Hélas, les ambitions de Boko Baka vont bien au-delà, et les drogues de Baron Samedi exacerbent les soucis. En effet, de nombreux industriels qui n'avaient apparemment rien à voir avec la cause de l'indépendance ont été « zombifiés ». Baron Samedi accepterait-il certains contrats en échange de fonds ? De même les assassinats planifiés, les attaques pour obtenir de l'argent et les expéditions dans les autres villes de LA ne nous facilitent pas la tâche. Pour toutes les forces de police de la ville, la priorité est l'arrestation et l'élimination, si possible, du Baron Samedi. À vous de jouer !

PETIT LEXIQUE VAUDOU

Baka	Génie maléficiel
Bagui	Chambre où se trouve l'autel des Loas
Boko	Houngan faisant de la magie noire
Choual	Cheval en créole, personne possédée par un Loas
Croisignin	Tracer une croix avec de la farine ou autre chose
Caye-mystère	Sanctuaire
Houngan	Prêtre vaudou
Houns	Assistante de houngan ou mambou ayant passé les rites d'initiation
Houns-kanzo	Pendant masculin de la houns
La-place	Maître des cérémonies, arme d'un sabre et portant un insigne
Macoute	Sacoche en feuilles
Mambo	Prêtresse vaudou
Marassa	Jumeaux divins
Péristyle	Lieu ouvert mais couvert, dans lequel se déroulent les cérémonies
Poteou-mitan	Pilier central du péristyle, considéré comme la voie d'accès des Loas
Rada	Nom dérive de la ville d'Allada, au Dahomey. Nation de Loas
Vévé	Dessin symbolique représentant les attributs d'un Loas. Il est tracé avec de la farine, de la cendre, etc.

Dix contre un

Putain, qu'est-ce qu'on se fait chier ! grogna Kami, se redressant sur un coude et rajustant ses lunettes de soleil – inutiles au demeurant étant donné l'uniformité grisâtre du ciel plombé de prémices d'orage et de pollution.

– Tiens ! répondit l'un de ses homies, lui tendant une canette de bière tiédie par la chaleur.

– Mamacita ! siffla Ray M' en voyant passer à quelques mètres d'eux, dans un maillot de bain échancré jusqu'en haut des cuisses, une superbe créature au teint hâlé et aux formes sculpturales.

Celle-ci se retourna vers eux avec une moue sensuelle puis, avec une moue agaçante, reprit sa marche en direction des flots.



- Laisse tomber, cuzz, c'est une hardeuse !
- Ben justement !
- T'as pas vu son tatouage ? C'est une Bandidos !
- Eh ! Vise un peu ! Elle a une copine, apparemment !

intervient un quatrième gangsta.

Les deux jeunes femmes s'étaient rejointes à une cinquantaine de mètres de là et discutaient, face à la mer, telles deux sirènes directement issues d'un fantasme d'adolescent - pré ou post-pubère. La première était blonde, arborant fièrement une poitrine trop haute et trop grosse pour n'être pas artificielle, celle qui l'avait rejointe avait des cheveux raides, noir corbeau et des lèvres rouge sang.

La brune fouilla dans son sac à main - assorti à son une pièce bleu glacier, en sortit un petit paquet qu'elle tendit à sa compagne. Celle-ci la remercia d'un signe de tête, puis elles se séparèrent, chacune allant de leur côté.

- Qu'est-ce qu'elles foutent ? grogna Ray M', agacé à la fois par leur manège et l'idée de ne pas pouvoir approcher la chavala de plus près.

- Elles vont refourguer de la dope à des minettes et les embarquer pour un porno ! Tu serais pas un peu à la masse, toi ?

- Et pourquoi ?

- Me fait pas croire que t'as jamais maté l'une de ces cochonneries à la télé ou sur le web ! Des momes qui se font embarquer et qu'on retrouve à baisouiller dans toutes les positions au bord d'une piscine ou dans des caves...

- J'en ai même vu une, une fois, qui se faisait lécher par un chien ! renchérit Kami.

- Mondo bizzaro !

- C'est dégueulasse.

- Ouais...

Ray M' réfléchit quelques instants.

- Ça pourrait arriver à n'importe qui, hein ?

- Ya man.

- À ma petite sœur, par exemple.

- Ya man.

- On va pas laisser faire ça, alors...

Les trois gangsters le dévisagèrent, d'abord un peu intrigués, puis, voyant leur homeboy tapoter une petite fiole d'essence à briquet, ils commencèrent à afficher un grand sourire. Ils ne pouvaient pas se les faire, mais au moins, elles mettraient un peu d'animation dans cet interminable après-midi !

Aussitôt, ils se levèrent, se divisèrent en deux groupes, Ray M' et Kami d'un côté, leurs compagnons de l'autre et partirent en chasse.

Dragner et traquer, ça n'avait rien à voir. Dans le premier cas, il fallait approcher la proie avec une nonchalance étudiée, faire attention à ne pas l'effrayer et la ramener doucement, tout doucement à soi - et vers les autres. Dans le second cas, ce qu'il fallait, ce n'était pas du doigté mais du résultat. Rapidité, efficacité, surprise. Arriver chacun d'un côté de la belle, sous l'œil indifférent ou par avance effrayé des touristes et autres aficionados de la playa, encadrer la cible, chacun d'un côté et, pendant que le homie faisait diversion, braquer la cible en lui enfonçant un canon dans

la hanche et la forcer à vous suivre. Impec'. La hardeuse se mit à rouler des yeux effarés, cherchant du regard une âme secourable là où, de toute évidence, il n'y en avait pas. Elle tenta bien de se débattre, de les insulter et de les griffer, mais seule, elle n'était pas de taille contre eux.

- Tu vas voir, susurra Ray M' à son oreille, ce sera pas tout à fait comme si je te bourraisi, mais ce sera du grand art quand même ! Et si tu gagnes, pouliche, il se peut même que je te fasse quand même cadeau d'une petite faveur !

- Ta gueule ! le coupa Kami. Ces nanas, ça ne vaut rien ! c'est déjà du consommé et du surconsommé ! Pas vrai ? maugréa-t-il à l'adresse de la jeune femme, qui continuait toujours à vouloir se dégager de leur prise. Vous êtes rien de plus que des tas de viande pourries par le fric, la came et le sexe, hein ?

Ils arrivèrent près de leurs serviettes de bain et de leur sound machine, sagement gardées par Tee J, le plus jeune d'entre eux, un gamin d'une douzaine d'années qui avait rejoint le gang deux ans auparavant. Jetant sans ménagement la fille sur le sable, sans cesser de la braquer, ils attendirent le retour de leurs frères. Ceux-ci arrivèrent à peine quelques minutes plus tard, tirant chacun par un bras la furie hystérique qui tentait désespérément de leur échapper.

- Tenez ! lança le plus grand d'entre eux à la cantonade, regardez ce que mademoiselle avait dans son sac ! Et il en déversa le contenu à leurs pieds.

Mini revolver. Préservatifs. Oni, petits sachets de poudre pourpre, patches.

- Eh, mais c'est de l'oni, ça ! s'exclama Ray M', une lueur avide dans les yeux.

- Non, cuzz ! soupira Kami. Ça a la couleur de l'oni, ça a le goût de l'oni, mais ça n'a pas le même effet... C'est un truc à te transformer en porn star en cinq sec ! Venus 08... le truc que tu ne voulais pas que prenne ta petite sœur... Ya, man, c'est ça qui te transforme en bête de sexe, au point que t'es même pas capable de distinguer le cul d'une fille de celui de ton homie ou de son babouin... N'est-ce pas, les filles ?

- Oui... Laissez-nous partir ! On vous donne tout mais laissez-nous partir...

- Bien sûr, leur dit gentiment Ray M', très calme tout d'un coup. Mais avant, mes frères et moi, on va vous demander un petit service.

La brune soupira et commença à ôter son maillot de bain.

- Non, rien de sexuel ! reprit Kami. On aimerait simplement que vous fassiez la course, toi et ta copine, pour savoir laquelle de vous deux arrive à l'eau la première.

- Et c'est tout ?

- C'est tout. D'accord ?

- D'accord.

Ce jour-là, les touristes asiatiques venus s'étourdir dans les plaisirs de Venice Beach et profiter de la plage, eurent le privilège de voir passer en courant devant l'objectif de leur appareil photo deux torches humaines, dont les flammes ne parvenaient pas à masquer les formes sensuelles.



Les gangs suprématistes blancs : Races à part

1. Californian White Trash

Le rêve américain a eu sa part d'exclus, le rêve californien n'est pas mieux. Lorsque les médias parlent de pauvreté en 2030, ils évoquent les travailleurs clandestins venus du Mexique, les Indiens alcooliques dans les réserves ou les Noirs, victimes du racisme au quotidien. Et pourtant, il existe en Californie toute une frange de la population que les notables, les bourgeois moyens et les foyers aisés préfèrent oublier. On feint d'ignorer leur existence, on ne voit pas leurs caravanes, ni les décharges dans lesquelles ils travaillent et, parfois, ils vivent. En Californie, pas plus que dans l'Union, il n'existe un statut sociologique précis pour qualifier ceux qu'on appelle les American White Trash (AWT). Le terme exact est Californian White Trash (CWT) mais personne ne l'utilise vraiment.

1.1. Origines

Les différentes vagues d'immigration sur le continent apportèrent leur lot de pauvres : Italiens, juifs, Noirs africains (esclaves puis libres), Asiatiques, etc. Les premiers arrivés étaient souvent les mieux servis et les plus prompts à défendre une terre qui n'était là leur que depuis peu de temps. Les Anglo-Saxons furent donc « l'ethnie » dominante (les WASP), avec une nette avance des Anglais d'origine, puis des Hollandais et des Allemands (les Écossais et les Irlandais arrivant après). Les autres étaient considérés, par défaut, comme les pauvres (les Noirs étant au bas de l'échelle dans les structures mentales). Même si aucun

Californien ne l'avouera, cette conception de la hiérarchie sociale a toujours été et sera toujours. C'est ce que les sociologues de l'école de Chicago appellent le Labelling. Le problème, c'est que dans les années 1930, l'Amérique profonde (du fermier au petit commerçant en passant par l'ouvrier) connut une crise économique sans précédent. Les campagnes furent ruinées par les banques qui, elles-mêmes, s'écroulèrent à force de jouer avec un argent qu'elles n'avaient pas. Ces années noires furent à l'origine d'une forte migration de la population rurale vers les villes. Ces villes ne pouvant assurer du travail pour tous, un nouveau type de pauvre fit son apparition : le pauvre blanc, protestant, d'origine anglo-saxonne. Une sorte de sous-WASP. Bien entendu, il existait déjà de nombreux fermiers modestes dans le Sud (ruinés depuis longtemps par la guerre de sécession), les uns se reconstruisant dans les autres. Les oubliés ou les exclus du rêve américain étaient nés. D'immenses bidonvilles de caravanes, de carcasses de voitures et de maisons en taule entourèrent les cités et cette nouvelle couche sociale se renforça grâce à deux ciments : la misère (culturelle, intellectuelle, économique) et la rancœur. Rapidement, il fallut trouver des responsables à la pénurie de travail, de nourriture et de logements. C'est sur ce terreau que fleurirent des ronces comme le KKK (qui explosa à cette époque), les groupuscules aryens et les Églises les plus radicales.

Toutes les misères de l'Amérique trouveront la porte ouverte chez ces prolétaires désœuvrés : la guerre du Vietnam (génération sacrifiée), les crises économiques, les guerres d'Amérique du Sud (autre génération sacrifiée), la dislocation du pays et les maladies. Les AWT ont

WHITE TRASH CITY

Victorville est la « clef du désert », comme aime à le rappeler la municipalité. Au début du siècle, la ville recensait 71 000 âmes. En 2008 puis en 2018, tremblements de terre obligent, les habitants de mobile homes migrent vers les hauteurs de Victorville et font exploser la démographie locale en passant successivement à 150 000, puis 300 000 âmes. La ville est assiégée par des milliers de caravanes, réparties en dix secteurs dont un seul est multiracial (tous les autres sont blancs). Une police spéciale (issue des immigrés) est créée et dépend du central de Victorville. Les usines de ciments sont financées par la ville pour employer le plus de monde possible, ainsi que les mines. Le grand centre commercial de la ville explose mais rien n'y fait, il n'y pas assez de travail pour tout le monde. La jeunesse s'ennuie et descend s'amuser à San Bernardino, qui devient un terrain de jeu. Bientôt, les groupes aryens se structurent (2012) pour faire de la ville la seule agglomération de plus de

100 000 habitants à être dirigée par un maire ouvertement fasciste. En 2015 l'Église mondiale du Créateur (une secte raciste) s'y installe, le KKK y défille tous les mois et les crânes rasés fleurissent à chaque coin de rue. Une chaîne télé ethnique et locale est même créée (clips de country et sermons d'évangélistes 24/24) en 2018 (deux jours avant le second tremblement de terre). La police de San Bernardino ne peut plus contrôler ou empêcher les « ratonnades » venues de Victorville et place des barriques sur la 115 et la 138 en 2025. C'est à partir de ce jour que Victorville s'isole du reste de la Californie. Avec l'indépendance, San Bernardino demande à voir sa police rattachée au LAPD. La requête est encore à l'étude et les descentes continuent. En fait, la mairie de LA commence à deviner que San Bernardino n'est qu'un entraînement pour de futures actions dans les ghettos. Plusieurs policiers infiltrés à Victorville tirent la sonnette d'alarme et certains d'entre eux ne donnent plus signe de vie.

développé une sous-culture misérabiliste sur fond de musique country (Dire Straits, Bruce Springsteen), de Bud, de films (*Retour en enfer*, *Rambo*, etc.) ou de séries (*Shérif fais-moi peur*, *Marié deux enfants*, pourtant une satire, *Rosanne*) encouragés par des présidents comme R. Reagan ou les Bush. Leur conception du sport se résume au Superbowl et au Royal Rumble de la WWF. Cette Amérique est tellement profonde qu'elle n'a que peu de chances de s'en sortir un jour (le veut-elle ?). Au début du siècle on estimait à 10% le nombre total d'Américains vivant en caravane. Certes, des belles caravanes, mais des caravanes tout de même.

La naissance de la Californie fut une opportunité pour certains de partir de leur boudoir (avec leur 4x4 et leur mobile home). Mais changer de pays ne suffit pas. Il faut changer de mentalité. De fait, en quelques mois, les AWT qui migrèrent vers l'ouest se fondirent avec les CWT d'origine et retomberent dans leur logique de losers. L'Union était bien contente de se débarrasser de cette population peu glorieuse (qui n'existait pas officiellement). La Californie, avant même l'indépendance, tenta, avec succès, son intégration, proposant des logements sociaux et transformant certains quartiers de LA (petite et grande banlieue) en ghettos blancs ou en bidonvilles. Certains immigrants refusèrent d'habiter des appartements et partirent en bordure de la ville à Victorville (voir l'encadré) ou dans le Nevada (non loin de la fameuse zone 51). Actuellement, beaucoup d'entre eux fuient LA pour rejoindre ces deux principales villes AWT, sachant que même s'il n'y a pas plus de travail pour eux là-bas, au moins, ils seront avec des « frères ».

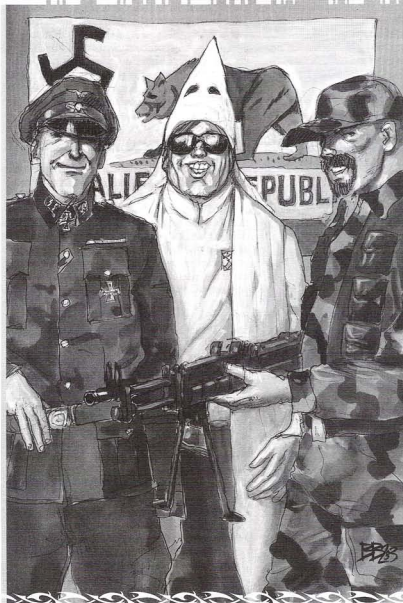
C'est dans cette frange de la population paranoïaque et abreuvée de Real-TV que les gangs raciaux, les milices ethniques et les mouvements intégristes trouvent leurs hommes. Tous ont en commun le fait de laisser croire qu'ils écoutent et compatissent au malheur de ces gens.

C'est dans cette frange de la population paranoïaque et abreuvée de Real-TV que les gangs raciaux, les milices ethniques et les mouvements intégristes trouvent leurs hommes. Tous ont en commun le fait de laisser croire qu'ils écoutent et compatissent au malheur de ces gens.

1.2.

Rancœurs

Les CWT vivent dans la rancœur et dans la rancune. Lorsqu'ils quittent la télévision un moment (la majorité des foyers admettent regarder la télévision plus de dix heures par jour), c'est pour sortir et aller au centre commercial acheter de la bière ou





au pub pour rencontrer les copains de galère. Du coup, la majorité d'entre eux vivent dans un monde à base d'alcool bon marché et de Real-TV ethnique. En gros, ils vivent dans la peur.

Il est donc normal que cette partie de la population soit parmi les plus armées de toutes (presque plus que les gangs eux-mêmes), la plus violente au quotidien (on tire sur le chicanos qui s'arrête pour faire son lacet devant sa pelouse) et avec le plus gros taux d'alcoolisme. Par contre, il y a peu de circulation de drogues dures (réprouvées par les télévangélistes).

Cette peur et cette rancœur se manifestent idéologiquement de trois manières : religieuse, politique ou culturelle.

Religieuse en adhérant à des Églises intégristes. Politique en grossissant les rangs des groupuscules comme le KKK, les milices ou les partis politiques radicaux. Culturel en se rasant le crâne et en se faisant tatouer quelques svastikas.

Bien entendu, ces mouvements se chevauchent, se croisent et, parfois, s'affrontent. Souvent certaines idéologies ou certains combats les poussent à s'allier avec leurs ennemis pour en combattre un autre.

Les gangs raciaux détaillés ici, sont les plus représentatifs de ce que des cops peuvent croiser.

2. Les soldats du Christ

2.1. Genèse

Les soldats du Christ forment la branche armée d'un ensemble de mouvements religieux intégristes. C'est plus une dénomination commune qu'un groupe à part entière. Ils fonctionnent en loges, chacune des loges étant indépendante et liée à la religion qu'elle défend. Il se peut donc que, parfois, des soldats en affrontent d'autres (mais c'est très rare). On les voit apparaître dans les années 15, dans le Sud, puis dans le Middle West, avec deux branches distinctes (qui, officiellement, n'ont pas de lien l'une avec l'autre), c'est-à-dire la branche politique (légitime) et la branche armée. Les premières cibles sont fédérales (2016), puis religieuses (incendie de la mosquée de Chicago en 2016). L'arrestation des coupables, suite à une poursuite dans tout le Michigan, donne lieu à un road movie qui enjolive la réalité en faveur des terroristes. Un peu partout dans le pays, des actes xénophobes ou antisémites sont revendiqués par les soldats du Christ. Certains ne sont que des vandales mais le FBI se rend compte que d'autres (les plus violents) sont bien organisés et financés.

À sa création, la république de Californie se transforme en base arrière pour tous les groupuscules terroristes qui agissent toujours contre l'Union. Mais rapidement, c'est l'administration californienne elle-même que les soldats prennent pour cible. La liberté totale de culte et la permissivité vont contre leurs principes. De plus, beaucoup de mouvements religieux qui veulent prendre de l'ampleur dans le jeune pays créent leurs propres soldats. Le LAPD n'en a pas encore la preuve mais il semble bien qu'ici aussi ces groupes soient financés de l'extérieur. Par qui ? On ne sait pas encore.

2.2. La fête des loges

Les soldats du Christ sont partout dans le pays et sont organisés en loges clandestines. Ils sont rattachés à des églises ou des temples mais combattent farouchement les musulmans ou les juifs. Du coup, on les trouve plutôt dans les quartiers blancs (riches ou de classe moyenne) : Culver City, Glendale, Orange. Une enquête interne du SAD suggère que certains policiers locaux soutiennent directement les actions violentes des soldats du Christ. Ils sont considérés comme des terroristes plus que comme des gangs. Pourtant, ils fonctionnent de la même façon (rites, signes, lois, territoires). Certains soldats marquent des zones interdites aux gangs et aux autres religions que la leur à l'aide de tags. La police ne sait pas encore les décrypter.

Le grand mystère, pour le moment, c'est de savoir comment des loges, qui ne communiquent pas et qui défendent des intérêts locaux particuliers, semblent parvenir à coordonner certaines actions. De plus, les rares soldats arrêtés ont toujours refusé d'expliquer comment ils avaient été recrutés. Comptables, fonctionnaires, pompiers, tous étaient pratiquants mais dans des lieux de culte différents.

2.3. Dogma

En fait, les différents groupuscules sont bel et bien indépendants. Leur coordination n'est que le fruit du hasard. La seule chose qu'ils aient en commun, c'est un texte qui circule d'église en temple et qui s'appelle le « Dogme des soldats ». Nombreux sont les religieux radicaux qui l'ont eu entre les mains et qui l'ont détruit. Aucun, pour le moment ne l'a donné à la police car il est souvent accompagné de coupures de presse indiquant ce qui est arrivé à ceux qui ont essayé. Cette petite procédure permet de mettre en place une cellule armée. Si le religieux la suit, en général, il est contacté par téléphone et suivant sa motivation, son interlocuteur lui indique des caches où se trouvent de l'argent et des armes (ainsi qu'une liste de cibles potentielles). Si la cellule est activée, les aides augmentent en fonction des cibles touchées.

QUI FINANCE ET DIRIGE LES SOLDATS (MJ ONLY)

Depuis les années 80, un groupuscule intégriste catholique (pas protestant même si le mouvement les touche aussi) travaille à attiser les tensions inter-religieuses dans le pays. Son principal adversaire, le FBI, a été sa première cible. Ils ont produit le film qui a fait des soldats des héros. À présent, ils considèrent que l'Union est dans le droit chemin et attaquent la Californie. Ils sont puissants, ont quelques plans à eux dans le paysage politique de LA mais savent aussi que la police s'intéresse déjà à eux. Ils vont donc appliquer la même tactique qu'avec le FBI. Ils vont désormais prendre directement pour cible les services de police (LAPD, SFPD...).

Une cellule compte, selon le Dogme, quatre personnes. Deux combattants, un technicien et un coordinateur. Si l'un des quatre est sur le point d'être arrêté, les autres doivent le tuer. S'il parle, il doit être éliminé. Bien entendu, c'est de la théorie et, pour le moment, personne n'a tué personne (les délits étant mineurs). Ils ne doivent jamais utiliser leurs noms mais des noms de saints. Ils ne doivent jamais communiquer par téléphone mais toujours de visu. Plusieurs signes leur permettent de laisser des messages simples (rendez-vous, danger, mission, etc.). Seul le religieux qui les chapeaute connaît leur véritable nom (parfois, comme ils sont de la même paroisse, ils se connaissent déjà). En général, les religieux recrutent des fidèles ayant eu à souffrir d'une injustice (de la part des gangs, de l'État, de la police, etc.) et utilisent cette rancune pour motiver leurs troupes.

2.1. Cibles

Chaque cellule a un but particulier (en général, aller pourrir la vie des voisins). Comme aucune d'entre elles ne connaît les objectifs des autres, personne, si ce n'est ceux qui financent ces actions, n'a de vue d'ensemble. À terme, le but est de mettre en minorité les cultes juifs et musulmans en Californie, soit par la terreur, soit en déclenchant une guerre de religion (en attisant la haine des gangs et groupuscules intégristes adverses). Ce que les soldats ignorent, c'est que leur commanditaire travaille, sur d'autres plans, main dans la main avec des intégristes juifs. Pourquoi ? Pour s'allier contre le danger arabo-islamiste. Cette alliance d'intégristes existe déjà depuis le début du siècle et s'est renforcée dans l'Union comme en Californie.

À ce jour, les soldats n'ont pas encore dépassé le stade du lynchage, du saccage de locaux et du harcèlement. Certaines cellules, dans la mire des services de police, préparent en secret quelques actions contre les autorités (étatiques et municipales).

2.2. Les disciples

Un soldat du Christ est contacté par son pasteur après quelques discussions et une observation minutieuse de ses faits et gestes. S'il répond positivement à certains critères (foi, rejet du système, idées réactionnaires), on lui proposera d'aider aux opérations d'une cellule (monter la garde, surveiller une cible, rien de dangereux). Si tout se passe bien, la recrue entrera dans une cellule lors d'une cérémonie qui varie d'une loge à l'autre. Il n'y a des signes de reconnaissance qu'en interne. Un soldat d'Hollywood ne reconnaîtra pas un soldat de Santa Clarita. Par contre, tous les actes des soldats doivent porter leur signature. Cette signature est indiquée par les commanditaires. Elle comporte toujours une croix en feu, ce qui agace le KKK qui n'a rien à voir avec les soldats.

2.3. Les loges

Actuellement, dans LA et sa proche banlieue, il existe une vingtaine de loges constituées et reconnues par les

distributeurs du Dogme des soldats. Trois loges indépendantes se sont constituées d'elles-mêmes. Deux loges ont été dissoutes par le LAPD durant ces six derniers mois mais rien n'a pu être tiré des soldats (dont les délits étaient mineurs). Cinq loges sont potentiellement dangereuses (celles proches de South Central) et l'une d'elle, d'ici le mois de février va enlever et assassiner Charles Goldspiegel, rabbin respecté et apprécié de Downtown.

2.4. Les soldats de Torrance

Le père Damien appartient à la congrégation de Saint Bernard de Navarre, une branche intégriste non reconnue par le Vatican. Il a vécu les tremblements de terre, la décapitade de son quartier et la fuite de ses fidèles. Son église a été plusieurs fois taguée et lui-même a été attaqué à quatre reprises. Les frères Lhoms, pompiers de leur fonction, quatre gaillards dont la mère venait trois fois la semaine à l'église du père Damien, ont, un soir, mis la main sur l'un des vandales. On l'a retrouvé, crucifié à un poteau électrique, couvert de sa propre peinture (mais encore en vie). Au même moment, le père recevait le fameux Dogme. Ses recrues étaient toutes trouvées.

Ces soldats du Christ défendent avant tout le périmètre autour de l'église du père Damien. Ils patrouillent, la nuit, quand ils ne sont pas de service. Parfois, lorsqu'il y a une

LES GANGS JUIFS

Tout comme les gangs noirs défendent les quartiers noirs, les gangs juifs défendent leurs territoires. Ils eurent surtout leur heure de gloire pendant la Prohibition (étant les principaux acteurs du massacre de la Saint Valentin) mais ont été remplacés dans les médias par les gangs noirs. Ils ne sont pas nombreux et appuient souvent leur activité sur la mafia juive qui travaille elle-même avec la mafia russe. Les signes de reconnaissance diffèrent d'un groupe à l'autre mais l'étoile de David leur permet de se reconnaître. Comme ces gangs sont souvent liés à une branche du judaïsme (aucun n'est laïc), il arrive qu'ils affrontent les uns les autres (sans même parler des origines ethniques au sein même de la communauté). Ces guerres intestines les affaiblissent et les divisent au profit d'autres gangs.

Comme ces groupuscules sont fortement religieux, ritualisés et confinent au mystique, ils seront traités dans un supplément à venir. Pour le moment, il vous suffit de savoir que ces jeunes gens ont exactement les mêmes schémas de pensée que les skinheads, les aryens ou les frères musulmans, affirment qu'ils sont le peuple élu et que seuls les juifs méritent de vivre, etc. Comme les autres gangs religieux, leur foi et la croyance en la justesse de leur combat les autorisent à être beaucoup plus violents que les street gangs habituels.





déprédation, dans leur quartier, ils vont dans le ghetto voisin rendre la monnaie de la pièce (en incendiant un lieu de culte). Tonio, l'aîné, réfléchit au meilleur moyen de piéger une mosquée le vendredi de telle façon à ce que personne ne puisse en sortir.

Tonio coordonne le groupe. Il est aussi chef de la caserne sud-est de Torrance. C'est aussi le plus malin. Jeff, le deuxième, a fait quelques années dans l'armée sans jamais combattre. Il se charge de corriger les petits malins. Ben, le troisième, reste tout le temps à la caserne et entretient les véhicules. C'est lui qui cache et entretient les armes de la loge (chez lui). Thom, comme Jeff, assure la partie musclée des discussions. Ils font des pompiers passables mais des soldats plutôt motivés et efficaces.

Actuellement, Ben cache six fusils et des munitions, deux petites bombes incendiaires, des barres de fer et quelques couteaux. Tous ont une petite bible sur eux même si leur action est plus motivée par le respect qu'ils ont pour le Père que par leurs convictions religieuses.

Attention, dans leur petit quartier, les frères Lhoms sont respectés et appréciés. Ils ont sauvé des vies et leur mère (morte en 2028) était connue pour son dévouement.

3. Le Ku Klux Klan

3.1. Archives

Né après la guerre de sécession pour faire régner la loi du « petit blanc » le Klan (en partie déKrit dans *Amitiés de LA*) a été Kréé pour lutter contre le pouvoir fédéral (nordiste) et pour nuire aux esclaves affranchis (plus nombreux que la population blanche). Le mouvement prend de l'ampleur dans tout le Sud, disparaît, dissout par ses propres Kréateurs, dépassés, puis revient en force en 1915 plus puissant que jamais. Il profite de la Krise des années 30 pour grossir et élargir son champ d'aKtion à tout le pays. Le Klan en veut, à présent, à tout le monde. Outre ses aKtions violentes, il est Konnu pour ses Kostumes, ses défilés annuels dans toutes les grandes villes, ces titres ridiKules et sa puissance politique (même s'il rejette les lobbies et la politique).

Alors que l'Amérique se radiKalise en début de siècle, le Klan retourne aux sources et prône une nouvelle sécession (Nord-Sud). Les Krises économiques et le repli sur soi-même que Konnaît le pays aident à la propagation du mouvement. Les aKtions du Klan sont de plus en plus violentes et les dirigeants sont parfois dépassés par la base. À la Kréation de la Kalifornie, ces derniers doivent faire face à un gros problème : s'ils veulent s'implanter dans le nouveau pays, cela doit passer par les villes. Hors, le Klan est rural. De plus d'autres mouvements, bien implantés depuis longtemps aussi, refusent de voir ces « bouseux ridiKules » défendre les mêmes idées qu'eux. Donc, le Klan, depuis le Sud, se modernise, utilise Internet et met à profit les nombreux fichiers qu'il

gère depuis des lustres (avec les noms des adhérents depuis un siècle) ainsi que ses relations un peu partout (notamment dans la police).

3.2. Le Klan aujourd'hui

Le KKK a son siège officiel à Downtown LA, à quelques blocs du LAPD sur la 7^e. Son dirigeant officiel, le grand sorcier de l'empire invisible, s'appelle Karl Fontaney et est de la mouvance nationaliste (drapeau américain plutôt que nazi). Mais les lieux de meeting, les véritables struKtures se trouvent plutôt dans les ghettos blancs.

Orange, Glendale, un peu à Norwalk, et Kulver City, le KKK a renforcé ses effectifs dans les zones les moins sensibles de LA. Bien entendu, c'est en grande banlieue que le gros des troupes se trouve, dans les Koncentrations de Karavanes, par exemple, comme ViKtorville. Le plus gros bâtiment se trouve d'ailleurs à Pasadena (voir enKadré).

Même si le KKK ne fait que Kommencer à s'adapter à la situation, il ne faut pas oublier qu'il reste ancien, anKré dans les milieux ruraux et puissant. Si Karl Fontaney ne mange pas à la table de Nowemba, il a l'oreille de nombreux industriels dans le pays. À ce jour, le KKK Kompte, sur LA et sa grande banlieue, 5 000 adhérents (aKtifs) pour plus de 200 000 sympathisants. En triplant ces chiffres on arrive au nombre total d'adhérents et de sympathisants en Kalifornie (Nevada non compris où ils sont enKore plus nombreux à Kause de la Koncentration De CWT autour de la base 51).

LE FORT DE PASADENA : L'EMPIRE INVISIBLE

Au nord de Pasadena, à Altaneda, on peut admirer un blockhaus géant dont le fronton est orné de drapeaux soutenus par des bouKliers.

De l'Union Jack au drapeau nazi en passant par toutes ses variations (svastikas à deux, trois, six ou huit branches), chaque branche officielle du KKK est représentée ici. À l'intérieur, il n'y a pas grand-chose. Un petit bureau avec une bonne connexion Internet, trois salles de meeting dotées d'une estrade, de chaises et de matériel de projection, et un petit musée montrant les différents types de Kostumes du KKK. En fait, c'est surtout pour les réunions des chevaliers du Klan qu'il est utilisé, c'est-à-dire une fois par mois. Seul un gardien peu Kommunikatif entretient les lieux. Les responsables respectent leur logique d'Empire invisible (surnom du Klan) en ne montrant rien de leur puissance à d'éventuels visiteurs mais en leur laissant imaginer ce qu'ils ne voient pas.

Le fort a déjà fait l'objet de Kambriolages ou de vandalisme. À chaque fois, la police a fait le maximum pour retrouver les Koupables (et de façon assez violente). Le SAD pourrait ouvrir une enquête pour voir si ce zèle n'est pas motivé par quelques arrière-pensées.



Le KKK a une vision paternaliste du paysage politique aryen. Ses représentants sont Considérés comme des patriarches (y compris les jeunes) et assument cette image traditionnelle. On distingue (outre quelques quinze autres groupusKules seKtaïres et minoritaires) trois grands types d'adhérents. Le Sudiste (Old South, tradition, racisme et bière), est le plus commun. Le nationaliste salue le drapeau américain (avec toutes ses étoiles) et Kombat l'idée de la sécession de la Kalifornie (le résultat d'un Komplot judéo-maçonnique à n'en pas douter). Le national socialiste, le plus rare, pense que le continent est « aux mains de la juiverie internationale ». Les deux premiers n'aiment pas le troisième mais ne s'aiment pas l'un l'autre. Les trois sont conscients que seuls, ils ne pourrnt rien faire. C'est donc une alliance par défaut.

3.3. Organigramme

Aktuellement, le représentant légal du KKK s'appelle Karl Fontaney. C'est un anti-sécessionniste de la première heure qui Konsidère la Kreation de la Kalifornie comme une trahison. Il est de la branche nationaliste (ni national socialiste, ni Old South) et ne Kache pas sa profonde xénophobie. Pour lui, l'ennemi premier, c'est le ChiKano. L'immigré mexiKain (ou américain du Sud) est pire que le Noir ou le juif (ce dernier, c'est bien connu, profitant de cette main d'œuvre illégale et bon marché, comme il l'a fait dans le temps avec les Noirs). Il prétend que l'arrivée massive d'immigrants malades est le fait du Komplexe militaro-industriel qui en profite pour faire du profit en augmentant le prix des médiKaments et des armes. Fontaney vit dans sa logique mystique, oKKulte et paranoïaque. Il porte l'uniforme américain (il n'a jamais été soldat), salue le drapeau et le portrait de Georges W. Bush chaque matin et s'exprime dans ses meetings, comme le petit Adolf. Il a trois sous-directeurs et un délégué à la KommuniKation. Ces hommes sont connus mais tous leurs adjoints, eux sont anonymes (officiellement Karl ils défilent souvent sans les chapeaux). Le fichier des adhérents du KKK est géré par Fontaney sur un ordinateur isolé de tout réseau, dans un lieu secret. De même, seul Fontaney sait où se trouvent les archives Kaliforniennes du KKK. Il n'est pas certain qu'elles soient dans le pays.

Charles S. Ryan est le monsieur KommuniKation du KKK. C'est lui qui gère les relations avec la presse, la municipalité (le LAPD aussi) et la justice. Il se moque du KKK et de ses dogmes. C'est un mercenaire du marketing engagé par Karl Fontaney pour réussir à maintenir le mouvement dans le pays. Ryan n'a aucune fidélité particulière et les proches de Fontaney ne l'aiment pas pour ça. Il a même déclaré un jour que vendre les idées du KKK ou des bananes revenait, pour lui, à exactement la même chose. Il est le point faible du KKK mais s'il Kommet la moindre trahison, les amis de Fontaney lui feront payer.

3.4. Futur

Le projet à long terme du KKK est de devenir le leader parmi les mouvements ariens et racistes de Kalifornie.

Cela passe par une meilleure médiatisation des idées, des Kongrès et les fameux défilés mais aussi par quelques aKtions violentes (lynchages, incendies, pendaisons) qui seront à peine Kondamnées par l'organe officiel. Ryan parie sur le mysticisme ambiant du pays pour relancer le mouvement.

Actuellement, le KKK a profité des éleKtions pour rejeter en masse tous les partis en présence (et le NOM en premier) et a diffusé largement l'arbre généalogique de Nowemba jusqu'à ses ancêtres esKlaves, dont certains étaient aussi des hors-la-loi. Le maire les a remerciés pour ces informations sur sa famille qu'il déKouvrait ainsi.

3.5. Argent blanc

Le KKK est riche. Très riche. Il est financé par des familles du sud de l'Union mais aussi de Kalifornie. Les donateurs sont anonymes, généreux et défilent rarement. Ceux qui paradent sont le plus souvent les membres les plus modestes. Aktuellement, le plan médiatique de Ryan passe aussi par l'aKquisition de deux nouvelles chaînes ethniques à diffusion nationale : White Power 88 et Supremacy Network. La première revisite les aKtualités et l'histoire selon le point de vue du KKK et la seKonde passe, pour l'essentiel, des émissions religieuses. Les journalistes de WP88 ont une cible privilégiée en ce moment : le KOPS. Ils tournent autour Komme des mouches sur le miel, faisant reportages diffamants sur enquêtes orientées pour disKréditer le service.

À la base, une série d'aKtions violentes va toucher les centres sociaux pour travailleurs mexiKains à partir de février. Le Klan en profitera aussi pour éliminer quelques fliks infiltrés qui ont été repérés. Certains tenteront de lui échapper mais inexpliKablement, ils seront retrouvés et tués.

3.5. Rituels

Entrer dans le KKK est simple. Il suffit de s'y insKrire. Le nom de l'adhérent disparaît ensuite dans un fichier et n'est plus jamais utilisé publiquement. À la place, le nouveau venu garde son prénom mais hérite d'un nom fameux (en général, un grade connu de la guerre de sécession) et d'un titre pompeux (grand magicien, grand alchimiste ou grand sorcier dans le cas de Karl Fontaney).

S'il Konnaît les noms des autres chevaliers du Klan, il ne doit jamais les répéter (même à un autre chevalier). Il doit aide et proteKtion aux autres et ne peut se soustraire à cette règle au risque d'être puni sévèrement et rejeté du Klan. Il doit être obligatoirement protestant (et pas Katholique), peu importe sa Kongrégation. Ensuite, suivant les aKtions qu'il mène pour le KKK, ses affinités et ses origines, il rejoindra une branche plutôt qu'une autre.

Ensuite, il pourra reconnaître les autres chevaliers grâce à toute une symbolique gestuelle dont le signe le plus Konnu reste la main sur la ceinture avec le pouce et le petit doigt à l'intérieur.





3.7. L'Empire invisible

Par principe, on a tendance à dire que l'Empire invisible est partout à LA. N'importe qui peut être un membre du KKK à partir du moment où il est WASP. À ce jour, il est impossible de dire si le collègue de bureau, le boutiquier du Koin ou le beau-frère ne se promène pas le week-end avec un grand chapeau pointu. En fait, en général, comme ils en sont fiers, les membres du Klan montrent leur belle robe à qui veut la voir, exposent leurs théories racistes à tout va et se vantent de leurs exploits aux Kopains dans les bars. On les repère donc à la première ou à la seconde conversation. Le KKK sous ses aspects mystérieux reste profondément « beauf ». Comme les gangstas, les chevaliers du Klan Kollektionnent les photos de leurs réunions, parfois même celles de leurs méfaits.

4. Le parti national socialiste californien

4.1. Là où y'a des gènes, y'a pas de plaisir

Le parti nazi américain, puis californien, a la particularité de maquiller, depuis sa création, son discours par un charabia scientifique eugéniste. Les échanges entre les scientifiques allemands et américains furent fréquents, même pendant la guerre. Après 45, ces chercheurs se firent plus discrets mais continuèrent à réfléchir en termes de « Racial State ». La branche politique de l'American Nazi Party fut animée par George Lincoln Rockwell (1918-1965), puis, par le clan O'Rook (sa belle-famille) jusqu'à maintenant et pour longtemps. Le credo est simple : « Nous devons protéger l'existence de notre peuple et protéger le futur des enfants blancs ». Jusqu'à l'indépendance de la Californie, le parti nazi fut toujours considéré comme un groupuscule bruyant, puant mais sans réel pouvoir. Lorsque Lucy O'Rook ouvrit, officiellement le 3 septembre 2029, le siège du Californian Nazi Party à Glendale, personne n'y prêta attention (un petit bureau, quelques croix gammées, et des drapeaux sortis de temps en temps). Dans les arrière-cours des quartiers WASP, des succursales, des boutiques et autres librairies spécialisées ouvrirent dans la plus grande discrétion. Ce n'est qu'en février 2030 que le groupuscule entra en action, téléguïdé de l'extérieur par le clan O'Rook, basé à Dallas.

4.2. Présent

Pourquoi considérer le CNP comme un gang ? Parce qu'il fonctionne exactement comme un gang et que, contrairement au KKK qui est très riche, ce parti politique n'a pas de généreux donateurs pour financer ses ambitions. Si l'idéologie aryenne a sa place dans la Californie actuelle, la

symbolique nazie et le rattachement direct au 3ème Reich ne sont pas des avantages. Les adhérents ne sont pas nombreux (1 000 dans tout le pays dont 700 à LA) et les cotisations insuffisantes pour financer les projets. Donc le parti organise des « aides sociales » qui consistent à sécuriser un quartier, une rue ou un bloc d'immeubles en chassant tous les indésirables. Partout où on peut trouver une succursale, il est possible de louer les « services sociaux » du CNP. Dealers, Noirs, Chicanos, juifs, homosexuels, prostitué(e)s, handicapés, bref, tout ce qui ne rentre pas dans les canons des nazis est persécuté avec violence et chassé rapidement sur simple demande. Bien entendu, ce service se paye et s'entretient. Ce n'est, ni plus, ni moins du racket. Et ça marche. Un peu partout, dans les ghettos blancs, des zones sont « épurées ».

Bien entendu cela ne plaît pas aux autres gangs (qui organisent des descentes dans les succursales ou boutiques) ni aux mafias qui se voient menacées par ces petits cons. C'est là que la branche politique se met en branle et, à chaque attaque, hurle au martyr. En jouant sur les deux tableaux (protection des faibles et victimes des gangs de couleur), le CNP commence à faire parler de lui. Plus discrètement, le parti vend des ouvrages xénophobes et prête ses sections (voir plus bas) au KKK lorsqu'il y a besoin d'un coup de main.

Même si certains adhérents sont croyants, le parti nazi rejette toute alliance avec les mouvements religieux ou mystiques (sauf le KKK). Il partage quelques symboles avec les Hell's Angels ou les covens de la Wicca mais uniquement parce qu'ils puisent tous dans le même creuset culturel.

4.3. Grades

Actuellement, la dirigeante du CNP se nomme Lucy O'Rook mais elle a plutôt un rôle administratif. C'est son jeune frère, Anatole O'Rook qui monte à la tribune, enflamme les salles par ses discours (il a un talent certain) et s'occupe du journal du parti : *Mein Kampf* (ça ne s'invente pas). Anatole, s'il est manipulé par sa sœur, n'en est pas moins convaincu de la justesse de son combat. Il voit la Californie comme l'ancre du dragon judéo-chicano-asiato-maçonnique (oui, tout ça) et se voit comme le chevalier qui va purifier le pays. Il n'a aucune mesure dans ses propos et c'est ce qui fait son succès : ceux qui le suivent sont fanatisés. À terme, Anatole sera assassiné par l'un de ses lieutenants qui voudra prendre sa place (juin 2032).

Chaque succursale rend des comptes à Lucy qui envoie des hommes pour les sections, en fonction des missions et des besoins. Actuellement, elle est au courant (par oral) de toutes les actions en cours et à venir. Si elle disparaît, le mouvement est décapité. Chaque succursale est dotée d'un chef administratif et d'un chef de section. Le premier gère l'aspect financier et le second l'aspect politique (du discours au pogrom en passant par le simple défilé).

4.4. Objectifs

Le CNP a pour ambition de devenir un parti politique reconnu (au même titre que le WAR, par exemple). En



jouant sur les peurs des citoyens, en encourageant les mouvements d'autodéfense (voir le scénario : *La chevauchée*) et en pointant du doigt les supposés responsables, les nazis cherchent à rassembler le plus possible.

À moyen terme, les cibles du CNP sont le KKK et les fils de Sam (la milice). Les deux mouvements sont noyautés par les nazis, qui cherchent à en prendre le contrôle. Autant ils peuvent avoir quelques chances avec le KKK, autant les fils de Sam seront plus durs à prendre en main.

Actuellement, Lucy O'Rook cherche surtout d'autres sources de financement. Elle est prête à prendre des risques pour trouver rapidement de l'argent et certaines mafias (russes) pourraient partager quelques inimitiés communes. Si les sections s'en prenaient plutôt à telle ou telle cible, il se pourrait que les Russes laissent tomber quelques liasses ici et là.

À très court terme, le CNP va organiser son premier grand congrès à LA Downtown (avec défilés, discours en place publique, etc.) qui aura lieu le 4 juillet 2031, le jour de l'indépendance. La presse parlera pourtant de lui comme d'un gang politisé, rien de plus.

4.5. Actions sociales

Actuellement, le CNP « nettoie et protège » des quartiers ou des petites zones. Les sections en profitent pour briser quelques vitrines (commerces tenus par des Asiatiques, des Indiens ou des Noirs) et molestent parfois des « malvenus » dans leur quartier. En échange, leur chef récolte des subventions dont une part revient au siège et l'autre à la succursale.

4.6. Levée des armes

Il n'y a pas vraiment de rite, de signe de reconnaissance ou de code d'honneur dans le CNP. C'est un parti politique (même s'il fonctionne comme un gang) et ses dirigeants veulent éviter le côté folklorique du KKK. Par contre, lors des réunions, le port de l'uniforme est obligatoire. Les chefs ont des chemises noires et les simples adhérents ont des chemises brunes. En fonction des missions accomplies pour le parti, ils ont des badges qu'ils peuvent ajouter à leur chemise (un peu comme les scouts).

Aucun mystère n'est entretenu ici, pas d'occultisme ou d'initiation ou de signes de reconnaissance.

4.7. La bête immonde est partout

Le CNP est uniquement présent dans les quartiers blancs ou neutres (Downtown, centres commerciaux, complexes industriels). À partir de chaque cellule, il est possible de voir la zone d'influence qui, dans la majorité des cas, grandit doucement. Les nazis sont absents des quartiers sensibles, des ghettos ethniques (autres que blancs) et, pour le moment, n'y traînent même pas.

4.8. La SA Panzerfaust

Elle a été fondée en 2026 par Greg Föner, un hamerskin trop vieux et trop intelligent pour continuer son

combat ethnique avec des boneheads. Un peu porté sur l'histoire, il ouvre une petite boutique d'objets aryens et vikings. Sa clientèle, des skinheads, des rôlistes bavant devant les épées et quelques bikers, lui permet de survivre mais les gangs locaux (des Crips) lui font des problèmes. Début 2030 le CNP le contacte et lui propose de monter une section d'assaut (SA) pour nettoyer un peu le quartier (il est à San Gabriel). En un mois, il recrute chez ses anciens potes skinheads et chez les bikers (étonnamment, pas chez les rôlistes) et monte une SA propre. Le CNP lui fournit les uniformes et lui apprend où taper pour faire mal aux gangs. En mars 2030, il a chassé de son bloc d'immeubles tous les dealers et se lance avec succès dans la guerre contre les gangs. La police locale ferme les yeux, y compris lors des bavures.

Greg et ses SA contrôlent actuellement toute la zone autour de la mission de l'archange Gabriel, c'est-à-dire quatre blocs d'immeubles. Toutes les minorités non blanches (et juives, bien entendu) ont été chassées ou sont en passe de l'être malgré les actions des associations locales (dont les bureaux, inexplicablement, ont déjà brûlé trois fois).

Depuis sa boutique, le Panzerfaust, le commodor Föner organise les opérations contre les cibles qu'il détermine lui-même ou qu'Anatole O'Rook lui indique. La journée, en civil, trois hommes à lui surveillent la zone gardée. Le soir, ils sont une quinzaine, avec ou sans uniforme (suivant la légalité de l'opération en cours). Ils sont armés, mais le plus souvent, seulement de barres de fer. Beaucoup sont déjà fichés comme étant des membres de gangs Hammerskins (voir plus bas) et la majorité a déjà fait de la prison pour violence raciale. Les clients des actions sociales de Greg viennent lui acheter le journal du CNP mais le payent plusieurs centaines de dollars à l'unité.

Quatre 4X4, des armes à feu, des bidons d'essence et des barres de fer, voilà de quoi occuper un moment ces jeunes gens pleins d'imagination. S'ils sont confrontés à la police, ils fuiront, mais sans hésiter à faire un carton sur un flic noir ou hispanique. Ils ne se sacrifieront pas pour leur cause.

Actuellement, Greg est un cas à part puisqu'il assume à la fois l'aspect administratif de sa SA mais aussi l'aspect politique. Sa copine, Sheila, une bird, s'occupe avec lui de la boutique mais n'appartient pas à la SA. Elle a été menacée par deux crips, un soir, qui ont été retrouvés, par la suite, noyés et enfermés dans leur voiture, immergée du côté de Malibu. D'après le légiste, ils avaient été « scarifiés », peu avant leur mort, à la cigarette et leur corps était couvert de svastikas. Sheila n'a jamais été ennuyée à nouveau.

Le bras droit de Greg, Alan the Horn, est un ancien biker blessé par une balle perdue de Bloods, du côté de Norwalk. Il adhère plus au CNP pour pouvoir « casser du négro » et se venger des six mois d'hôpital. Il est l'un des rares membres des SA à avoir gardé les cheveux longs (en général ils ont, au maximum, la coupe militaire) et à patrouiller avec sa Harley. Les autres bikers le rejettent complètement.





WAR

Le groupuscule White Aryan Resistance, mené par Thomas Mezger, est étroitement lié aux différents mouvements racistes et aux gangs aryens (dans les rues, les églises et les prisons). Son parti politique ne fonctionne pas comme un gang mais plutôt comme un lobby. Il a une émission sur Canalonal 12 (Pureté raciale) très suivie (une sorte de contre-journal raciste) et prépare d'ici un mois son arrivée sur les chaînes appartenant au KKK (avec une émission de reportages baptisée RoHoWo). Le mouvement WAR prend de plus en plus d'importance car contrairement aux gangs raciaux, aux mouvements intégristes ou terroristes, le WAR n'a aucune action illicite à se reprocher. De plus, parmi tous les dossiers révisionnistes qu'il passe pendant son émission, Mezger sort parfois un reportage exclusif prouvant la corruption de certains collaborateurs du maire. On ne sait pas de qui il tient ses sources mais de plus en plus de gens se demandent à qui profitent les fuites et tournent la tête du côté des équipes de Firmani.

5. Les hammerskins californiens

5.1. L'armée de réserve

À l'origine, le mouvement skinhead date des années soixante. Il est musical, multiracial, plutôt ouvrier et trouve ses racines dans le Ska et le Reggae (Desmond Dekker). En vingt ans, après quelques mutations, le mouvement se divise en trois branches, les skinheads apolitiques (ceux qui écoutent de la musique et qui pogotent), les redskins (les communistes, anarchistes qui pogotent) et les boneheads (l'extrême droite qui pogotte). Les deux premiers n'existent plus vraiment en 2030, si ce n'est dans quelques villes anglaises. Les derniers, les boneheads, existent encore et sont bien représentés. Ils sont plus ou moins liés à tous les mouvements aryens (White Power, Néo-nazi, World Church of the Creator, Aryan Christian Nation, Pact88, Californian Patriot Federation, etc.). Ils étaient connus avant la création de la Californie et sont considérés comme un gang parmi tant d'autres. C'est dans leurs rangs que les autres mouvements trouvent leurs nouveaux adhérents. En général, un skinhead qui vieillit entre dans le KKK, le CNP ou milite pour l'Église mondiale du Créateur. Il arrive aussi qu'il se range et ne donne un coup de main qu'à l'occasion. Le LAPD ne fait pas la différence entre un skinhead, un bonehead ou un hammerskin. Les éléments féminins sont appelés skingirls, hammergirls ou birds. Elles se reconnaissent à leur coupe de cheveux particulière (voir l'illustration).

5.2. Oui chef ! Bien chef !

La plus grosse concentration de hammers se trouve actuellement à Culver City, un quartier au nord d'Inglewood, juste sous l'A10 (au niveau de l'hôpital Washington indiqué par une croix rouge sur la carte de LA). Le sud de Culver est aux mains des gangs de South Central mais le nord reste protégé. Une description plus détaillée de Culver City se trouve dans le scénario *La chevauchée* dans ce supplément. On trouve aussi des gangs skinheads dans les ghettos blancs (les rassemblements de caravanes), dans les zones résidentielles de grande banlieue ou travaillant sur les docks. Bien entendu, c'est à Victorville que se trouvent les chapitres les plus radicaux des hammerskins. Tous les six mois ils y organisent l'Aryan Festival où tous les mouvements et gangs peuvent se retrouver.

En général, comme tous les autres gangs, les hammers marquent leur territoire à l'aide de symboles sur les murs. Ils ont leur terrain de jeu, leur plage, leurs boutiques et leurs rues. Entre chapitre, section ou division skinheads, il n'y a pas tellement de concurrence (des initiatives de personne, mais rarement plus) ni vraiment d'organisation formelle. Donc, les règlements de compte entre skinheads sont extrêmement rares. En général, ils ont un métier le jour (très souvent des prolétaires) et traînent avec leurs



amis dans les rues la nuit. Les plus dangereux (et radicaux) sont les désœuvrés.

5.3. (Dés)organisation

Il n'y a pas vraiment d'organisation chez les skinheads, juste une radicalisation. Les hammerskins (et

hammergirls) se reconnaissent à leurs tatouages (deux marteaux croisés) et sont considérés comme les plus durs. En général, les autres organisations ne tentent pas de les recruter et les autres skinheads (80%) les craignent. Actuellement, Otto « Crush » Nolan est le hammerskin le plus connu car il est recherché pour le meurtre d'un policier noir (et de sa famille) à poings nus. Quand ce géant apparaît dans un concert (où tout le monde pogotte, vous l'avez compris), la foule s'arrête et lui fait une haie d'honneur en levant le bras droit. Sa copine, Lorain Garson, est actuellement en prison (pour un délit mineur), dans la section latino (alors qu'elle est bardée de tatouages nazis). La police pense qu'Otto va tenter quelque chose pour la sortir de là.

C'est le seul chef charismatique parmi le mouvement.

5.4. Passer le temps

Les skinheads s'organisent peu et n'ont pas vraiment de but à long terme si ce n'est s'amuser à taper tout ce qui n'est pas comme eux, boire, boire et boire encore, pogotter et draguer les rares birds qui ne dépassent pas le quintal (elles aussi roulent à la bière).

Lorsqu'ils commencent à réfléchir sur le moyen ou le long terme, ils sont mûrs pour entrer dans une organisation aryenne plus structurée (le KKK, les chevaliers du Christ, un groupuscule terroriste, etc.) et ils quittent alors leurs potes pour entrer dans la clandestinité.

Au quotidien, un skin se contente de surveiller son quartier, éventuellement retaper une voiture ou une moto (et c'est le seul moment où il pourra avoir un dialogue posé avec un autre gangsta ou un Hell's Angels). Parfois, un petit nombre d'entre eux maquille des voitures ou les démonte dans des ateliers clandestins mais rarement plus. Ils n'entrent vraiment dans l'illégalité que lorsqu'ils sont en bande et qu'ils décident d'aller « casser du... (placer ici l'ethnie voisine la plus proche) ».

5.5. Blood & Honor

L'honneur et la pureté du sang sont les deux mamelles de la pensée hammerskin. Un minimum de musculature, le crâne luisant et quelques tatouages bien visibles ne suffisent pas. Il faut assumer son identité et montrer sa valeur tout le temps. Comme il n'y a pas vraiment de code, si un individu veut être considéré comme un hammer, il doit passer des épreuves (sans symbolique particulière) sur la durée ou bien être rejeté. Les hammers se testent sans cesse les uns les autres pour savoir qui aura la plus grosse (chance, bien entendu). Mais leurs jeux sont dangereux (pour tout le monde).

Ils défendent l'idée de loyauté, d'honneur (Blood and Honor), de pureté, mais uniquement lorsque cela les arrange. Lorsqu'ils attaquent, ils sont toujours en nombre. Il est extrêmement dur pour un policier d'infiltrer ce mouvement. En effet, les hammers, même de quartiers éloignés, se connaissent tous et se méfient des nouvelles têtes chauves. Il faut donc être coopté puis faire ses preuves pour les approcher un peu.





Les hammergirls sont très rares (une fille pour dix garçons) mais vénérées et prises en exemple par les autres filles. Pour être respectées, en général, elles doivent sortir avec un leader ou écraser à coup de docks ceux qui osent la moindre parole déplacée. Du coup, lors des descentes nocturnes, elles sont aussi actives que les hommes et souvent plus violentes. Leur grand jeu consiste à lancer des ampoules de vitriol à la figure des cholas.

Il va sans dire que le retour de bâton est assez violent et qu'un skinhead ou une bird qui tombe entre les griffes d'un gang en ressort rarement vivant.

5.6. Les Celtic Patriots

Ce gang de skinheads d'origine irlandaise (quinze membres actifs) s'est rassemblé autour de Jimmy Mitchel, le petit-fils d'un ancien combattant de l'IRA. Mais l'Irlande est loin est c'est un bloc d'immeubles de Montebello que défendent les Celtic Patriots, contre la « gangrène noire ». Jimmy, dit le Saint, a un triskèle tatoué sur le crâne et deux énormes marteaux croisés sur le torse. Il travaille comme gardien dans une usine de retraitement de l'eau le jour et réunit ses hommes la nuit. Il connaît parfaitement les

égouts de son quartier. Sa copine, Rose, est une hystérique sadique qui voue une haine terrible à tout ce qui est un peu bronzé. Elle a déjà défiguré au cutter trois prostituées, par pur plaisir (et pour effrayer les autres). Comme elle est très belle, Jimmy ne l'a pas encore larguée mais elle lui fait parfois peur.

Protéger le quartier et en interdire l'accès aux dealers, aux prostituées ou aux travailleurs chicanos est le seul but des Celtic Patriots. Pour se faire, ils n'hésitent pas à être très violents (ils ont déjà deux meurtres à leur actif).

Ils utilisent les bates de base-ball lorsqu'ils patrouillent dans leur quartier et font payer les commerçants pour leur protection (ce qui leur a permis d'acheter un petit arsenal à un collectionneur sympathisant). En général ils traînent leurs bretelles au Holy'Pub, un bar appartenant au grand frère de Rose, lui-même un ancien hammer reconverti en soldat pour l'Église mondiale du Créateur. Aucun client de couleur n'est admis ici. À terme, les Celtic vont vouloir agrandir leur zone d'influence et se mettre à dos les Imperial Gangsters et déclencher une guerre sanglante (début de l'été 2031). Jimmy sera trahi par son meilleur ami et Rose et passera sur la chaise électrique pour un crime qu'elle n'a pas commis.

Simple avertissement

T'es vraiment trop nulle, Mary ! Les deux jeunes filles étaient assises sur les marches de l'entrée d'un immeuble miteux, fissuré et couvert de graffitis, situé en face d'un parc ombragé et agréable pour qui voulait se donner la peine de ne pas regarder les préservatifs usagés, les seringues et autres sacs de plastiques au contenu douteux éparpillés ça et là derrière les buissons et au pied des arbres. Buddy, un énorme molosse ayant appartenu à une cops, morte quelques mois auparavant, était couché aux pieds de la plus jeune d'entre elles, une jolie blonde aux boucles entrelacées, à la mode indienne, de perles et de petites plumes.

— Depuis que t'as rencontré ce Peau-Rouge, t'es devenue pire qu'une sainte-nitouche de la haute ! poursuivait la plantureuse adolescente en remontant machinalement la bretelle de son soutien-gorge noir — parfaitement visible sous son débardeur en mailles blanches. C'est vrai, quoi ! Tu sors plus, tu rigoles plus, tu passes ton temps dans cette putain d'assoc' à faire la morale aux gens et...

— Ce n'est pas une putain d'assoc', comme tu dis, Marsha ! Gardena Youth essaie simplement de mettre en relation les jeunes du quartier appartenant à différentes ethnies et d'aider les gens à s'en sortir et à établir des liens entre eux....

— C'est bien ce que je dis, c'est une putain d'assoc' ! répéta Marsha en haussant les épaules. Ça ne veut rien dire votre truc ! J'ai bien vu, les tracts que vous laissez dans les magasins, à la sortie des écoles et tout ça... Vous croyez vraiment qu'à part quelques mères de décaqués qui traîneront leurs gosses chez vous pour pouvoir avoir la

paix pendant deux heures et aller se taper un peu de bon temps, ça peut marcher ?

— Nous avons quelques personnes, déjà.

— Et les anciens au cul ! En plus, je me suis renseignée sur ton Darkwind... Il est pas si angélique que ça, loin de là ! Tu savais que c'était un drugdealer', il y a encore quelques temps ? Et qu'il a été mouillé dans une sale affaire — il aurait poignardé un pauvre mec dans la rue, pour je ne sais quelle connerie ?

— Parce que le vatos en question l'avait insulté. Je sais, Marsha ! Je le sais, ma mère le sait, la terre entière le sait ! En attendant, poursuivait l'adolescente en se levant sèche-ment, lui ne m'a jamais refilé de pizza-spice !

— En tous cas, Jet trouve ça très louche, répliqua Marsha avec une moue boudeuse. Il dit que si Darkwind est sorti de tôle, c'est parce que c'est un indic et que votre association, c'est juste une couverture pour La Chota !

Mary secoua la tête, complètement écorchée par l'attitude de celle qui se disait sa meilleure amie. Depuis qu'elle sortait avec l'une des ghetto stars des Sex Symbols, des crips du coin, elle avait complètement changé et ne pensait plus que par et pour son « Jet », sans même se rendre compte que le gänger ne lui trouvait d'intérêt que parce qu'elle possédait l'exotisme du métissage, le cul et les seins d'une bombe atomique et, depuis quelques temps, la cervelle d'un oiseau. Et encore... Elle servait de boîte aux lettres à des personnes jugées gênantes pour la vie du gang et du barrio et de faire-valoir à un type qui la considérait à peine mieux qu'une poupée gonflable, mais elle était tellement accro au gangsta et aux « confettis » qu'elle ne s'en rendait même pas compte.

— Je dois y aller, Marsha.

— On doit tous se retrouver devant le Rave, ce soir. Ça serait mieux que tu sois là, plutôt qu'avec ton emplumé. C'est en tout cas ce que pensent Jet et quelques autres...

Mary se contenta de hausser les épaules, appela Buddy d'un léger sifflement et s'éloigna sans se retourner de la demeure de la jeune métisse. Il y avait quelque chose de vraiment pourri, dans ce barrio. Les Nigga' se plaignaient du racisme des décafé tout en revendiquant haut et fort la supériorité de leur race, les Chicanos se fermaient comme une huître devant quiconque ne faisait pas partie de la familia. Les Décafé — dont elle devait faire quelque part partie — prétendaient qu'ils n'avaient aucun préjugés à l'encontre des gens de couleur, mais se barricadaient à la nuit tombée et, comme sa mère au début, piquaient des crises de nerf quand, par hasard, leur progéniture ramenait un boyfriend noir, asiatique ou autre au bercail... Mais dès que quelqu'un tentait de faire quelque chose de bien, tout le monde criait au scandale — et voilà que les Sex Symbols, sous couvert de menaces à peine voilées, s'en mêlaient !

Elle marcha pendant un quart d'heure environ dans les rues sales de Gardena, en direction du local — un petit entrepôt désaffecté — qui leur avaient été alloués grâce à certains anciens, saluant au passage quelques personnes qu'elle connaissait quand, soudain, Buddy se mit à grogner. Immédiatement, la jeune fille revint à la réalité. Il y avait des bruits de combat, des coups de feu, des cris de rage non loin de là. Pas loin du tout. Au Gardena Youth. Sans réfléchir plus avant, elle commença à courir, le chien sur ses talons, vers le hangar, évita de peu de renverser une vieille femme qui rentrait chez elle, poussant un caddie plein de provisions et arriva, en sueur, à destination. Une vision cauchemardesque s'offrit à elle : devant le bâtiment en flammes, plusieurs corps gisaient, baignant dans leur sang tandis que, déjà loin dans leur beamer bleu vif s'éloignaient dans un nuage de fumée, tirant des coups de feu en l'air, les

responsables du carnage. Les yeux brouillés de larmes, le cœur battant, elle se précipita vers les corps, terrorisée à l'idée d'y voir celui de Darkwind

— Eh, chavala !

C'était sa voix. Un peu faible, peut-être, faible et rauque, mais elle prouvait qu'il était bien vivant. Mary se retourna lentement et vit, comme dans un rêve, son ami se redresser péniblement. Au-dessous de lui, tremblantes mais vivantes, Rosie, une jeune Noire dont ils avaient fait connaissance quelques mois auparavant et l'une de ses filles, âgée de cinq ans environ.

Darkwind était blessé à plusieurs endroits — son blouson de cuir portait des traces de coups de couteau, son visage était tuméfié, mais ce n'était pas si grave. Les autres victimes, en revanche, n'avaient pas eu la chance de se faire attaquer à l'arme blanche.

— Qui a fait ça ? demanda-t-elle d'un ton rauque, connaissant par avance la réponse.

— Les Crips. Simple avertissement de leur part. C'est pour cela que je suis toujours en vie. Il désigna d'un geste vague les cadavres ensanglantés étendus sur l'asphalte. Eux, n'ont pas eu cette chance.

— Marsha veut que je les rejoigne. Au Rave demain soir, puis, à long terme, que je plaque le Gardena Youth et que je cesse de te voir...

— Tu devrais peut-être suivre ses conseils, tu sais.

Mary se contenta de secouer la tête en signe de dénegation, une lueur de rage au fond des yeux. Les Crips voulaient la guerre ? Ils l'auraient.

— On prévient la Popo. J'irai au Rave et...

— En les faisant arrêter, tu confirmes à leurs yeux notre rôle d'indics. Et nous sommes morts.

Fixant les cadavres, elle serra les dents. Ils étaient dans une impasse pour le moment, mais il y avait sûrement un moyen.

Une solution...

Les milices

Les groupes présentés ici ne sont pas des milices armées dotées d'une organisation paramilitaire. Il s'agit plutôt de citoyens réunis autour de leur quartier, leur religion ou leur passion, qui décident d'agir ensemble pour la défense d'intérêts communs ou de leurs droits.

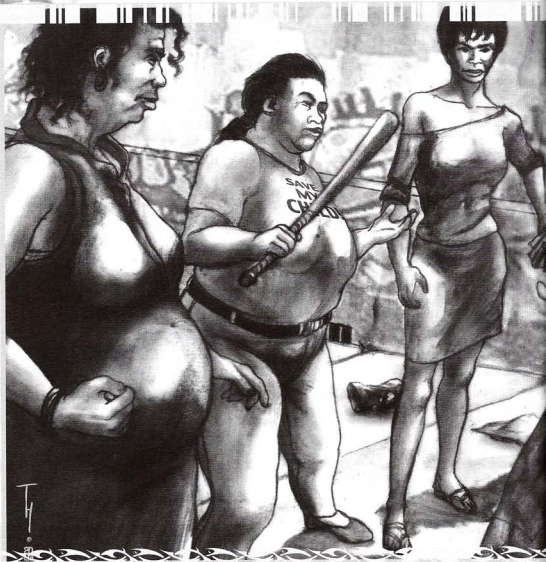
Sur ce terrain, ils ont souvent des positions antagonistes à celles du LAPD, pouvant ainsi devenir un obstacle, voire un réel danger. L'intérêt pour un cops n'est pas tant de les coffrer que d'apprendre à faire avec, voire, à la longue, de comprendre comment les utiliser à son profit. Ces groupes peuvent, de plus, être amenés à se radicaliser à la suite d'une série d'événements graves, ce qui fait le bonheur de vraies milices telles les Guardian Angels ou les milices du NOM qui cherchent à les recruter.

1. Association des catholiques Sud-américains, Paix pour les Familles (PF)

1.1. Organisation

Elle est apparue au début du XXI^e siècle sous l'impulsion de prêtres mexicains. Ce mouvement a une très large audience dans tous les barrios.

Il compte 10 000 adhérents et dix fois plus de sympathisants, surtout des mères de familles de trois générations différentes. De ce fait, il est apparu à tort, à une époque,



comme un mouvement féministe. Mais on trouve dans ses rangs beaucoup de mères très attachées à la tradition, qui va rarement dans le sens de la libération de la femme. Sur certains sujets, les PF sont en profonds désaccords et ne constitueront jamais un groupe de pression capable d'influencer la mairie. Typiquement, en ce qui concerne les cours d'éducation sexuelle dans les collèges ou la contraception, des conflits d'opinion vont apparaître entre branches traditionnelles et modernes et ce sont souvent les prêtres, appelés à jouer le rôle de médiateurs, qui risquent de faire les frais de la dispute.

L'association se structure autour des paroisses à fortes densités de populations hispaniques. Il y a ainsi quasiment une branche de la PF par paroisse sur LA. Une telle organisation rend de fait la totalité de l'association incontrôlable par son propre président, les Guardian Angels, les gangsters latinos ou même le cartel de Bogota.

Certaines branches suivent l'autorité morale du prêtre de la paroisse mais c'est parfois au contraire les membres de la PF qui influencent son attitude et ses discours.



1.2. Financement et mode d'action

Le financement de l'association est limité aux fonds récoltés lors de tombolas ou de carnivals religieux. Cet argent est utilisé pour venir en aide à certaines familles en difficulté ou pour fleurir les tombes des victimes des gangs.

La ligne de conduite générale de l'association est la lutte contre la drogue, la prostitution illégale et les armes à feu, fléaux qui déciment largement les familles des membres de la PF. La force de l'association, c'est sa mobilisation sur le terrain autour de ces problèmes pour manifester son point de vue. Il est difficile pour un OG de coller une balle à la maman d'un de ses seconds... mais ça peut arriver.



Selon le niveau d'énervement des PF où l'état de violence du barrio, leurs modes d'action diffèrent. Cela peut aller de la dénonciation d'un proxénète auprès du LAPD au blocage des accès à une crack-house. Si une branche en arrive là, on peut supposer que la situation est vraiment critique dans le quartier. Il n'est pas impossible alors que d'autres PF viennent prêter main-forte à la paroisse ou en fassent de même dans leur quartier en signe de solidarité. Pour les flics sur le terrain, la situation est problématique car ils doivent faire écran entre les dealers et les PF. Bref, les huiles comptent sur eux pour qu'il n'y ait pas de « contagions » transmises à d'autres barrios. Pour ne rien arranger, les milices du NOM ou les Guardian Angels peuvent débarquer histoire de se faire un peu de promo dans le coin.

Les membres du Dieciocho ou du Florencia évitent la confrontation, préférant acheter le silence d'une paroisse en payant la rénovation d'une église ou d'une école. Ils ne craignent pas les éventuels débordements, mais éprouvent certaines réticences à s'attaquer à des mères de familles, rapport à la figure un peu sacrée à laquelle elles renvoient. Si les cops débarquent dans un barrio troué de partout avec une église flamboyante au milieu, ils peuvent en déduire deux choses. La première, c'est qu'une organisation latine a de gros intérêts dans le quartier. La seconde, c'est que la PF s'est fait acheter ici, et qu'à moins

d'un très long travail de prise de contact, elle ne leur donnera aucune information sur le quartier.

1.3. PF & LAPD

La colère des mères de familles s'exprime bien souvent à l'encontre des membres du LAPD. Ce sont les méthodes d'action qui sont critiquées, lors des descentes musclées ou dans la manière de traiter les jeunes de la communauté. Pour un cops, entretenir de bonnes relations avec une branche de la PF peut permettre d'obtenir des informations sur le barrio. Dans beaucoup d'endroits, elles sont aussi les seules représentantes du quartier qui accepteront de dialoguer avec la police.

Mais entre les deux parties, les rapports seront toujours ambigus. Les mamans n'aiment jamais voir leurs enfants tomber sous les balles ou terminer sous les verrous.

Il faut dire aussi que d'une branche à l'autre, l'état d'esprit des PF peut de beaucoup différer. Telle paroisse peut activement aider les jeunes femmes à sortir de la prostitution, une autre, lutter pour une prostitution sans mac, une troisième tabasser les prostituées du quartier.

Sur certains thèmes, toutes les branches tombent toutes d'accord. Ainsi des bavures du LAPD peuvent provoquer des manifestations de 50 000 sympathisantes de la PF dans Downtown LA. Des mamans contre des tonfas, ça ne donne jamais une bonne réputation à une municipalité !

Il n'est pas rare que des PF se prostituent pour subvenir aux besoins de leur famille ou soient d'actuelles ou d'anciennes toxicomanes. Elles sont donc, en général, plus compréhensives sur la drogue ou la prostitution car elles savent à quel point il est dur de lutter contre.

Par contre, sur les armes à feu, elles se montrent beaucoup plus intransigeantes. Elles ne les utilisent d'ailleurs jamais.

1.4. Quelques paroisses

St. Theresa, Alhambra

La situation ici est catastrophique. Les PF sont très jeunes (la doyenne a 30 ans) à la fois conservatrices et ayant majoritairement recours à la prostitution illégale pour survivre. Elles ont viré le prêtre de la paroisse corrompu par un gang local et se livrent à une occupation sauvage de l'église. Le clergé nie les faits en bloc et menace d'avoir recours à l'excommunication. Quelques télévangélistes en profitent pour souligner la discorde qui règne chez les catholiques.

St. Albert, Compton

Plusieurs PF ont été abattues l'année dernière. La paroisse, soudée derrière le prêtre, a une attitude très défensive. S'il lui arrive d'utiliser la violence physique c'est plus pour chasser les junkies qui squattent l'église que pour s'en prendre aux dealers. Il y a pas mal de grand-mères de 40 ans qui sont prêtes à jouer les indics pour le LAPD.

St. Monica, South Central

La jeune et charismatique Weslie Almeida, possède un grand ascendant sur toute la paroisse et est en phase de devenir une figure des PF de LA. Cet aspect

n'a pas échappé au Dieciocho qui a envoyé Milo Estevez, un gangster de l'organisation, la courtoiser.

2. PVP (programmes de protection de la vie privée)

Les PVP ne sont pas une milice ou un groupement d'individus mais un stage de formation devenu « tendance » qui s'est transformé en véritable label.

Les propriétaires de résidences privées exigent de plus en plus que la société de gardiennage en charge de leur protection





puisse se prévaloir du label PVP. Ceux qui ne l'ont pas perdent des marchés et à la longue tout le monde s'aligne. Quand on vient rendre visite à des amis ou de la famille, on ne demande plus où se trouve le jacuzzi mais si la résidence dispose d'une société de gardiennage labellisée PVP. Ce qui pouvait paraître une lubie de bourgeois réac' est devenu à la longue, dans l'esprit des classes aisées, une nécessité pour se défendre contre les abus de l'État. Au bout de la chaîne, c'est bien souvent les agents en uniforme du LAPD qui trinquent et ils sont de moins en moins disposés à mettre les pieds chez les « riches ».

2.1. Christopher Sanders, avocat millionnaire

2020. Sanders était un jeune et brillant avocat de LA, qui commençait à se bâtir sa petite réputation dans le domaine du droit pénal. Véritable chirurgien de la procédure, il obtenait dans ce domaine de nombreux non-lieux. Son principal problème était que sur ce terrain, il y avait de nombreux avocats tout aussi talentueux ayant l'avantage d'être plus âgés, donc plus réputés. Sanders se retrouvait donc à défendre des clients pauvres qui n'avaient pas de quoi lui assurer un train de vie de luxe. Et ça, il ne pouvait plus le supporter. Or, déjà à l'époque, la jurisprudence regorgeait d'affaires opposant le LAPD aux agents de sociétés de surveillance, les seconds refusant de laisser pénétrer les premiers dans les résidences privées sous leur protection. Un certain nombre de sociétés avaient d'ailleurs bâti leur réputation sur leur arrogance et leur opposition aux forces de l'ordre. Mais dans un certain nombre de cas, elles finissaient par payer le prix fort et les dommages et intérêts à payer à la municipalité entraînaient, sur le long terme, la faillite de l'entreprise.

Pourtant si les *privates* se livraient à ce petit jeu, il y avait bien une raison. Le postulat était simple : les gens bien comme il faut n'ont pas envie de voir des péquenots en uniforme venir faire la loi chez eux et ils sont prêts à y mettre le prix.

Sanders, synthétisant ses connaissances, son expérience des tribunaux et l'histoire des faits judiciaires en ce domaine, mit au point un stage de formation intensif pour les agents des *privates* et, se transformant en VRP de la procédure pénale, alla faire le tour des sociétés engagées dans des bras de fer avec les autorités. Efficace, le programme transforme un agent de sécurité en Pocket Lawyer du mandat de perquisition. Permettant d'économiser un paquet de pognon en procédures et avocats aux honoraires extravagants, il séduit en quelques années de nombreuses sociétés.

2.2. Le contenu du programme

Sanders Corp. est aujourd'hui une société qui fournit sur mesure un programme de formation adapté aux moyens financiers du client. Par exemple, avec PVP expert, l'agent de sécurité est en mesure d'éplucher le mandat de perquisition et de signaler aux forces de l'ordre le moment précis où ils n'agissent plus dans le cadre de leur mandat. L'agent a suivi un entraînement en condition « réelle » avec des vrais faux flics, il est très réactif. À ce niveau-là, ça reste encore gentil mais c'est déjà assez déstabilisant pour le flic.

Tous les six mois il suit un séminaire pour se mettre à jour sur les dernières avancées de la jurisprudence en la matière, qui comprend un volet pratique (concrètement, comment l'agent doit réagir sur le terrain face à une telle situation).

Avec le programme PVP gold, l'agent peut solliciter l'aide directe de Sanders Corp. et le cas échéant un avocat assermenté se rend sur les lieux à bord d'un Vtol, autant dire dans les plus brefs délais.

Mais le PVP est surtout un guide pour utiliser toutes les failles de la procédure. Concrètement, un cops se pointe à une des entrées d'une résidence privée. Dès lors qu'il a franchi l'enceinte il est sur une propriété privée, il agit donc dans le cadre d'un mandat ou parce qu'il a été invité par un habitant, ce que l'agent va s'empresser de vérifier auprès de l'intéressé. C'est seulement une fois qu'il aura eu confirmation de l'invitation qu'il va accepter d'ouvrir les grilles automatiques.

Si le cops agit dans le cadre d'un mandat, l'agent va l'éplucher en détail et prévenir l'intéressé tandis que le cops cherche son chemin au milieu des cent hectares de résidences. Sur place une deuxième équipe de sécurité l'attend pour s'assurer qu'il reste dans le cadre de la légalité, et qu'il ne maltraite pas le suspect. Au besoin, ils feront usage d'une vidéo ou déconnecteront toutes les bornes électroniques contenant le plan du site, car comme il est stipulé dans le règlement réécrit sur les conseils de Sanders Corp., en cas de menace pour les propriétaires, toutes les bornes peuvent être désactivées. Or s'il y a un mandat, il y a un suspect, donc menace potentielle pour les propriétaires, etc.

PVP PASSION

C'est un club privé réunissant des cadres de différentes agences de sécurité. Leur point commun, c'est qu'ils trouvent jouissif de pouvoir se payer la tête des flics sans avoir à craindre des poursuites judiciaires. Sanders n'a toute appartenance ou tout rapport à ce groupe.

Il y circule pourtant un programme de réaction très détaillé vis-à-vis des agissements des forces de l'ordre qui tend à établir à quel moment l'agent de sécurité peut faire feu sur les flics en risquant le moins possible d'un point de vue judiciaire. Tout est basé sur la notion de propriété privée et de légitime défense.

Par exemple, selon le programme de réaction, les agents peuvent ouvrir le feu sur des flics qui forcent l'accès à la résidence, lorsqu'ils possèdent un mandat mais qu'ils n'ont pas laissé le temps à la sécurité d'en prendre connaissance. Devant un tribunal, tout va dépendre de l'appréciation du juge : il va peut-être condamner les agents, mais risque de leur trouver des circonstances atténuantes. Les avocats de Sanders vont baser leur défense sur le temps raisonnable qu'il faut pour lire le mandat et vont finir par arracher une demi-concession dans la décision de justice, jurisprudence que Sanders s'empressera d'intégrer à son programme de réaction.

3. Cyko et la horde

3.1. Déchéance et lumière

Frank était pasteur dans une division de marines durant la dernière guerre en Amérique centrale. Il n'est jamais réellement revenu de son expérience du « feu ». Une fois démobilisé, il a continué à prêcher, mais dans le vide, du côté de Downtown LA. L'indifférence de ses compatriotes, ajoutée à ses troubles psychiatriques, l'a finalement amené à se réfugier dans la fange d'Hollywood. Sur place, ses discours prophétiques lui ont permis, avec les années, de fidéliser une vaste bande de clochards déments, pour qui il est Cyko le juste.

Cyko est une version extravertie de Marlon Brando dans Apocalypse Now. Il se déplace sur l'équivalent d'une chaise d'arbitre de tennis munie de pneus cross et d'un moteur électrique. Il se protège des rayons gamma E.T. grâce

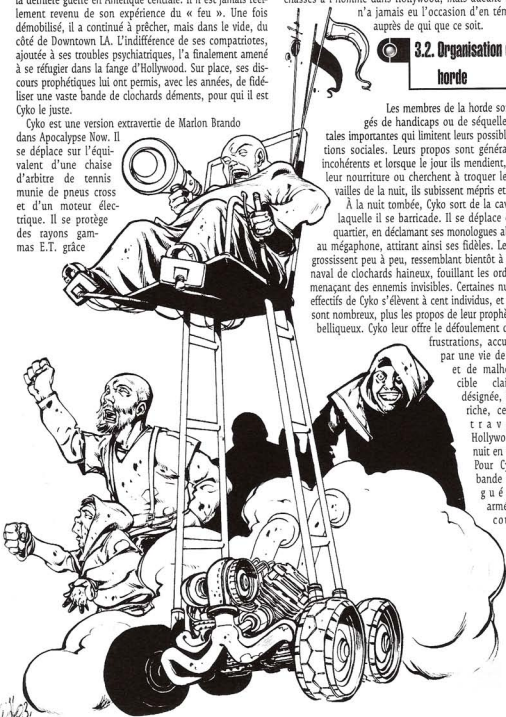
à une ombrelle et hurle ses monologues haineux et bibliques dans un mégaphone. Il est aussi muni d'un vieux fusil militaire chargé qu'il utilise uniquement pour arrêter les véhicules à moteur qui s'aventurent de nuit dans Hollywood. Il atteint rarement ses cibles, mais quand cela arrive, c'est vingt fous furieux qui se ruent pour dépecer carcasse et infortunés passagers. Il s'ensuit parfois des chasses à l'homme dans Hollywood, mais aucune victime n'a jamais eu l'occasion d'en témoigner auprès de qui que ce soit.

3.2. Organisation de la horde

Les membres de la horde sont affligés de handicaps ou de séquelles mentales importantes qui limitent leurs possibles relations sociales. Leurs propos sont généralement incohérents et lorsque le jour ils mendient, isolés, leur nourriture ou cherchent à troquer les trouvailles de la nuit, ils subissent mépris et rejets.

À la nuit tombée, Cyko sort de la cave dans laquelle il se barricade. Il se déplace dans le quartier, en déclamant ses monologues absurdes au mégaphone, attirant ainsi ses fidèles. Les rangs grossissent peu à peu, ressemblant bientôt à un carnaval de clochards haineux, fouillant les ordures et menaçant des ennemis invisibles. Certaines nuits, les effectifs de Cyko s'élèvent à cent individus, et plus ils sont nombreux, plus les propos de leur prophète sont belliqueux. Cyko leur offre le dévouement de leurs frustrations, accumulées par une vie de misère et de malheur. La

cible clairement désignée, c'est le riche, celui qui traverse Hollywood de nuit en voiture. Pour Cyko, la bande est une guérilla armée de couteaux et de





barres de fer, qui survit contre tous les riches. La bande ne s'attaque jamais à la faune du quartier, seulement aux éléments extérieurs. Si une faction adverse fait feu, la bande se dispersera, pour se reconstituer un peu plus loin. La bande n'élèvera jamais non plus une barricade sur la voie, car cela pourrait attirer l'attention de l'Air Support Division.

3.3. Business et territoire

Cette catharsis par le sacrifice humain, Cyko et la horde ne sont pas les seuls à la pratiquer dans Hollywood. Ils sont sans doute moins dangereux que d'autres prédateurs nocturnes mais couvrent par leurs bruyantes déambulations les activités des sectes qui fleurissent dans cette partie de la ville. La première chose qu'un « touriste » lâché la nuit dans Hollywood retiendra, c'est Cyko et sa bande de frap-pés. Bref, la horde sert d'épouvantail pour éloigner les curieux.

Pour autant, Cyko n'est pas le jouet d'une autre bande. Il est spontanément et malgré lui utile à « la vie de quartier ».

Pour un flic qui serait assez malade pour le laisser en liberté, Cyko peut aussi devenir un indic. Reclus dans sa cave en journée, peureux, il est facilement intimidable. Cyko ignore ce que trafiquent les groupes nocturnes qui peuplent Hollywood mais il connaît leurs zones d'influence et peut les distinguer les uns des autres, permettant ainsi d'en dénominer certains.

Évidemment, les Mouches (*Amitiés de Los Angeles*, p.111) possèdent des renseignements bien plus précis sur ce qui se passe à Hollywood. Mais il est peu probable qu'ils en fassent part aux flics, car leur propre quartier général se trouve au sein de cette maison de cauchemars. Par contre, il est possible, lors d'une enquête sur la horde, que les Mouches donnent la planque de Cyko.

4. Canoga Team

Au début, il s'agissait juste d'une bande de jeunes WASP dorés, vivant dans leur résidence surprotégée de West Hills, au cœur de Canoga Park. À force de regarder les reality shows sur le LAPD en sniffant du quetz, ils devenaient paranos. Comment le gouvernement pouvait-il tolérer des barrios remplis de criminels assoiffés de sang ? Même les Afro-Américains, vivant dans des villas à seulement 200 000\$ en contrebas, commençaient à paraître louches. Les vigiles surarmés de la résidence ne seraient jamais assez nombreux pour contenir la marée de psychopathes les assiégeant depuis le reste du territoire ! Ils étaient pour une Californie libre, débarrassée de ses puritains, mais seulement entre Blancs consentants. À la sécession, ils marquèrent le coup en incendiant la villa d'un pro États-Unis. L'homme mourut dans l'incendie mais grâce à leurs parents, l'affaire fut étouffée. Aguerries par un sentiment d'impunité, ils fondèrent une bande au nom de leur refuge, loin du monde : Canoga Team, une milice de loisir destinée à se provoquer quelques sœurs froides nombrilistes.

4.1. Quatre ans plus tard

Les dix membres fondateurs ont des postes à responsabilités dans les sociétés de leurs parents ou vivent de leurs rentes. Ils résident encore dans la demeure familiale ou viennent d'acquérir une villa dans West Hills. Ainsi va la vie à Canoga Park.

À la piscine ou au golf de la résidence, ils recrutent des plus jeunes et organisent une party tous les vendredis soirs.

Mais ils ont aussi un jeu beaucoup plus marrant. Ils « patrouillent » dans leurs V666 dans les environs de West Hills et préviennent la police dès qu'ils sont témoins d'un délit, parfois interviennent eux-mêmes. Souvent, ils s'ennuient, alors ils s'inventent des histoires. Ils repèrent un latino au fast food qui a l'air de préparer un mauvais coup. Ils le tabassent sur le parking. S'ils tombent sur des flics, ils invoquent leur droit à la légitime défense ; le costume trois pièces et leurs petites têtes de Blancs font le reste. Parfois, ça ne marche pas, alors ils sortent la liasse de billets et parfois, l'agent en uniforme a justement envie de se payer leurs petites têtes de Blancs. Mais les relations de leurs parents les tirent rapidement de ce mauvais pas... Comment dire ? Depuis qu'ils « veillent » sur leurs concitoyens, ils se sentent adultes. L'impression d'impunité grandissant toujours, le groupe s'aguerrit et s'invente des opérations de plus en plus délirantes.

4.2. Ressources

Malgré tout l'argent qu'ils claquent dans la dope, il leur reste encore de quoi dépenser au moins 5 000\$ par membre et par mois dans leur loisir préféré. Cet argent est utilisé pour corrompre des membres de sociétés de surveillance, des flics, mais aussi pour manipuler les gamins du secteur, acheter le silence d'un témoin ou encore soudoyer les employés des sociétés de leurs parents. C'est ce réseau « familial » qui va leur permettre d'étendre leur influence, parce qu'une femme de ménage sans papiers ne va pas dire non au fils du patron ou le gardien du parking refuser de rendre un petit service moyennant dollars au directeur marketing de sa société. Avec les années, l'équipe s'est ainsi attaché les services de quelques agents de deux privées, Canoga Security et Fernando Corp., et dispose d'accès aux fichiers clientèles des plus grands centres commerciaux de North LA.

4.3. Activités

Ce qui ne tournait pas rond chez eux, c'était leur racisme viscéral, issu de fantasmes adolescents mêlés à leur haine des couches sociales inférieures en pouvoir d'achat. Mais avec le temps leur névrose se double d'un engouement pour le « crime », ressentit comme le roi des loisirs. S'ils ne sont directement responsables que d'un seul meurtre (le « traître » de 2026), le prochain, plutôt que de provoquer des états d'âme et de briser la cohésion du groupe, risque de sceller définitivement leur logique sanguinaire.

Plusieurs années durant, ils ont terrorisé les gamins afro-américains des banlieues middle-class environnant West Hills. Entre les deux parties, le point de non-retour a été atteint en

2028, lorsque quatre membres de l'équipe ont violé une employée de maison mexicaine, Anita Flores. Ils l'ont payée 20 000\$ pour qu'elle accuse le jeune Alan Ross, l'aîné d'une famille afro-américaine pour qui elle travaillait, d'avoir fait le coup. Anita est retournée à Tijuana et Alan est sous les verrous. L'affaire enflamma la jeunesse afro-américaine de Canoga Park qui se réunit alors en gang, copiant les attitudes et les méthodes des Crips. Au fond tout ce qu'ils voulaient, c'est arrêter de se faire tabasser par des petits Blancs friqués et de se faire accuser à tort des crimes des autres. Mais voilà, les choses se sont très vite envenimées. Aux premiers Beretta en circulation, les agents du LAPD ont fait usage de leurs armes à feu, et les gangers mexicains d'Alhambra ont trouvé dans ces crips en herbe un intermédiaire idéal pour fourguer leurs cargaisons de sonic et de joker dans le quartier. Les collèges, les salles de sports, les centres commerciaux... La dope se répand et entraîne des conflits territoriaux et des rivalités entre groupes, qui deviennent des petits gangs. Évidemment, pour un flic qui travail à South Central, Canoga Park c'est les vacances. Mais dans cette banlieue tranquille, les officiers de police sont des planqués notoires, des incompetents de première classe. Avec les premières hausses du taux de criminalité, ils se sont mis à appliquer une logique de répression sans chercher à comprendre, et à leur tour perpétuent le cercle vicieux.

DEBBIE & ROLF BAUMGARDT

À West Hills, on flirte avec les voisins, on passe de meilleurs amis à passion enflammée, à couple puis on se sépare et on recommence avec le confident de son ex. Évidemment la bande n'échappe pas à la règle. Garçons et filles sont tout autant impliqués dans les agressions, les corruptions ou les dénonciations bidons. Cas particulier, le viol d'Anita Flores qui n'est pas resté longtemps secret au sein du groupe. Les petites amies des gus qui ont fait le coup ont été choquées. Non pas parce qu'il s'agissait d'un viol, ni même parce qu'elles ont été trompées (ce qui en soit arrive fréquemment) mais plutôt parce qu'ils l'ont fait avec une Mexicaine... de vrais psychopathes en herbe. Le viol en lui-même n'était pas prémédité, c'est après coup qu'ils ont trouvé le moyen d'impliquer Ross à leur place. Tout comme la situation actuelle dans Canoga Park (apparition de gangs) n'avait pas été planifiée à l'avance car ils en auraient été incapables.

Parmi les dix membres instigateurs de l'équipe, les deux Baumgardt, demi-frère et sœur, sont en train de réaliser qu'ils ont le potentiel pour organiser des opérations sur le long terme. Une guerre entre Mexicains et Afro-Américains de North LA les fait tout deux fantasmer. Mais Rolf fantasme aussi sur sa demi-sœur depuis toujours et Debbie sur le prochain shoot de devils code quelle va s'injecter. High Donkey (H.D.), le bloods qui la fournit, commence à comprendre la situation dans le secteur et comment il pourrait en tirer parti.

Le résultat : depuis les hauteurs, l'équipe de West Hills trouve une audience toujours croissante chez les jeunes de la résidence. Ils organisent des expéditions punitives de plus en plus fréquentes et commencent à s'équiper d'armes à feu. Mais s'ils interviennent physiquement c'est plutôt à quatre contre un malheureux quidam qui se trouvait sur leur route. Face aux petits gangs, ils se contentent d'observer et de les dénoncer à la police, voire de dissimuler de la dope dans leur voiture pour soutenir une accusation. C'est leur petit frisson du samedi soir et les autorités se félicitent de bénéficier d'un tel soutien dans la population !



4.4. Organisation & avenir

West Hills est une résidence bâtie il y a une soixantaine d'années. Les maisons ont un certain cachet, certes, mais ce n'est pas Beverly Hills. Pour acquérir une propriété, il faut avoir un membre de sa famille qui a habité dans la résidence pendant au moins dix ans. À l'image de leur maison, les habitants travaillent ou possèdent des entreprises familiales prospères qu'ils se refoquent d'une génération à l'autre. On ne quitte pas West Hills, on est attaché à ce mode de vie et à ses voisins. En cas de divorce, on emménage deux rues plus loin. La résidence est une petite société très fermée où tout le monde se connaît depuis toujours, ce qui favorise d'autant le recrutement de nouveaux membres par la Canoga Team.

LE BUSINESS FAÇON HIGH DONKEY

Debbie et Rolf passent une grosse commande de quetz auprès des Crips de Canoga Park. H.D. certifie que leurs fournisseurs d'Alhambra n'auront pas de quoi assumer une telle livraison et que les Crips vont naturellement se tourner vers la clicka de Van Nuys (*Amities de Los Angeles*, p.62). Si Rolf et Debbie passent plusieurs commandes de suite, ils vont attirer la convoitise des Mexicains, ce qui va provoquer la guerre des gangs recherchée. Évidemment ce n'est pas aussi simple que ça mais les Baumgardt, habitués à ce que la vie soit facile pour eux, vont marcher dans la combine.

En fait H.D. de son côté, va se positionner comme intermédiaire entre les Crips et la clicka. Au besoin, il apportera des fonds de son hood pour être sûr que le business entre les factions se met bien en place. Ensuite, il ira chauffer les Mexicains en prétendant que la clicka cherche à casser le business de tout le monde dans Fernando Valley. Le but étant que le Dieciocho de Van Nuys s'affaiblisse dans des règlements de comptes inutiles avec les Mexicains. Pendant ce temps, les frères Bloods de H.D. pourront commencer à vendre de la dope à Van Nuys. Ils feront valoir qu'il y a de la place pour tout le monde ici, sauf si la clicka a vraiment envie de se lancer sur un deuxième front... La partie n'est pas évidente pour H.D. les gangers mexicains comme la clicka sont des coriaces, mais c'est un vieux Bloods et il a l'avantage de ne pas être connu dans le secteur. Dans l'affaire, les Crips de Canoga, se retrouvant entre les gus d'Alhambra et de Van Nuys, risquent de mourir.





Les dix anciens ont ainsi endoctriné la moitié des moins de 25 ans, la plupart ces deux dernières années. Ils commencent à s'aventurer dans toute la Fernando Valley et se sont fait repérer aussi bien par la John Holmes Milicia que par la White Nation (*Amitiés de Los Angeles*, p.61). Il est fort probable que des liens se tissent et que les deux factions rivales arrivent l'une comme l'autre à manipuler la Canoga Team. De son côté, H.D utilise Debbie pour mettre à jour son fichier clientèle dans la vallée, mais aussi pour se faire quelques contacts dans certains coins de West LA. Par son biais, il est aussi en train de suggérer un plan de guerre à Rolf, qui de son côté pense qu'il traite avec un petit dealer dont il pourra se débarrasser quand il veut.

La Canoga Team va se faire manipuler par pas mal de factions. Personne ne voudra leur trouver la peau tout de suite : ils sont riches ou partisans de la cause, ont des relations exploitables, des informations sur les habitants de Fernando Valley...

5. Les vidéo-matours

Après avoir passé dix ans à photographier les arbres du désert, Scott Chase décida qu'il était temps de s'occuper de la ville. Artiste mégalomane, il pensait avoir retranscrit par l'image et la photo toute la « vérité » des arbres de Joshua, et prit alors spontanément ce surnom. À la ville, l'étude des structures, des objets ou même des gens filmés ou photographiés dans leur vie quotidienne lui parut vite inapte à retranscrire le contraste frappant entre l'apparente réalité et ce qui se trouve au-delà.

Il tomba donc rapidement dans le vice de nombreux de ses concitoyens consistant à filmer des scènes crues de la ville, comme une prostituée en train de tailler une pipe à un client derrière l'arrêt de bus ou une bande de flics en train de matraquer un Mexicain sans papiers. Le voyeurisme latent qui consiste à passer de nombreuses heures à attendre une prise de vue de quinze secondes se trouvait justifié dans les discours de Joshua, sur des forums du Net, par un travail sur la vérité de la ville, un long labeur qui ne peut souffrir de limites et de censure. Son site devint la bannière de tous les paparazzi amateurs du quotidien et de gus filmant leur voisine à poil. Ils avaient trouvé un prophète de leur obsession de l'image, quelqu'un qui transformait par ses actes et discours un passe-temps discret en valeur positive.

Joshua fut abattu alors qu'il tentait de filmer une transaction de dope entre deux gangs. Ses fans de tous les âges et conditions sociales reprirent immédiatement le flambeau, fondant la confrérie de Joshua. Tout ce qu'ils filment ou photographient, c'est toujours au nom de Joshua qu'ils le font, comprenez « ce mec s'est sacrifié pour sa vision des choses, c'est formidable... »

5.1. La prise de vue sauvage

Il n'y a plus une confrérie mais des dizaines, qui ne se supportent pas forcément entre elles. Ils communiquent en général par le Net, se rencontrant rarement et exercent plutôt leur passion de manière solitaire.

Certains ne filment que des pickpockets sur la plage, d'autres placent des vidéos dans le bureau de leur patron ou se contentent de récupérer les bandes des caméras de surveillance de leur entreprise. Au nom de Joshua, l'engouement pour la prise d'images se mêle à une prise de risque mesurée selon la subjectivité de chacun. Certains tentent de pirater les drones caméras des grands groupes de médias, voire ceux du LAPD ; les plus mordus adoptent des attitudes carrément suicidaires. Il y a une compétition tacite entre eux, c'est à celui qui ramènera l'image la plus rare, prise dans des conditions « extrêmes ». Au final, le mouvement prend des tournures très étranges, les membres de la confrérie se réduisent eux-mêmes en esclavage, obsédés par leurs images, et n'ont plus d'autres raisons d'être. Un jour, ils tentent de placer une webcam dans une *crack-house*, le lendemain ils filment le Riot Squad lors d'une émeute. Il est clair que pour les adeptes le challenge ultime est de se faire descendre en prenant des images.

5.2. Vie réelle en images & réalité

Les fans de Joshua se sont fait connaître en inondant le Net d'une nouvelle génération d'images amateur. À la longue, certains se sont transformés en agents et vendent des stocks d'images violentes aux médias américains. Ils gèrent des équipes de fondus qui tentent par exemple de tenir une planque dans Inglewood durant deux semaines et d'en ramener le plus d'images choc possibles. Les autorités ne peuvent pas les crocher là-dessus, alors elles cherchent à récupérer les banques de données dans des perquisitions et à trouver des images caractérisant une violation de la vie privée (ce qui est assez fréquent).

Depuis peu, le mouvement tente de se racheter une virginité, certaines « bonnes âmes » se chargeant de compiler chaque mois des centaines d'images caractérisant des délits, et de les envoyer aux flics.

C'est assez douteux devant un tribunal et rarement exploitable, mais une vraie tentation pour un certain nombre d'officiers sommés de faire des quotas.

Mais pour le LAPD, il y a une pire, car un certain nombre de sites Internet achètent de plus en plus cher la vidéo amateur de bavure policière, et des équipes de filature très organisées se mettent en place pour suivre les agents sur le lieu d'une intervention.

Parmi les passionnés, il y a les puristes qui reviennent à la photo et cherchent à se tailler une réputation artistique. Mais il y a aussi les techies qui bricolent leur drone et ceux qui placent des caméras dans la douche de votre voisine pour arrondir leurs fins de mois ou s'acheter du matériel.

6. MASA (Mouvement d'Autodéfense Spontanée contre les Animaux)

Sous ce terme se cache simplement une fédération de chasse en milieu urbain, évidemment totalement clandestine : « La nature reprenant ses droits à LA, il faut se

défendrait contre toute nouvelle forme d'agression animale et agir au plus vite ». Voilà pour le discours légitimant, aux yeux des membres, leur action. C'est un peu léger, évidemment, surtout si l'on sait que la réelle motivation des chasseurs est de faire des cartons sur des cibles mobiles en milieu « ouvert », c'est-à-dire hors des clubs de tir, un peu rébarbatifs à la longue et ne permettant pas forcément d'exploiter au maximum les ressources des armes modernes. Beaucoup de membres se connaissent du MPD (mouvement de protection du désert) à l'époque où ils faisaient des cartons sur les coyotes. Mais ils ont fini par renoncer à ce noble passe-temps après que deux d'entre eux aient trouvé la mort dans des circonstances mystérieuses (Le « chasseur », pilote p.30). Ces histoires indiennes sur le retour de Coyote les avaient faits flipper et ils avaient préféré laisser tomber.

Pourtant, utiliser des armes à feu dans LA, de nuit, peut s'avérer dangereux. L'un d'entre eux a d'ailleurs disparu du côté de Palos Verdes, qui reste toutefois le terrain de chasse préféré du MASA ! Ces riches quadragénaires, bons pères de familles, honnêtes dirigeants d'entreprises, deviennent cinglés quand il s'agit de leur passe-temps favori.

6.1. Organisation

Le premier club de chasse clandestin s'est constitué dans un bar privé de Santa Monica, mais il a vite fait des émules, parmi des amis rencontrés à des conventions de Live-Feeding ou lors de manifestations de la NRA et invités à participer à une « partie de chasse ». D'autres clubs se sont ainsi ouverts du côté de Beverly Hills et d'Orange County. Tout ce beau monde fonctionne à la manière d'une société secrète, utilisant des codes pour parler au téléphone et entourant leur passion de la plus grande discrétion, vis-à-vis en premier lieu de leurs épouses, qui évidemment n'apprécieraient que très moyennement d'apprendre que leurs maris flinguent des chiens sauvages du côté de Norwalk le vendredi soir.

Le MASA utilise un matériel sophistiqué, lunettes de vision nocturne, GPS, mais aussi armes de guerre fournies par des trafiquants russes. Il est bien recommandé aux nouveaux membres de ne jamais utiliser des armes qui pourraient permettre de les identifier. Ils chassent en général par équipe de dix, la moitié de l'équipe étant chargée de surveiller les alentours, et notamment la présence d'éventuels gangers ou de trafics, zones que l'équipe s'efforcera alors d'éviter.

6.2. Les terrains de chasse

PRIMITIVE COVINTY

C'est ici que le MASA rencontre le plus de difficultés vis-à-vis de la population et des flics. Il continue pourtant à venir, attiré par les crocodiles et les babouins. Il y a déjà eu plusieurs fusillades, mais le MASA considère qu'il ne fait que riposter à une agression, et qu'il est donc en situation de légitime défense.

NORWALK

Les zones industrielles en surface sont très appréciées par le MASA. De nombreuses meutes de chiens sauvages animent

les vendredis soir, c'est idéal pour l'utilisation des armes en rafale. Les agents des sociétés de surveillance environnantes sont payés pour écouter ailleurs et de toute manière ces meutes les gênent dans leur travail.

PALOS VERDES

Ici, le MASA vient plutôt flinguer des oiseaux avec des armes de précision. Il y a un côté un peu jungle à cette municipalité qu'affectionnent les chasseurs : la redécouverte de cette zone laissée à l'abandon les fascine.

6.3. MASA & LAPD

Balles perdues, tirs vécus comme des provocations par les gangs, utilisation de matériel de guerre dans des zones urbaines, le MASA, même s'il est encore inconnu des services de police, pose déjà beaucoup de problèmes. Cela fait un an que le mouvement pratique dans LA et il y a déjà eu des morts accidentelles, qui risquent de se multiplier avec le temps. Les membres de ces clubs sont complètement mordus et même s'il y a des pertes dans leurs rangs, ils continueront coûte que coûte. Ils rejettent toute notion de responsabilité dans la pratique de leur sport, vécu comme une légitime liberté, et à quarante mètres, de nuit, ils ne font pas de différence entre un flic et un « drogué agressif ».

Par ailleurs, le mouvement intrigue des membres de vraies milices, qui sont attirés autant par le sport que par l'espoir de faire de nouvelles recrues.

Si un cops préfère, plutôt que de tenter de démanteler ces clubs, les utiliser pour se procurer du matériel de guerre bon marché, il sera étonné de constater la notoriété qu'ils acquièrent, en l'espace de quelques mois.

7. Communautés de Médiation Citoyenne (CMC)

Ces groupes sont apparus à la sécession californienne dans Glendale et West Hollywood et sont composés majoritairement d'homosexuels. Les communautés s'inspirent de l'expérience des *Community Boards* de San Francisco.

Partant du constat que soixante pour cent des victimes d'homicides connaissent leur meurtrier, les communautés cherchent à désamorcer les tensions qui mènent parfois au drame. Ils proposent des médiations dans les conflits de voisinage. Ce sont, dans la majorité des cas, des voisins ou des proches qui vont avertir les communautés de l'existence d'un conflit. Un médiateur va alors intervenir auprès des antagonistes, proposant de régler le problème par la discussion.

La médiation se déroule en trois phases. Il est d'abord demandé aux parties d'exprimer chacune à leur tour leur version des faits. Ensuite il leur est demandé quelle solution elles préconiseraient pour le résoudre. Enfin, le médiateur tranche et vérifie l'acceptation par les deux parties. Dans les semaines qui suivent, les communautés s'enquêtent de



GANGSTA
PARADISE

107

CHAPITRE UN



l'évolution des rapports entre les antagonistes et de savoir s'ils remplissent chacun leur part du « contrat ».

Les conflits rencontrés concernent les relations de voisinage : problème de parking, de drogue, de tapage nocturne ou encore de discrimination ou de relations conjugales.

Les communautés obtiennent d'assez bons résultats et sont très populaires dans l'ensemble de Glendale et West Hollywood.

Elles apparaissent comme une alternative aux tribunaux et aux Pocket Lawyers, les uns effrayant par leurs procédures complexes, les autres par leurs solutions impersonnelles.

Les CMC souffrent de leur succès, elles sont devenues « tendance » et on vient des quartiers voisins pour obtenir des médiations des gays de Glendale. Pour un certain nombre de médiateurs, l'institution est en train de perdre l'esprit qui l'animait et la discorde guette les communautés. À Glendale, les CMC de Venezia Road et de Sim Park suivent déjà des voies propres, détournant ainsi les thèses fondatrices des Community Boards de San Francisco.

7.1. Venezia Road

Les CMC de Los Angeles étaient exclusivement composées de bénévoles. Le refus de subventions ou de financements externes garantissait ainsi une certaine indépendance à l'association. Mais un des leaders charismatiques, Keith Slomer, décida un jour que s'il s'enrichissait avec cette activité, il ferait sans doute de grandes choses, si ce n'est pour l'humanité, au moins pour lui-même.

Slomer négocia la retransmission de ses médiations déjà célèbres auprès d'une chaîne de télévision locale puis d'une chaîne nationale. Il a ainsi gagné pas mal de pognon. Les gens s'attachent ses médiations et certains vont même jusqu'à créer des conflits avec leur voisin dans l'espoir de passer chez Slomer. Pour maintenir l'aspect « show », il n'hésite pas à provoquer des vexations chez les parties, méthode aux antipodes des CMC. Ceux de Venezia Road le soutiennent mais les autres le critiquent violemment et la polémique commence à toucher l'ensemble de la communauté gay de Glendale.

KEITH SLOMER

Nova-baba depuis toujours, Keith arbore un costard rose à petites fleurs, et ne cache pas ses liens avec des entités E.T. depuis 2019. Éducateur spécialisé à la retraite, les médiations à la télé, c'était surtout pour épater quelques jeunes beaux mecs de son entourage. Il n'avait pas prévu un tel succès. Les CMC lui ont taillé une mauvaise réputation dans la communauté gay et il craint un peu de devenir son bouc émissaire. Du coup il resserre ses liens avec les hippies du ETUJ par son aura charismatique et les donations effectuées. Des membres du mouvement argpent Downtown LA, proposant des médiations « basées sur les techniques de Keith Slomer ». Elles sont accompagnées de considérations religieuses pro E.T., mettant ainsi en valeur les doctrines du mouvement.

7.2. Sim Park

Une petite milice gay affiliée au NOM (Amitiés de Los Angeles, p.171) a pris le contrôle des CMC de Sim Park. Les miliciens kidnappent ceux qu'ils considèrent comme ennemis de la communauté dans leur quartier et les forcent à participer à une médiation qui devient une parodie de procès. L'« accusé » doit reconnaître les torts qui lui sont reprochés et s'engager à modifier sa conduite. La médiation sert ainsi de pression psychologique, en guise d'avertissement. Ces CMC deviennent une milice de la pensée, limitant la liberté d'expression et d'action. Ceux qui ne se plient pas aux règles se font tabasser, leur voiture est brûlée et au final, ils démissionnent d'eux-mêmes. Ces violences sont surtout exercées contre des membres de la communauté gay et une cinquantaine d'individus terrorisés ainsi tout le quartier, le commissariat fermant les yeux. Ces techniques de médiation intéressent d'autres branches du NOM qui proposent de les expérimenter dans divers endroits de la ville.

7.3. Les médiations et le LAPD

Pour la police, l'action des CMC était un gage de tranquillité. Mais la population ayant pris l'habitude de passer par l'association, elle est devenue l'interlocutrice principale des forces de l'ordre. Au moment où des tensions internes divisent les CMC, le LAPD se trouve face à des partisans et le réseau de communication se désagrège. Les « touristes » venant d'autres quartiers de la ville pour une médiation à Glendale commencent à agacer et provoquent, à la longue, un sentiment anti-hétérosexuel. En fin de compte, chaque CMC de quartier se replie sur elle-même et l'association n'est plus vraiment apte à remplir la mission qu'elle s'est fixée.

Il reste que pour un flic qui fréquente la communauté, il est toujours possible d'obtenir, par exemple, une médiation entre une mère et son fils délinquant venant d'un autre quartier.

8. COYOTE (Call Off Your Old Tired Ethics)

C'est une association de prostitué(e)s légales qui dispose de membres dans quasiment chaque quartier de LA. En bref, pour le LAPD, Coyote pourrait être une mine d'informations très intéressante. Mais c'est justement un des fers de lance du groupe : arrêter de servir d'indics à la flicaille qui ne mesure pas très bien le coût que ça peut avoir pour les filles.

La raison en est assez simple. Le fait qu'un flic ait besoin d'avoir un œil à l'intérieur d'un réseau criminel implique que son indic reste dans ce réseau ; il va peut-être en conséquence le protéger, que ce soit physiquement ou judiciairement parlant, il va peut-être le rémunérer, mais il ne va rien faire pour le sortir de là. Idéologiquement, aux yeux de Coyote, les flics font du proxénétisme passif.

8.1. L'autonomie

Le problème du groupe, c'est d'arriver à ce que ses membres puissent travailler sans avoir de mac sur le dos. C'est peut-être le cas pour un certain nombre, qui exercent à domicile, mais c'est totalement illusoire pour beaucoup d'adhérentes qui toutefois ne baissent pas les bras. Même déclarées au commissariat et bénéficiant du recours possible au LAPD en cas de problèmes, il y en a beaucoup qui payent aussi leur cotisation à une mafia. Soit parce qu'elles sont tenues par la dope, soit parce qu'elles sont menacées de mort.

Si le syndicat est impuissant face une organisation criminelle bien structurée, il peut servir de médiateur ou faire écran vis-à-vis d'un proxénète de seconde zone.

Cela inclut parfois des rapports de force physiques, même si l'association va éviter de telles situations.

La première vocation de l'association, c'est de se battre pour que ses membres puissent rester indépendants. La deuxième, c'est de soutenir financièrement la prostituée(s) sous contrôle. La philosophie de Coyote consiste à considérer que tel réseau mafieux ne va pas éternellement tenir le barrio. Par contre, si la prostituée commence à servir d'indice à la police, elle ne va jamais s'en sortir !

Leur troisième vocation est de savoir passer à la vitesse supérieure en cas de coup dur. Dans le noyau de l'association, il y a un tas de fanas de sports de contact ainsi que les prostituées bien baraquées de Glendale.

8.2. Rapport au LAPD

Coyote a besoin des flics. Il essaie d'inverser la tendance et de les manipuler à son tour. Plutôt que de concéder des informations qui peuvent mettre en danger les adhérents, il leur est conseillé d'éviter toute transaction individuelle. Et si un flic menace de poursuite pour possession de stupéfiants ou déclaration de nombre de passes frauduleux, la prostituée a toujours le choix. Seulement, il suffit qu'elle passe un coup de téléphone pour bénéficier d'un vrai avocat, pas un de ceux commis d'office qui se foutent de son cas parce que ça ne va rien leur rapporter. C'est à elle de choisir.

Quand une prostituée de l'association a besoin des services de la police, elle s'adresse à elle en tant que citoyenne, par exemple en faisant valoir son droit de recours au LAPD. S'il y a un problème avec une bande organisée, c'est l'association qui intervient plutôt que les prostituées qui en sont directement victimes. Selon les cas, Coyote va essayer de balancer la bande par l'intermédiaire d'un client de ou négocier des infos sur une autre bande qui le gêne en échange d'une intervention rapide du LAPD.

Le but est de pouvoir poser ses conditions et d'œuvrer à l'indépendance de ses membres, plutôt que d'attendre que les flics daignent se bouger le cul une fois qu'une prostituée s'est fait trouver la peau.

Pour un flic qui a besoin d'infos d'un membre de Coyote, les choses sont beaucoup plus corsées qu'avant.

8.3. Coyote et les prostituées

« mafieuses »

Les principales tensions qu'il peut y avoir entre Coyote et les « mafieuses » se situent à un niveau individuel, par peur de concurrence et de pertes de clients. Et puis l'arrivée d'une clandestine sur le trottoir signifie le début des embrouilles pour les légales car il y a une bande organisée derrière. Pour l'association, il est illusoire de chercher à apporter une aide à ces personnes, ça risquerait d'aggraver encore leur situation. Mais en fin de compte, Coyote sert souvent de médiateur pour tenter de désamorcer les conflits entre légales (qui ne font pas forcément partie de l'association) et « mafieuses ».

De même, Coyote, au moins dans les principes, s'efforce de ne rien balancer aux flics sur les « mafieuses » mais uniquement sur leur organisation.

Mais évidemment, certains membres les dénoncent de temps à autre, ce qui peut aboutir pour elles à une peine de prison.

D'ailleurs la position à adopter vis-à-vis de la prostitution illégale est le grand point faible de l'association. Malgré les nombreuses polémiques, il reste de profonds désaccords qui paralysent parfois l'action sur le terrain.



LORETTA CRUZ

Nouvelle présidente de l'association, elle est d'un optimisme à toute épreuve. Ayant vendu des cigarettes de contrebande et des gadgets de plage toute sa jeunesse avant de commencer à faire le trottoir sur East LA, la légalisation de la prostitution a marqué pour elle, comme pour beaucoup d'autres, la possibilité d'un nouveau départ. Elle est convaincue que la profession peut s'affranchir de ses protecteurs et les rafales de Kalico tirées sur sa bagnole le mois dernier prouvent à son sens que l'association est sur la bonne voie. Historiquement, l'association a été créée par les escort-girls féministes de Santa Monica et les prostituées homosexuelles de Glendale. Ces deux groupes, noyau dur de Coyote, assurent la direction idéologique et assument une grande partie du travail de « tractation » avec le LAPD. Loretta assure le travail de représentation et de communication avec toutes les branches de Coyote. Elle réside et travaille à Bellflower, ce qui amène ses collègues de Shid Row ou de South Central à la considérer parfois comme une parvenue. Issue d'Alhambra, elle est pourtant bien au courant de ce qui peut arriver à une prostituée qui ne se plie pas aux exigences d'une organisation. Elle milite aussi fermement pour l'abolition des peines de prison en cas d'exercice illégal de la prostitution. C'est sur ce terrain qu'elle rencontre le plus d'oppositions.

AFFAIRES EN COURS

La chevouchée

Scénario dédié à Logan et Jade (les mouflets de Chouchou)

Ce scénario va permettre aux cops de découvrir l'univers palpitant des groupuscules d'extrême droite (Hammerskins, bons aryens) et de mener leur enquête tout en marchant sur des œufs. En effet, ils vont s'attaquer à de dangereux symboles politiques montants au risque de remettre en question la légitimité de leur service, le tout à quelques jours des élections municipales ! De plus, vos joueurs seront amenés à côtoyer quelques personnages importants de Californie. Comment se passera cette première rencontre ? Mal ou très mal ? C'est ce que nous allons voir.

Pré-film

LA : LUNDI 13 JANVIER 2031, 9 AM

Radio Flash ! Bonjour ! On commence par les nouvelles du front ! Des manifestations prévues sur l'Olympic Boulevard ce midi, toujours organisées par le Front de Défense du Naturisme. Cette fois, les leaders du mouvement nudiste ont annoncé la présence d'une trentaine de mannequins de l'agence Cryss, ce qui risque d'attirer efficacement l'attention sur leur cause. On sait que certains dirigeants du FDN sont actuellement soupçonnés d'aimer un peu trop les petits enfants nus. Les associations anti-pédophilie ont immédiatement organisé une contre-manifestation. On s'écoute la reprise d'Agua « I'm a nazi girl, in a nazi world » et on jette le disque par la fenêtre ! Restez branchés, vous écoutez Radio Flash !

Drôle d'idée que d'organiser une manifestation nudiste en plein mois de janvier ! D'autant que si la neige est tombée

pour le réveillon, elle a fondu depuis longtemps. La petite pluie glaciale qui la remplace n'est pas vraiment meilleure. C'est un matin sordide pour nos cops, bloqués du côté de Culver City (marqué sur le plan de LA par la croix d'hôpital entre l'autoroute 10 et la 405). Ce quartier résidentiel (phagocyté par LA en 2018) commence à sombrer peu à peu dans l'insécurité et la misère. Les avions de LAX qui touchent presque (et parfois vraiment) les Baldwin Hills, les petits dealers et autres gangs qui arrivent des quartiers voisins et utilisent Culver comme base avancée pour leurs opérations sur Downtown, la pollution et, tout simplement, le chômage ; tout cela pourrait peu à peu ce coin de la mégapole, oublié des politiciens en pleine campagne. Les gens dans la rue ont le visage fermé et semblent ne pas voir ce qui les entoure. Un petit encadré vous en dira plus sur ce quartier où se déroule une bonne part de l'action.

D'ailleurs, pour les cops, c'est peut-être mieux que les gens ne s'intéressent à rien. En effet, au croisement de Sepulveda Boulevard et de Braddock Drive, le bus de la ligne 5 (la bleue) vient de percuter le bus de la ligne 6 (la rouge). Il faut dire que le chauffeur de la ligne rouge a reçu une balle en pleine gorge et qu'un chicano, complètement camé, menace de faire sauter les deux bus (ainsi que la vingtaine de passagers à bord) si la télévision n'arrive pas tout de suite pour écouter ses délires. Le gars est bardé d'explosifs scotchés à la hâte et semble complètement déséquilibré. Par moments, il semble avoir peur. Il hurle dans un téléphone portable « qu'on l'aura pas comme ça ! Qu'il va tout faire sauter ! ». Tout le problème des cops, c'est que seuls les pompiers (dont la caserne est deux rues plus haut) sont présents pour les épauler. Les « négociateurs » et le SWAT

110

SCÉNARIO

sont bloqués dans la fin des bouchons matinaux sur la 405 et les collègues du commissariat (4040 Duquesne Avenue) sont aussi bloqués dans les bouchons que provoque la prise d'otages. Pour les joueurs, il va falloir négocier avec le fou, ou tout du moins temporiser en attendant que les snipers du SWAT tentent leur chance. Le capitaine des pompiers, lui, s'en remet aux cops mais signale qu'il va falloir faire vite si on veut avoir une chance de sauver le conducteur (qui bouge encore et qui tente vainement de retenir le sang qui lui sort de la gorge, de la bouche et du nez). Le gros des pourparlers portera sur la libération du pauvre homme (ce que le preneur d'otages acceptera lorsque le premier hélicoptère arrivera). L'hélicoptère que le fou voit appartenir, en fait, à l'hôpital voisin (Washington Hospital) mais la ruse fonctionnera pour libérer le chauffeur (et lui sauver la vie).

Une fois les cops satisfaits de ce premier point, la situation va soudainement se compliquer. Une explosion sourde va rouler au loin (comme le tonnerre), sans provoquer de dégâts (une analyse indiquera qu'il s'agit de feux d'artifice uniquement destinés à faire du bruit). Des fumigènes vont être lancés tout autour des bus depuis un toit et le preneur d'otages va hurler de terreur dans le téléphone. C'est le mauvais moment que choisira la télévision pour débarquer par les airs. Les cops peuvent intervenir dans la putée de poix, mais ils n'entendront que le cri d'agonie du furieux, un bruit d'éclair (crépitements de la foudre) et, en approchant du bus, sentiront une odeur de viande calcinée. Les pales des hélicoptères qui s'approchent vont dégager les fumées pour laisser apparaître un curieux spectacle. Le preneur d'otages sera retrouvé hors du bus (sans sa veste de kamikaze), une lance argentée le traversant de part en part et la tête renversée à angle droit, en arrière. Une journaliste descendue de l'hélicoptère va se précipiter sur les cops (en direct) et leur hurler au visage : « Vous les avez vues ? Qui sont-elles ? La police compte-t-elle intervenir ou laisser faire ? Qui sont ces amazones ? » Alors que les joueurs vont tenter de comprendre ce qui se passe, un des otages va sortir du bus en brandissant un petit objet argenté et en hurlant : « Ce ne sont pas des amazones, ce sont des Walkyries ! » L'objet en question est un aigle aux ailes aiguisées dont les serres retiennent avec force... une croix gammée...

ne pas céder aux pressions et menaces des fans de Donna qui pensaient que Suzy, amoureuse de Dylan, ne s'en remettrait pas. La sécurité autour des studios à Vancouver a été doublée. Les ventes de jumelles, appareils photo et caméras ont fait un bond dans tout Downtown depuis l'annonce de la manifestation nudiste qui a lieu en ce moment même ! On se retrouve après une page de pub.

Les cops se retrouvent dans la salle de réunion, en compagnie du lieutenant Hawkins. Ce dernier zappe entre la manifestation nudiste (avec les mannequins payés pour y participer), les contre-manifestants (anti-pédophiles) et les informations locales (sans intérêt). En fait, il a déjà les images de l'incident de Culver City et c'est seulement l'arrivée du capitaine qui lui fait reprendre un peu de son sérieux. Un sandwich mayo/paprika/crevettes en main, il explique un peu où en est la situation. Les images tournées depuis les hélicoptères des télévisions montrent quatre silhouettes (un zoom indique qu'il s'agit de femmes) portant des armures, des casques à ailettes et des capes (dans le plus pur style Xena). Les armes qu'elles braquent, par contre, sont très réelles (petits calibres dotés d'un viseur laser et d'un silencieux). D'ailleurs, l'autopsie du cholo montrera que c'est, avant tout, une balle à la base de la gorge qui l'a tué (avant même qu'il ne soit empalé). Impossible de voir leur visage à cause des casques et si un cops est un ancien du SWAT ou de l'armée, il ne pourra que constater que les guérristes sont très bien organisées et coordonnées. Elles sont blondes (sauf si elles portent des perruques) et apparemment elles sont très bien entraînées au combat à mains nues (on voit l'une d'elles planter sa lance dans le preneur d'otages tandis que l'autre lui retourne la tête). Outre leurs armes modernes, elles portent des épées courtes au côté (et peut-être une petite hache franque) et l'une d'elles est dotée de la lance. C'est Benets, du labo, qui va travailler sur l'affaire (les cops ont peut-être déjà rencontré le petit homme affairé, spécialiste de l'analyse des scènes de crime). Convoqué pour la réunion (et donc dérangé en plein travail), il annonce d'emblée que la lance était dotée d'une charge électrique interne capable de tuer quel qu'un (et d'ailleurs l'électricité a cautérisé la plaie sur le corps). Sa première analyse de l'aigle monté sur une croix gammée, c'est que l'objet est de facture récente (aucune oxydation), qu'il a, en partie, été fait avec un moule (donc possibilité qu'il y en ait plusieurs) et qu'il doit probablement être lancé comme un shuriken. Fêru de vieilles bandes dessinées, il n'hésitera pas à comparer l'objet à ce que lance Batman contre ses adversaires. Il se fera un plaisir de faire une démonstration en plantant l'aigle dans le mur (provoquant un froncement de sourcil du capitaine). Benets, confus, indiquera qu'il rendra son rapport définitif plus tard et filera aussi vite que possible. C'est le capitaine qui va expliquer aux cops le contexte politique de ce petit coup d'éclat. Actuellement les médias sont, heureusement, braqués sur la manifestation de nudistes et ne vont probablement évoquer l'action des Walkyries (à défaut de pouvoir les nommer autrement) que dans les faits divers. Les histoires de crétiens se prenant pour des super-héros et finissant une balle dans le ventre sont légion et n'amusent



1. Ouverture

« Nous, les secrets vengeurs de l'éternel, les juges implacables des crimes et les protecteurs de l'innocence, nous le citons ici à trois jours devant le tribunal de l'éau. Comparais, comparais ! »

1.1. Une pagaille qui va durer mille ans

LA : Lundi 13 janvier 2031, midi, au CENTRAL du LAPD

Radio Flash bon appétit ! Tout le monde en parle en ville depuis ce matin ! Oui, Dylan, va enfin déclarer sa flamme à Amber dans l'épisode du jour de Malibu's Romance. L'acteur a déclaré que les scénaristes avaient eu raison de



personne. Pourtant, le capitaine pense que dans ce cas il s'agit d'un groupe organisé, peut-être d'un gang d'extrême droite, mais ni de folles, ni d'une action isolée. Il craint que tout cela ne soit lié aux élections qui vont avoir lieu dimanche prochain. Il demande donc aux cops de prendre le dossier en main avant que certains ne récupèrent ces exploits à des fins politiques. La municipalité a été claire, elle ne veut pas d'une vague de vengeurs masqués à LA et encore moins des nazis. Elle sait que les gangs ethniques ne voudront pas perdre la vedette et feront, à leur tour, tout pour se faire remarquer. Il faut donc agir vite, discrètement et radicalement.

C'est à ce moment qu'un collègue (Sniper, par exemple) entre dans la salle de réunion sans frapper et prend la télécommande pour mettre les informations sous l'œil stupéfait de ses supérieurs. Toutes les chaînes montrent des images de panique, et, surtout, quatre guerrières en armes (au visage masqué par leur casque) qui plantent leur lance à foudre ou leur épée électrique dans les corps des leaders du Front de Défense du Naturisme avant de prendre la fuite au milieu des fumigènes. Simultanément, les médias (dans la lucarne) montrent les mêmes dirigeants filmés nus avec des gamin(e)s dans un salon bourgeois, puis d'autres images floutées mais qui ne laissent aucune ambiguïté sur leur nature sexuelle. Les journalistes annoncent que les films sont arrivés dans les rédactions au moment même de l'attentat sans revendication aucune si ce n'est une signature : les Walkyries.

Pour la discrétion c'est raté, conclut le capitaine alors que son téléphone portable sonne déjà en indiquant que l'appel vient du bureau du maire, en direct...



1.2. Au boulot ! (première partie)

LA : Lundi 13 janvier 2031, 2 pm, au CENTRAL du LAPD

Radio Flash ! La nouvelle du jour sera sans doute la découverte de cet os humain dans une poubelle du restaurant chic, le Manbo, sur Clive Boulevard à Downtown. Toute la question est de savoir si cette viande était aux normes ! Plus sérieusement, le CMOG, la voix du LAPD, a affirmé avoir lancé des mandats contre les quatre Walkyries qui se sont rendues coupables d'un triple meurtre lors de la manifestation naturiste. Par ailleurs, des perquisitions ont lieu au domicile des victimes suite aux enregistrements envoyés par les quatre vengeresses. Le révérend Arthur Millers a déclaré, aussitôt après cette intervention, que si la police ne voulait pas faire son travail, il était normal que d'honnêtes citoyens prennent la relève.

Entre l'affaire du bus et le triple meurtre des nudistes, les cops ont du pain sur la planche et des pistes à suivre. Ils auront, pour les aider, plusieurs autres services qui feront le travail de ratisserie et d'interrogation des témoins (les plus importants seront, bien entendu, à la charge des cops). Le temps de cette première partie de l'enquête, les Walkyries ne vont plus intervenir directement. Les joueurs auront tout intérêt à profiter de ce répit pour avancer dans l'enquête.

À ce moment du scénario, le CMOG n'a pas encore révélé à la presse le nom des enquêteurs chargés du dossier Walkyries (ni leur service). De nombreux journalistes vont chercher à le savoir (en soudoyant des collègues, en faisant pression sur le LAPD, par exemple). Quand la situation sera

LES BONNS CONSEILS DU LIEUTENANT

Ce scénario est un prétexte pour faire découvrir deux univers aux cops : les mouvements d'extrême droite de Culver City et ce quartier délicieux qu'est Palos Verdes. En gros, quelque chose de malsain dans un cadre qui l'est encore plus. Tout le problème des joueurs va être de combattre des gens qui les aident, car les motivations et les méthodes de ces gens sont mauvaises. Que faire ? Laisser un quartier tomber en décrépidité faute de moyens pour combattre les gangs ou laisser des nazillons faire le ménage ?

Dans ce scénario, les gangs sont vraiment représentés négativement (la racaille qui souille les villes et fait peur aux honnêtes citoyens), presque de façon caricaturale. Au début, il vous faudra mettre l'accent sur cet aspect (pour faire germer l'idée que le combat des Walkyries n'est peut-être pas si mauvais). Idem pour les pédophiles, les politiciens corrompus ou complices, etc. Puis, dans un second temps, ce sont les motivations des nazillons qu'il faudra mettre en avant (la aussi de façon caricaturale). À la fin, les cops devront choisir entre le mauvais et le pire.

Pas de bonne solution dans ce scénario, seulement quelques politiciens qui en profitent pour leur campagne.

Et justement, ces derniers seront un élément important de cette histoire (et surtout des suivantes). La rencontre entre les cops, Firmani et Mac Conroy sera d'une importance capitale pour ce qui va suivre en Californie. À vous de rendre cette coupure dans le scénario aussi marquante que possible pour vos joueurs. De plus, gardez toujours à l'esprit que la ville ne vit qu'au rythme des petites phrases assassines des politiciens en pleine course à la mairie. Le scénario commence le 13 et les élections ont lieu le 19 ! Les rues grouillent de distributeurs de tracts, les murs sont couverts d'affiches bariolées, les télévisions passent en boucle les débats et les scoops sur les politiciens (« oui, une fois, j'ai pris du crack, mais je n'ai pas avalé ! Oui, c'est vrai, j'ai couché avec mon secrétaire. Mais Dieu m'a pardonné. »). À vous de bien rendre cette ambiance encore plus électrisée par l'action des Walkyries.

Enfin, pour les exégètes forumistes. Lâchez-nous la grappe. C'est pas un scénario bobo, facho, homo, homophobe, anti-naturiste ou avec un message politique derrière. C'est juste un scénario de jeu de rôles. Amusez-vous les gars ! Décompressez un peu ! Vous êtes tout crispés, là ! On est là pour se marrer !

112

SCÉNARIO

au plus bas pour les cops (le mercredi soir, par exemple), n'hésitez pas à leur lâcher les gratte-papiers aux fesses pour leur mettre la pression. Bientôt, alors qu'ils navigueront au milieu des gangs et des nazis, ils verront leur visage apparaître sur tous les écrans...

C'est par la prise d'otages de Culver City que l'affaire semble avoir débuté.

Le preneur d'otages, Jason Hipe, était connu des services du LAPD. Son casier est fourni et résume assez bien la vie d'un membre de gang dans le LA de 2030 (trafic de drogues, proxénétisme aggravé, vol avec violence, etc.). Il habitait à Lakewood (654 Orville St, 5^e étage) mais ses derniers faits d'armes avaient été signalés du côté de Culver City par le sergent Maul (qui dirige la branche locale du LAPD et qui a mis tant de temps à venir pour aider les cops). Suite au problème du bus, les personnages ont peut-être déjà rencontré le sergent en question. Ils peuvent l'appeler à nouveau pour lui demander plus de détails sur J. Hipe (en vidéo-conférence). Apparemment, le gangsta et sa bande avaient décidé de prendre pied à Culver City. Ils traînaient souvent du côté de Wagner Street (une petite rue parallèle au boulevard principal de Culver), au Millord's, une salle de billard de mauvaise réputation. Maul n'a intercepté Hipe qu'une seule fois, alors qu'il conduisait sous l'emprise de drogues diverses. Comme Hipe était avec ses hommes, le sergent (pourtant avec un collègue) n'a rien pu faire pour qu'ils obtempèrent. Le policier a signalé la chose au central de Downtown mais la réponse, comme d'habitude, a été que Culver City n'est pas dans les priorités au niveau de la sécurité. Maul a demandé à ses collègues de Lakewood de faire poser des scellés chez Hipe. Les cops ont donc tout loisir d'y aller. Par contre, il n'est pas retourné depuis un moment au Millord's et ne sait pas encore comment les copains de Hipe ont réagi à sa mort. C'est tout ce que les joueurs peuvent apprendre du CV de la petite frappe. Le reste, il faudra qu'ils se déplacent pour le savoir.

RÉSUMÉ DU DOSSIER N°1

Dans cette première partie du scénario, les cops vont découvrir des affaires non élucidées, réglées de façon violente par les Walkyries. Pour le moment, ils ne peuvent que suivre les traces des quatre bourreaux. Ces derniers cherchent à satiriser la sympathie de la foule en ne s'attaquant qu'aux aspects les plus vils de la mégapole (drogue, corruption, pédophilie, insécurité). Et, en tout cas pour le moment, malgré les croix gammées, ça marche.

À vous de bien rendre cette montée en puissance au fil du scénario, avant que les cops ne croisent à nouveau le chemin des guerrières et qu'ils rient sur leurs terres : Culver City.

Lakewood (pas les plus méchants, donc). Personne ne fera rien pour empêcher les cops de monter dans l'immeuble mais, du balcon, ils pourront voir qu'une cinquantaine de chicanos les attendent en bas, en silence, bras croisés. Ils pourront voir plusieurs couleurs de gangs. Pour montrer leur force face à la police, en général, les jeunes oublient leurs querelles. L'immeuble, lui, est complètement couvert de tags, en partie brûlé, avec des gamins crasseux qui jouent partout, des infiltrations et des courants d'air. La population est hispanique à l'exception d'un cas isolé. Le voisin de Hipe, un vieux paranoïaque, est le seul blanc de l'immeuble. Sa porte est taguée mais blindée. Lorsque les cops passent, si l'un d'eux est blanc, il l'invite à entrer chez lui pour parler. Il s'appelle Samuel Brand, basque (il montrera un profond mépris si on ignore où est le pays basque, si on lui dit qu'il est espagnol ou français). Il déteste les chicanos qu'il appelle les indiens ou sous-espagnols pour deux raisons : il est basque et, surtout, il est vétéran des guerres d'Amérique du Sud. Il vit seul avec Pitibrand, son molosse dressé pour tuer, et ses souvenirs. Ses murs sont couverts d'armes plus ou moins anciennes (toutes très bien entretenues) et de photos de guerre. Offrant une Bud, il racontera au policier qu'il passe son temps à espionner les gangs et leurs petits trafics. Plusieurs fois il a prévenu les flics locaux mais ils n'ont jamais rien fait. Hipe était le pire. Mais il est arrivé un truc étrange. Trois jours plus tôt, Hipe est venu et l'a menacé de le faire cramer vif s'il n'ouvrait pas sa porte. Le caïd était très nerveux et lui a demandé de lui décrypter une lettre qu'il n'arrivait pas à comprendre. Brand a d'abord cru qu'il s'agissait d'une facture ou d'un papier officiel car il y avait un logo (un glaive germanique - la lame tournée vers le bas, le manche vers le haut - qui est posé devant un svastika senestorsum irradiant des rayons lumineux). C'est en reconnaissant le svastika que Brand s'est dit que Hipe devait s'être fait des ennemis. La lettre, dans un jargon juridique confus (en fait, très classique), annonçait à Hipe qu'il avait été condamné à mort par le tribunal secret de Westphalie, faute de s'être présenté à son jugement pour défendre son nom. La sentence semblait être applicable immédiatement. Le vieux Brand affirme que Hipe a ri jaune en comprenant la teneur de la lettre et qu'il a juste dit que rien ne pourrait lui faire lâcher une terre conquise. Son voisin n'a rien compris mais il a bien vu que la petite frappe avait peur.

L'appartement de Hipe a été mis sous scellés électroniques. Un cops peut le briser puis les remplacer grâce à un code personnel. À l'intérieur, c'est le chaos. Tout laisse croire que Hipe ne faisait qu'y passer de temps en temps pour dormir et dealer un peu. Sous le matelas, une arme de petit calibre, quelques doses de dee'cee (voir *Lignes Blanches* page 133) et quelques bons monétaires (1 000\$). Bref, rien qui puisse laisser croire que le dealer et ses amis travaillaient ici. Le voisin le confirmera : ils dealaient de moins en moins à Lakewood. Dans la poubelle, cependant, il est possible de trouver un petit bout de papier en partie brûlé. Un parchemin (ce qui est extrêmement rare à LA). En le confiant à l'agent Benets, du laboratoire, le petit homme peut, en quelques minutes, faire apparaître les mots couverts par la suie. Il manque certains termes (marqués pas des XXX) :



L'appartement 654 Orville Street est un boui-boui dans une tour de logements sociaux gérés par les gangs de



« Nous, les secrets vengeurs de XXXXX, les juges implacables des crimes, XXXXX protecteurs de l'innocence, nous XX citons d'ici à trois jours, devant le tribuXXX XX Dieu. Comparais, comparais ! »

Note : Idéalement, si vous pouviez préparer cet indice pour vos joueurs, ils apprécieront d'avoir l'objet en main et de tenter eux-mêmes de déchiffrer le texte.

Sinon, comme souvent dans les gangs, les cops pourront trouver des photos montrant les complices de Hipec, entourés de super nanas siliconées, posant avec des armes sur le capot d'une voiture de sport. Aucun intérêt si ce n'est qu'à partir des visages des trois lascars à côté du mort, les cops peuvent retrouver leur casier et leur nom (2 petites heures et un jet d'Informatique / Éducation (3, puis 2 après 2 heures de plus, -1 si les personnages disposent de contacts bien placés) : Steven Club (alias Club, car il se bat avec une petite masse), Jo Lamba (mort trois mois plus tôt dans une fusillade contre des Bloods de Carson) et Hugues J. Trent (alias Dead J, à cause de la balle qu'il a toujours quelque part dans le corps). Club et Dead J. ont un casier quasiment identique à celui de Hipec (ils ont grandi ensemble). Ils sont tous les deux en liberté surveillée mais leur juge signale qu'ils ne se présentent plus malgré les convocations. Ils n'ont plus d'adresse légale connue mais le sergent Maul de Culver City confirmera qu'ils traînent bien dans son quartier. Un mandat a déjà été lancé par leur juge de tutelle mais en vain. Comme les deux hommes n'ont pas fait trop de remous, ils ne sont pas considérés comme prioritaires.

Il n'y a rien d'autre à trouver ici, si ce n'est quelques puces et une revue porno (flesh world).

LES WALKYRIES ? DES HELLS ANGELS ?

Les mouvements d'extrême droite (Hammerskins) empruntent souvent à la même symbolique germano-vikingue que les Hells Angels. Les porn-stars du même nom en sont un bon exemple. Il est probable que les cops tentent leur chance de ce côté. C'est une fausse piste qui risque de leur coûter cher en temps. D'autant que l'une des porn-stars en question (Anna Moær) va être victime des fameuses justicières (qui ne supportent pas qu'on souille leur titre).

Quoi qu'il en soit, les cops vont devoir se rendre sur les lieux de tournage des films porno-shamaniques, interroger des blondasses mystiques (studios squattés à Hollywood dans un ancien parc d'attraction dédié au cinéma). Ces dernières seront peu loquaces et rapidement leurs amis mâtards vont montrer les crocs (sous les bocantes). Les filles déclarent être les seules à pouvoir porter le titre de Walkyries, ce qui ne souffre aucune contestation. Reportez-vous à la description des Hells Angels de ce supplément pour en savoir plus.

La sortie de l'immeuble (avec tous les jeunes, silencieux, qui toisent les cops de bas en haut) peut être animée. Un noir et un chicano (deux chefs de bande) restent devant la voiture et interpellent les policiers. La question est simple :

vont-ils faire justice où tous les Bloods, Crips, Asiatiques et autres Indiens doivent-ils se charger de régler le problème aryen eux-mêmes ? Toute la foule (une cinquantaine de jeunes) est à cran et la moindre parole de travers peut se finir en lynchage et en fuite à pied (impossible de dégager la voiture). Si les cops sont diplomates, les deux chefs se regardent et donnent trois jours aux flics du LAPD pour retrouver les « putes nazies ». Après, c'est-à-dire le jeudi midi, la guerre sera déclarée dans tout LA.



1.3. Silence ! On tourne !

LA : Lundi 13 janvier 2031

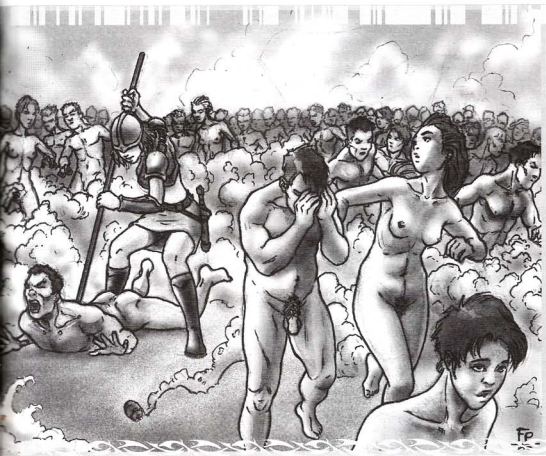
Radio Flash ! Et bien ça faisait un moment qu'on n'avait plus de nouvelles de Stabbing Granny. Pour mémoire, ses derniers méfaits remontent au mois de décembre avec l'assassinat sauvage de Liz Pink, l'actrice qui était censée l'incarner à l'écran. Les producteurs du film, faute de volontaires pour reprendre le rôle, vont sans doute faire appel à une actrice virtuelle. Notre Stabbing préférée va-t-elle lui lancer un virus à la tête ? On pourrait le penser lorsqu'on sait qu'elle a été repérée la dernière fois dans un magasin d'informatique de la vallée de San Fernando ! Une affaire à suivre !

La seconde piste à suivre dans l'immédiat, c'est celle des nudistes accusés de pédophilie et exécutés en public. Il y a trois victimes : Maître Stuart Granger, Nick Lacey et Howard Nelson. Le premier était avocat d'affaires, le second directeur financier d'une chaîne de télévision naturiste (Natural Life Networks) et le troisième directeur des programmes de la NLN. Les trois étaient connus pour être des nudistes notables et ils étaient à la tête du Front de Défense du Naturisme (un lobby tout à fait respectable originaire de San Francisco et dont les membres n'ont rien à se reprocher, à l'exception de ces trois lascars là). Lorsque les cops prennent le dossier en main, le FDN (aidé par la NLN) se lance dans une grande campagne médiatique en hurlant au martyre, à la diffamation et à l'exécution sommaire (ce en quoi, sur certains points, ils ont raison). C'est le SCIV qui s'occupe de l'affaire des films et d'un éventuel dossier de pédophilie. Le capitaine Mark Hammon a demandé une entière collaboration de la part de ses hommes avec les cops (dans la mesure où ils se comportent correctement). C'est d'ailleurs lui et la détective Alice Ribera qui feront un topo aux policiers sur l'affaire du FDN. Ce groupe de pression qui milite pour avoir des zones de circulation naturistes en ville (bref, le fait de pouvoir se promener nu dans certaines rues sans se faire arrêter) est très puissant. En effet, il n'hésite pas à faire des coups médiatiques (engager des mannequins pour une manifestation, par exemple) et à faire pression sur les politiques par divers moyens. Les trois hommes tués étaient très influents en ville et vivaient dans l'opulence au nord de Malibu à Agoura Hills (sur la 101, juste au

niveau du numéro, complètement à gauche sur la carte du livre de base). Alice Ribera était sur leurs traces suite à deux plaintes datant de 2028 et 2029 pour viol en réunion sur mineure de moins de quinze ans (acte de pédophilie aggravé, donc). L'une des deux jeunes plaignantes avait été approchée par Nelson qui organisait des castings pour des publicités, prétendument pour sa chaîne. La première plaignante s'appelait Milly Paterson (une petite blonde de 12 ans, c'est important) et vivait sur Coolidge Avenue à Culver City (tilt !). Malgré les convocations de la police locale pour confirmer son histoire, elle ne s'est pas présentée. La seconde (qui n'a pas fait de casting mais dont les parents appartenaient au FDN) se nommait Sarah Bjorn (blonde, même âge) et habitait aussi à Culver City (re-tilt !), sur la Huron Avenue mais va probablement aussi renoncer à sa plainte (au contraire, mais ça, la détective ne le sait pas). En effet, déclare-t-elle, l'une comme l'autre ont été victimes de l'acharnement des avocats des trois accusés qui se sont arrangés pour ruiner les parents des gamines. Lacey ne s'est pas privé de faire jouer ses relations dans les médias pour faire passer les victimes pour des affabulatrices. Alice Ribera se disait qu'elle allait bientôt classer l'affaire mais les vidéos envoyées par les Walkyries changent la donne et ont permis de lancer des mandats de perquisition chez les trois hommes. Le capitaine Hammon souligne bien qu'il y a deux

dossiers distincts ici. Le triple meurtre d'une part et les actes de pédophilie présumés des trois hommes de l'autre. Il sait que les avocats de ces derniers ne vont pas manquer d'exploiter tout amalgame par la police pour faire invalider l'ensemble. Donc les cops, pour tout ce qui concerne ce pan du dossier (pas pour les gangs), devront se faire accompagner par la détective Ribera qui posera les questions à leur place. Ainsi, les avocats ne pourront se cacher derrière le fait que les cops posent des questions qui n'ont pas de rapport officiel avec leur enquête.

À Agoura Hills, autour des trois résidences voisines des victimes, c'est bien sûr la cohue (au point que le RISQ a fait placer des hommes un peu partout autour des domaines). Il y a des manifestations de soutien aux trois hommes (organisées ouvertement par leur lobby), des manifestations contre les pédophiles (les films envoyés aux télévisions sont particulièrement explicites et ne laissent aucun doute sur l'identité des hommes), des manifestations de soutien à l'action des Walkyries (avec de plus en plus de monde et des pancartes qui font froid dans le dos) et, bien entendu, des hordes de journalistes (caméras sur camionnettes, hélicoptères qui bourdonnent tout le temps, portables et radios des flics écoutés illégalement). Bref, les cops ont intérêt à se cacher ou à être prudents s'ils veulent garder l'anonymat le plus longtemps possible.





Dans les résidences, les policiers ne trouvent rien et les avocats des victimes surveillent leurs moindres faits et gestes. Les ordinateurs sont propres, les UVD aussi, il n'y a rien de compromettant ici et les cops ne peuvent qu'y perdre leur temps (mais se rendre compte que l'action des Walkyries commence à avoir de l'écho).

À Hollywood, là où se trouvent les studios de la chaîne NLN, c'est un peu plus calme. C'est là qu'on éteint les castings, dont celui d'une des victimes des trois hommes (Milly Paterson). Les cops n'ont pas le droit de demander à voir les films (car les avocats estiment qu'il n'y a pas de lien direct avec les meurtres) mais Alice Ribera le peut (elle les a déjà vus mais ne peut obtenir de copie). C'est totalement ennuyeux et malsain puisqu'il apparaît clairement que les parents des gamins les poussent à tout accepter (apparaître nu, bouger, sourire, etc.). D'ailleurs, les plus encourageants sont ceux de Milly Paterson. On entend les commentaires professionnels de Lacey (qui ne fait jamais aucune remarque déplacée). En général, un gamin ne reste pas plus de quatre minutes devant la caméra et il n'y a rien d'illégal (c'est un casting pour une pub naturaliste et en présence des parents). Par contre ça peut donner une piste aux cops. En premier lieu, Benets peut le confirmer, la résolution numérique utilisée pour le casting et pour les vidéos envoyées à la presse est la même (donc les mêmes caméras professionnelles). Une petite inspection dans les comptes (Bureaucratie / Éducation (3)) permet de découvrir que le studio a loué des meubles bourgeois, quelques semaines plus tôt. Il faut descendre à San Diego pour les retrouver (le loueur, Antonio Villa, les a reconnus à la télévision et tente de les brûler au moment où la police arrive). Ce sont les meubles qu'on voit sur le film fourni par les Walkyries ! Le loueur (qui n'a rien à voir dans cette histoire) affirmera que c'est Nelson qui les commandait et Lacey qui signait lui-même les chèques, pas la compta. D'après l'homme, les deux lobbyistes procédaient de la sorte tous les mois (parfois deux fois par mois). Il fallait apporter les meubles le soir après la fermeture des locaux et les reprendre le matin très tôt. Ça laisse à penser que les parties fines des trois hommes étaient pour le moins régulières.

LES CHEMINS DE TRAVERS

Les cops, s'ils vont s'intéresser aux trafics de Hipe et aux mauvaises habitudes des trois pédophiles, ne doivent pourtant pas se tromper d'enquête. Ils sont là pour les Walkyries et non pas pour prouver qu'elles ont agi avec raison ou tort. Ainsi, en ce qui concerne leurs trois victimes, la suite du dossier retournera entre les mains d'Alice Ribera (qui les tiendra au courant s'ils le désirent), pas dans celles des cops. Si la détective meurt, alors là, les cops pourront prendre en charge son dossier.

Si vos joueurs tombent dans ce piège et qu'ils perdent trop de temps (par rapport aux médias, aux actions des justicières et à l'ultimatum des gangs), le capitaine les appellera pour leur remonter les bretelles.

L'enquête va faire un pas en avant si les policiers cuisinent un peu Villa (il est gêné et un petit jet d'Instinct de flic / Perception (3) permet de voir qu'il ne dit pas tout). Le menacer d'amener les journalistes chez lui est suffisant pour lui faire cracher le morceau. Dans les faits, les journalistes arriveront chez lui tout de même (ils ne sont pas stupides). La population voisine, faisant l'amalgame avec les trois gorettes, va incendier les locaux et Villa finira immolé à l'essence, coincé à l'intérieur (sous l'œil vorace des caméras de télévision).

Lorsqu'il livrait ses meubles, il voyait Lacey, Nelson mais, une fois, aussi une autre personne : Leon M. Warfare, le directeur de campagne de Mac Connroy ! Autant dire son spin doctor actuel.

Si, ce qui est possible, les cops n'ont pas cette information rapidement, c'est Alice qui la leur donnera (mais seulement après la mort du conseiller en question, c'est-à-dire le mardi soir pendant l'inauguration d'un musée, comme nous allons le voir plus bas).

1.4. Seconde salve

LA : MARDI 14 JANVIER 2031 MIDI

Radio Flash bon appétit ! Mon petit doigt me dit que quelques dizaines de milliers d'automobilistes n'ont pas regardé le trafic sur la 405 avant de prendre la route ! Tant pis pour eux ! Le LADOT prévoit que le bouchon dans lequel ils sont coincés va durer au moins jusqu'à 4 pm ! Ce soir, inauguration en fanfare de l'aile rénovée du musée de l'aviation de LA. Tout le gratin y sera pour s'extasier devant des bouts de ferraille qui ont volé ou, parfois, qui n'ont jamais volé ! Formidable ! Nouvelles people toujours : l'acteur Simon Garnett annonce qu'il quitte *Bloody family*, la sitcom d'horreur de Channel 45. Il a pu choisir la façon dont il se fera tracter, ce qui nous vaudra un double épisode spécial ! Un peu de pub et on revient.

Il est probable que cette première partie de l'enquête prendra un peu plus qu'une simple demi-journée. Les perquisitions, la visite au loueur, la rencontre avec les différents services et tous les à-côtés du dossier vont prendre du temps aux cops. Idéalement, si vos joueurs ont suivi la piste du loueur, lâchez l'info sur Leon M. Warfare seulement en fin d'après-midi ou en début de soirée (au moment de l'inauguration du musée). Pour ce faire, il suffit de retarder ou d'accélérer les aveux de Villa, le loueur de San Diego.

Voici donc les pistes logiques à suivre, avant de nous intéresser au cas de Leon M. Warfare.

Hipe avait deux complices : Club et Dead J. Ces derniers traînent habituellement du côté de Culver City (selon les dires du sergent Maul, responsable du quartier pour le LAPD). Le policier avait mentionné l'adresse du Millord's (Wagner Street). Sur place, les cops vont trouver une salle de billard virtuellement en état de siège. À l'extérieur (devant l'entrée principale comme à la porte de sortie) des cholos attendent, nerveux, cachant à peine leurs armes. Instinct de Flic/Éducation (3) permet de comprendre que l'arrivée des cops provoque des sentiments opposés.

10.18

Fire Walk With Me I

Julian Trapman est un jeune incendiaire. Il ne se rend pas compte que les feux qu'il déclenche peuvent tuer (et le tuer).

Accroche : les cops sont demandés en renfort non loin de l'endroit où ils se trouvent. Les pompiers ont du mal à contenir la foule autour de l'incendie d'un immeuble dans lequel sont coincés des gens. Il faut en premier lieu sécuriser la zone et ouvrir un passage pour les pompiers à venir et les ambulances. Quatre personnes sont aux fenêtres du 5e étage et il est impossible de passer une échelle dans la fumée brûlante qui sort du 3e. Mais là n'est pas le problème. En fait, l'un des cops voit un gamin qui contourne la foule et qui s'approche de l'immeuble, via une ruelle. Les pompiers sont trop occupés à combattre le feu avant qu'il ne fasse s'écrouler tout l'immeuble. Si le cops attrape le gamin, il pourra sentir une forte odeur d'essence. En faisant les gros yeux, il est possible de lui faire avouer son forfait. Mais dans la foule, l'un des rescapés le reconnaît et appelle au lynchage.

Dénouement : il faut empêcher que le gamin ne finisse dans le feu et l'arrêter. Il habite dans un foyer social (pas de parent connu) et risque la prison pour enfants (il n'a que 12 ans). Il est malade et si les cops se contentent de l'arrêter, le ressortira vite et recommencera aussitôt. Ils peuvent aussi le surveiller et prendre de ses nouvelles de temps en temps. S'ils le font, le gamin verra que quelqu'un s'intéresse à lui autrement que par ses feux. Il arrêtera de jouer avec les allumettes et l'essence. Sinon...

Scénario +1 : des petits feux sont allumés un peu partout autour du foyer et les camarades de Julian lui donnent une correction. Le directeur ferme les yeux sur le bras cassé.

Scénario +3 : Julian met le feu à un entrepôt qu'il croit vide. En fait, c'est un laboratoire clandestin. Trois morts. Sa tête est mise à prix par le gang à qui appartenait le labo. La chasse à l'homme (enfant) continue longtemps.

Scénario +4 : Julian est retrouvé par les dealers en colère. Après l'avoir tabassé, ils l'immolent en place publique pour lui faire passer le goût du feu. Malheureusement pour lui, il survit.

Scénario +6 : pouvant à peine marcher, le gamin va à Downtown et provoque un énorme incendie dans une tour remplie de gens. Des centaines de morts (brûlures, intoxications et jumpers). Le gamin sera écrasé par la tour quand elle s'écroulera.

Certains (parmi les plus nerveux) semblent soulagés alors que les plus calmes (bras croisés sur le torse, regard hautain) affichent leur mépris de la police. D'ailleurs, le sergent Maul refuse d'envoyer ses propres hommes sur place (il n'en n'a pas assez pour les sacrifier bêtement). Les cops doivent sentir que le LAPD n'a aucune autorité ici. D'ailleurs, dans la salle de billard, Cortes, le patron, n'est pas du tout impressionné par les plaques, les menaces et

les uniformes. Si les cops se renseignent un peu sur le Millord's, ils apprendront que le patron actuel n'est en place que depuis deux ans. Les anciens tenanciers ont été invités à céder l'établissement pour une bouchée de pain et la vie sauve. À Culver City, le cas n'est pas isolé et les gangs (Bloods, Crips, Latinos et Asiatiques) procèdent toujours comme ça pour prendre pied dans un quartier. Cortes déclare qu'il ne connaît ni Club, ni Dead J. Il affirme aussi que tout va bien et que les gens dehors ne sont que quelques amis venus l'aider à faire des travaux. Un personnage un peu physionomiste aura reconnu l'un des cholos qui attendait en bas de l'immeuble de Hipe. Si la confrontation est impossible, les cops doivent montrer au patron qu'ils peuvent l'aider. Il leur faudra simplement lui expliquer les motifs de leur enquête et qu'ils ne sont pas là pour les gangs mais pour les fameuses Walkyries. Vos joueurs devront être convaincants (pas de jets de dés, des paroles). Cortes ne dira rien mais ira leur chercher des bières mexicaines. Le sous bock qu'il placera sous la bouteille sera retourné. Les cops y verront les mots : Thor's Rage. Cortes conclura que si Club et Dead J. étaient un peu malins, ils seraient actuellement planqués dans le Sud, à la frontière, le temps que l'affaire se calme. Il supposera qu'ils n'ont rien à dire à des flics sur quoi que ce soit si ce n'est ça (il tapote sur le sous bock).

Toujours à Culver City, les cops peuvent en profiter pour rendre visite aux gamines qui ont porté plainte contre les trois supposés pédophiles.

Les parents de Milly Paterson n'habitent plus sur Coolidge Avenue. Ils ont déménagé sans laisser d'adresse. Les voisins sont peu loquaces (ils se méfient des ruses des journalistes) et il faudra vraiment montrer les plaques pour que les langues se délient. Tout le monde est au courant de l'histoire de la petite Milly. Ses parents avaient besoin d'argent alors ils ont transformé la gamine en bête de casting (films, pubs, concours, photos, etc.) sans beaucoup de succès. C'est comme ça qu'elle s'est retrouvée à postuler pour une pub naturiste et l'on connaît la suite. Les voisins ne cachent pas le profond mépris qu'ils ont pour les Paterson. Non pas à cause de l'utilisation de leur fille pour des publicités (il y a des milliers de gamins qui font ça à LA tous les jours et c'est normal). Mais tout le monde sait que s'ils ont attaqué les trois hommes en justice, c'est uniquement pour l'argent (et pas pour leur fille). Un soir, il y a un mois, ils ont pris les bagages et sont partis comme ça. Le père et la mère avaient chacun un bras dans le plâtre et la gamine avait les cheveux coupés n'importe comment. Une petite enquête à l'hôpital Washington de Culver City permet de se rendre compte que l'un et l'autre ont eu les doigts de la main droite sectionnés. Ils ont tous les deux déclaré que les doigts étaient perdus et que c'était un accident. Ils n'ont pas porté plainte et ne sont pas revenus pour les examens suivants. Le docteur est plutôt affirmatif quand il dit que les doigts ont été coupés avec une hache. Il sera impossible de les retrouver (ils sont partis pour le Canada puis pour le Québec).

La famille Bjorn, elle, est toujours à Culver City, non loin de là (Huron Avenue). L'ambiance est totalement





différente ici et les cops vont sans doute percuter en se rendant compte que le pub qui se trouve juste en dessous de l'appartement familial s'appelle le Thor's Rage. L'accueil dans la rue sera glacial. Réellement glacial. La rue est propre (pas de tag, pas de papier par terre, aucune affiche sur les murs). Des enfants jouent tranquillement (que des petits caucasiens blonds et propre sur eux) et les décorations aux fenêtres sont typiquement nordiques (objets en bois, petits rideaux de dentelle). Exactement l'inverse de la rue du Millord's. Sur des scooters, dans de vieux cabriolets, sur les marches des appartements, une flopée de skinheads (pas les cools qui écoutent du reggae et du ska, non : les frappés nazis, les fameux Hammerskins à tendance Bonehead avec les croix gammées tatouées sur le crâne) monte la garde en silence. Si un filic est chicano, noir ou porte une kippa, ce n'est pas un bon endroit où rester seul. Il y a autant de filles (des Hammergirls ou des Birds) que de garçons mais aucun d'entre eux ne semble avoir d'arme à portée de main. Les tatouages

sont basiques pour certains mais un petit jet de 6+ / Perception (3) permet de repérer sur les bras de certains un glaive germanique posé sur un svastika qui irradie de la lumière. L'une des Birds parmi les plus élancées (en général elles sont plutôt empâtées par la Guinness, faut avouer) porte même le symbole au bout d'un fin collier (c'est l'une des Walkyries). Peut-être que les cops ont déjà fait des recherches à ce sujet (voir l'encadré).

Les Bjorn acceptent de recevoir les cops à la condition que le pasteur Sigmus soit présent. En fait, il est déjà chez eux lorsque les personnages arrivent. C'est le grand méchant de l'histoire, celui qui commande les Walkyries et qui rêve d'épuration ethnique en Californie. Vous trouverez sa description complète en fin de scénario. Dès la première seconde, il doit apparaître comme désagréable aux joueurs. Il est souriant, doucereux, hypnotisant avec les autres mais totalement repoussant pour les cops (ce n'est pas la dernière fois qu'ils auront cette répugnance pour quelqu'un dans le scénario, c'est important). Les Bjorn boivent ses

SYNCRÉTISME NORDIQUE ET WALKYRIES

Le cerveau de cette organisation nazie est un historien, spécialiste des mythes germaniques et scandinaves, le pasteur Sigmus. Il a vite compris que s'il voulait rallier à sa cause des skinheads (Bonehead et Hammer) et des ligues aryennes, il devait absolument simplifier les références, faire quelques raccourcis historiques et mélanger le tout pour que cela soit au niveau d'une série moyenne de la télévision californienne. C'est donc sans vergogne qu'il a amalgamé le mythe de Thulé (la Californie ou la nouvelle Thulé), les Walkyries, le tribunal secret de Westphalie et les symboles aryens. Mais si les cops font des recherches, ils obtiendront ces quelques renseignements (historiquement faux, attention, ne les ressortez pas tels quels en société).

© Le symbole du glaive et du svastika. C'est la Thulé, une société secrète du début du siècle dernier fondée à Munich en 1919. C'est, pour résumer, une vision latine du mythe de l'Atlantide dans les civilisations nordiques. La Thulé (située dans le grand Nord) aurait été habitée par une race supérieure puis engloutie par la mer. Hitler s'est servi de cette légende pour des raisons politiques mais aussi idéologiques, avec un certain succès. Certains mystiques idéologues voient dans le tremblement de terre de la Californie puis son indépendance une certaine similitude. À ce jour, personne n'est vraiment capable de situer la Thulé et il n'existe aucune religion déclarée à LA où ailleurs qui se réclame de ce pays mythique.

© Les Walkyries. À part le fait qu'elles soient des porn-stars, elles étaient, à l'origine, des guerrières qui parcouraient les champs de bataille pour emporter les âmes des combattants les plus courageux. Ils avaient le droit à leur place dans un grand banquet divin en attendant le Ragnarok. Les Walkyries qui rendent justice n'ont rien à voir avec les porn-stars affiliées aux Hells Angels.

© La Westphalie. C'est une région d'Europe du Nord mais ce n'est pas tellement la son intérêt. En fait, c'est Charlemagne qui créa une justice secrète pour convertir les barbares du Nord (d'où son surnom tardif d'Inquisition du Nord) : le tribunal secret de Westphalie. Il perdura longtemps après sa mort (jusqu'au début du 16e siècle) et perdit son côté religieux assez rapidement. Des francs juges, anonymes, étaient chargés de juger et d'appliquer les sentences contre tous les criminels qui échappaient à la justice. Bien sûr, loin, était la seule solution pour leur échapper (ils régnaient sur toute l'Allemagne). Il n'y avait que deux possibilités pour celui qui osait se présenter à eux : la liberté ou la mort (en général dans une vierge de Nuremberg). Ceux qui ne se présentaient pas étaient condamnés d'office et pourchassés. Ils étaient tués, si possible publiquement. Si un franc juge refusait d'appliquer une peine de mort, il était à son tour condamné (c'est important pour la suite du scénario).

© Wewelsburg : château situé en Allemagne non loin de Paderborn et rénové par Himmler dans les années 30. Il a une forme triangulaire et n'est construit que selon une logique symbolique (tout, dans son agencement, peut être interprété). Il a été détruit puis rénové après la guerre pour devenir un lieu du souvenir. Il en existe une réplique en modèle réduit qui porte le même nom à LA, à Palos Verdes (partie Nord), cachée dans un cul-de-sac. Le bâtiment est indiqué sur les vieux cadastres mais n'est visible depuis aucune rue (il est dans une propriété fermée et au milieu des bois). Attention, il s'appelle le Burg et non le Wewelsburg, ce qui pourra tromper les cops. Aucun SDF n'ose s'en approcher (et quand ils le font, ils sont recrachés dans les égouts, déchiquetés). D'autres informations sont données plus bas sur le Burg.

paroles. Ils acceptent de raconter leur histoire (ils ont un accent nordique car ils sont Lithuaniens d'origine). Depuis plusieurs générations, ils sont naturistes (ce qui n'est pas rare dans les pays du Nord). De fait, ils étaient membres du FDN et avaient une totale confiance en ses dirigeants. Au début, ils n'ont pas voulu croire Sarah. C'est quand elle a parlé de caméras et de gestes étranges qu'ils ont réagi. Mais la police n'a rien fait, ils ont perdu leur travail et actuellement, ils ne peuvent payer leur loyer que grâce au pasteur (qui secoue la tête, faussement désolé). À vous de rendre cette rencontre dramatique. Non seulement ces pauvres gens sont victimes des abus des trois dirigeants du FDN mais en plus ils sont totalement manipulés par le pasteur. Sarah n'a pas le droit de parler à la police sauf devant un juge (protection des enfants oblige). Par contre, elle vient s'asseoir sagement à côté de ses parents et dévisage les cops les uns après les autres, le regard dur. Elle-même a un médaillon auquel pend un glaive germanique (mais sans la croix gammée). Si on lui demande ce que c'est, elle répond (sans rien dire de plus) que c'est le symbole de l'avènement de la Thulé.

Les Bjorn abrègent la conversation, gênés, prétextant que c'est l'heure de la prière.

Une petite visite au Thor's Rage s'impose. Rechercher dans les dossiers du LAPD ne sert à rien. Le débit de boisson n'a jamais fait parler de lui (pas de bagarre, pas de trafic) et pour cause, c'est de là que part la croisade des Walkyries. La décoration est un mélange entre un pub anglais (fléchettes, trophées de football, photos dédiées) et une auberge viking (poutres apparentes, gros chandelier, armes et boucliers sur les murs, crâne d'élan dans un coin et cheminé imposante). Ici et là, des déformations du svastika (avec trois branches, celtisant), ou simplement avec deux branches en forme de 8 peuvent être repérées. Le patron, Sven, est exactement l'équivalent de Cortes (le patron du Millord's) et a le même comportement vis-à-vis de la police. Les quelques clients ici et là (que des Hammerskins et leurs copines) écoutent les cops et jamais ne les quittent des yeux. Si la voiture des joueurs est restée sans surveillance et que l'un d'eux est noir, juif, asiatique ou chicano, elle sera taguée en fonction (étoile de David, croix en feu, bonhomme jaune ou croix gammée). Sven n'a rien à dire, si ce n'est qu'il approuve l'action des « filles ». Une serveuse (une Bird plutôt jolie) apparaît derrière le bar. Elle aussi porte un collier supportant le symbole de Thulé (c'est une autre des Walkyries). Elle sert des bières en souriant de façon narquoise mais de telle façon à ce que les cops comprennent bien qui elle est et qu'elle se moque qu'ils le sachent. S'ils lui demandent son nom, elle dira s'appeler Sælic. Elle complètera ce que Sven a dit en expliquant que la police de Culver City est compéte mais pas assez nombreuse et équipée pour faire reculer « toute la racaille impure qui drogue et viole les enfants des gens honnêtes et modestes. Il est temps d'aider la police à faire le grand nettoyage ». Elle assène ça avec le plus grand naturel. Si les cops lui demandent de préciser sa pensée, elle continuera froidement en expliquant que la Californie aurait pu être un véritable paradis sans tous ces « chicanos,

sang-mêlés, négros (pas niggaz mais négros au sens péjoratif du terme), indous, juifs et asiatiques ». Bref, faites frémir l'échine de vos joueurs. La Californie (selon elle) est une poubelle. Elle a juste besoin d'un tri sélectif et de passer un bon coup d'eau de javel. Elle ajoute aussitôt qu'elle pense que la population honnête de LA sera vite du côté de celles qui font justice et que rapidement il faudra choisir son camp : avec les Walkyries ou avec la racaille.

C'est une vision un peu simpliste mais c'est la sienne. Ce pub n'est plus le QG des Walkyries (mais elles en viennent) mais sera le premier lieu que les gangs chicanos, Bloods et Crips vont ravager lorsque l'ultimatum sera passé. Huron Avenue va devenir, pour quelques heures, le coin le plus dangereux de tout LA.

1.6. Fin du premier acte

LA : Mardi 14 janvier 2031 19h

Radio Flash bonsoir ! Il pleut, ça vous étonne ? Pas moi ! Nous avons écouté pour vous le dernier single de Barbara Morton, *Please let me go*, et bien malgré tout le mépris que nous avons pour les automobilistes qui ont emprunté le tronçon de la 605 au niveau de Pico malgré les panneaux d'interdiction, nous ne vous ferons pas l'affront de vous passer ça ! Plus de nouvelles de nos vengeresses teutoniques. Le LAPD affirme qu'en aucun cas ces meurtrières ne peuvent être considérées comme des héroïnes. D'ailleurs, elles sont considérées comme dangereuses et armées. Si l'on en croit les journaux du soir, plus de 45% de la population de LA trouve leur action positive, et ce malgré les symboles nazis qu'elles brandissent. Qui se souvient des SA ? Probablement pas ces 45% là !

Il est 19h et il est temps pour vous de lâcher l'information à propos de Leon M. Warfare. Si vous trouvez qu'il est trop artificiel que les cops l'apprennent par le détective Alice Ribera, c'est la petite Sarah Bjorn qui parlera, encouragée par le pasteur et qui dira qu'il y avait un quatrième monsieur : le monsieur des caméras, le monsieur de la télé. Elle n'arrive pas à le décrire précisément et affirme qu'il ne l'a pas touché (juste filmé), mais elle parle toujours du monsieur dans la télé. Si un cops allume la télévision et montre les informations, elle pointe immédiatement du doigt Jonathan Mac Connory le candidat à la mairie de LA ! Vos joueurs devraient tomber sur le cul en apprenant ça. Puis, elle précise la personne qu'elle montre, c'est un homme derrière le candidat (sa tête dépasse juste au-dessus de l'épaule de Mac Connory), Leon M. Warfare, son directeur de campagne (ouf !). S'ils n'ont pas trouvé le loueur à temps, c'est une solution élégante. S'ils n'ont pas parlé à Sarah Bjorn non plus (mais que font-ils ?), il vous reste Alice comme joker (mais ils arriveront trop tard dans les deux cas, Warfare sera mort).

Mais passons à la scène du musée. Il suffit d'appeler le bureau de campagne du candidat pour savoir que son conseiller est avec lui pour l'inauguration.

Tous les notables de la ville sont présents pour l'ouverture de l'aile rénovée du musée de l'aviation de LA. Le bâtiment





CULVER CITY

Ce quartier résidentiel est bâti sur les Baldwin Hills et est probablement la première victime du trafic aérien de LAH. Coincé entre les quartiers riches de Bel Air, Beverly Hills et Hollywood au nord et LAH et South Central au sud, il a toujours été un quartier tampon entre le centre ville et les ghettos. À partir de 2010, l'urbanisme évolua de façon chaotique et les petites maisons basses (fabriquées au moule) furent remplacées par de hautes tours au nord (de l'autre côté des collines) et des immeubles de taille moyenne (cinq étages) au sud. Le bâtiment le plus important reste tout de même le Washington Hospital, l'un des plus grands de tout LA (que les cops doivent connaître pour y avoir emmené plus d'une personne).

Culver City est un quartier ethnique à part. En effet, c'est là que certaines franges défavorisées d'origine anglo-saxonne (les blancs, quoi) se sont regroupées. Autrefois, ils vivaient dans des concentrations de caravanes (plutôt des mobil-homes géants) mais maintenant ils sentaient dans des immeubles sociaux. Ces American White Trash se vautrent dans l'idée que la Californie (ou les États-Unis avant elle) les a oubliés sur le bord du chemin. Ils survivent de petits boulots légaux (tondre la pelouse, réparer les voitures, ramasser les ordures) mais rarement d'activités illégales (au pire, alcoolisme sur la voie publique). En général, les RWTF restent chez eux à siroter de la bière en regardant la télévision (les couch potatoes). Ils sombrent souvent dans le crétinisme et l'alcoolisme et ne retrouvent de l'énergie que pour changer de chaîne sportive. Bien entendu, ils savent à qui ils doivent la misère dans laquelle ils pataugent : les autres. Les autres en question sont (dans le désordre) : les Noirs, les chicanos, les Juifs, les franc-maçons, les drogués, les Asiatiques, les pédés, les fédéraux et les politiciens en place (qui sont un mix de tout ça).

Du coup, ce sont dans ces quartiers que fleurissent tous les mouvements réactionnaires, xénophobes, extrémistes et radicaux. La jeunesse se tourne plutôt vers des groupuscules culturels (les skinheads par exemple) alors que les plus vieux basculent vers le KKK, les fils de Sam ou les milices. Les uns organisent des concerts qui se terminent en ratonnades (ou pogromes), les autres des rassemblements d'anciens combattants ou amateurs d'armes qui se terminent souvent en ratonnades (subtile nuance, les premiers ont des barres de fer, les autres se baladent en 4x4 et tirent à la mitrailleuse lourde de collection). Ce qui les rassemble, c'est la nostalgie d'un pays propre et pur (qui n'a jamais existé) et c'est pour cette raison que les symboles du passé fleurissent un peu partout. Les bannières étoilées, les drapeaux du Old South, les drapeaux nazis et, surtout, les emblèmes des soldats ayant connu la débâcle des guerres sud-américaines (le nouveau Vietnam des Californiens).

Si le taux de chômage est proche de celui de South Central, si la misère et l'ignorance y sont encore plus crasses, les rues de Culver City sont pourtant relativement sûres pour qui n'est pas trop fonce de peau. Paradoxalement, depuis une dizaine d'années, malgré un durcissement des groupuscules xénophobes et des affrontements de plus en plus nombreux, les gangs qui remontent vers le centre ville s'installent à Culver City (c'est le thème de ce scénario). En général, ils cherchent un lieu peu protégé par les chapitres Hammerskins et y implantent hommes et armes. Ensuite, ils sécurisent la zone en chassant les habitants et en les remplaçant par des familles (noires ou chicanos, en fonction). Cette colonisation par la violence fonctionne plutôt bien, au point que les autorités municipales ont pensé à rattacher Culver City à South Central. Les policiers locaux n'attendent que ça car cela signifierait que leur quartier passerait en zone de sécurité prioritaire et qu'ils auraient alors les moyens d'exercer leur métier dans de bonnes conditions. La police locale est, dans la majorité des cas, favorable aux mouvements extrémistes et n'hésite pas à fermer les yeux lors de dérapages visant des gangs ou les proches des gangs.

À VOIR, À FAIRE

Il n'y a pas grand chose à faire dans ce quartier résidentiel couvert de cages à lapins. Les jeunes peuvent traîner dans les pubs, aller aux concerts en centre ville ou zoner dans la partie sud pour chercher des problèmes aux gangs Bloods, Crips ou chicanos. En général, les lignes de bus sont directes entre LAH et Downtown LA car il n'y a, tout simplement, aucune raison de s'arrêter.

LIEUX TYPIQUES

© CAROSORUS SHOW

Cette arène au milieu d'une ferraille géante est le lieu de prédilection des RWTF en mal de grosses carrosseries. Ici, sur des airs de country, présentés par des cheerleaders à gros seins siliconés, des monstres de métal saffrontent sur des pistes truffées de pièges. Courses, carambolages, cascades, le tout sponsorisé par des marques de bière (Wazaaaaa !, le spectacle a lieu tous les deux sairs et fait la fortune de Bud Walker (Igor Stavosky de son vrai nom, mais mieux vaut pour son commerce que personne ne le sache). Le gros homme, déguisé en cow-boy, harangue la foule, fait exploser des carcasses sur un simple geste et accompagne son show d'explosions incroyables entrecoupées de blagues grasses (sur les femmes, les homos, les politiciens, etc. vous avez compris le principe). Ici, on n'est pas des rupins et on en est fier. Chaque show débute avec une prière (pour les soldats, pour la patrie, pour Dieu et pour nos enfants) et se termine par le clou du spectacle sur fond d'hymne californien. Actuellement, à part concentrer et amuser tous les groupuscules argens de

la ville, Bud Walker n'a rien à se reprocher. Par contre, il lui arrive d'aider à faire disparaître quelques corps dans ses compresseurs.

● L'ÉGLISE DU CRÉATEUR

C'est à Culver City que se trouve l'annexe principale de ce mouvement religieux xénophobe (dont le siège est à Hollywood). Ce n'est pas un cas unique de croyance raciste mais c'est l'organisation la plus ancienne et la mieux implantée dans le genre (elle a plus d'un demi-siècle). Ses pasteurs prônent l'interdiction de tout échange avec les autres races à tous les niveaux. Dès leur plus jeune âge, les enfants de cette Église apprennent à reconnaître le bon petit camarade du mauvais. Il connaissent tous les dieux nordiques sur le bout des doigts mais ne croient qu'en Dieu. Il font du sport car l'argen se doit d'être athlétique. Des équipes raciales sont constituées mais s'interdisent de jouer avec les inférieurs (lisez, tout ce qui n'est pas blanc). L'Église a des liens étroits avec d'autres paroisses dans l'Union et se considère comme une avant-base en terre impure de Californie. Cette secte étant surveillée, de nombreux groupuscules encore plus radicaux (si, c'est possible) gravitent autour et y trouvent souvent une aide logistique.

● LE BOWLING TONTON

Tonton est un coquin réfugié en Californie pour avoir « bouclé » quelques personnes de couleur en voiture, il y a cinq ans de cela. Faisait jouer ses relations au sein des milices du Missouri, il s'est installé à Culver City pour y ouvrir une salle de billard, puis un bowling. Tonton n'a pas grand chose à se reprocher si ce n'est de n'accepter que les blancs dans son établissement (on accepte pas les gros-nez. Inversez gros-nez et vous comprendrez) et d'avoir le stock d'armes le plus impressionnant de l'Ouest de LA. Collectionneur, fétichiste, il bricole son attirail toutes les semaines et le fait visiter uniquement à ceux qui ont toute sa confiance. Actuellement, l'une de ses serveuses est une flic sous couverture. Elle tente de pénétrer l'armurerie mais n'y arrive pas. Tonton le sait (il sait aussi que c'est une flic). Jusqu'où ira-t-il pour défendre son petit trésor ? Il pense déjà au moyen de « punir cette pute comme elle le mérite ».

FORCES DE POLICE

La police à Culver City est débordée par l'implantation des gangs au sud du quartier. Les policiers n'ont plus

aucune autorité dans ces coins là et les évitent. Une carte (confidentielle) montre, bloc par bloc, la progression des Bloods, Crips et chicanos. Ces derniers se moquent de Culver City. Ils veulent juste une base avancée vers les quartiers riches du Nord de LA. Les policiers locaux ne sont pas tous racistes mais aident toujours plus facilement les ligues argennes que les gangs (sauf si ces derniers sont victimes de façon évidente). Il y a tout de même une forte proportion d'agents qui appartiennent au KKK, aux fils de Sam ou qui sont des sympathisants des groupes racistes.

OPPOSITION

Il n'y a pas d'opposition forte au nord de Culver City qui est plutôt aux mains des ligues argennes. Ces dernières respectent les policiers à la condition qu'ils aient la peau claire. Les ratonnades et expéditions punitives (rassemblees sous le terme de pogromes) sont fréquentes et les policiers ferment les yeux.

Au sud, c'est une ambiance assez différente. Les gangs fraîchement implantés cherchent avant tout à s'imposer comme les maîtres du quartier. Ils sont donc plus durs, plus violents et plus radicaux (avec les locaux, envers les argens et envers la police). Ils n'hésitent pas à sortir les armes, même contre la police, et à organiser des expéditions punitives dans le nord pour faire peur aux autochtones. Pour le moment, il n'y a pas de guerre entre les Bloods, les Crips et les chols. Mais ça ne saurait tarder.

Les mafias (russes, asiatiques, juives, colombiennes) ne sont pas tellement présentes dans ce quartier en décadence. En fait, elles sont déjà dans Downtown et n'ont pas besoin d'une avant-base.

CARACTÉRISTIQUES

Population : 700 000 habitants
Niveau de vie : -2
Zones commerciales : 20%
Zones industrielles : 10%
Zones résidentielles : 70%
Criminalité : 3 (0 la nuit) mais augmente
Délits mineurs : 1
Présence policière : 0
Coopération avec les forces de l'ordre : +1 (blancs), -1 gangs

en question se trouve au nord de Hancock Park (à l'ouest de Downtown, juste au niveau du panneau A10 sur la carte de LA du livre de base, c'est-à-dire à quelques blocs de Culver City). La presse y est, des vedettes s'y trouvent, des politiciens aussi (les uns pour faire l'éloge du musée, les autres pour souligner que les écoles manquent d'argent) et bien entendu, Jonathan Mac Connory et son directeur de campagne, Leon M. Warfare.

La sécurité est assurée par une société privée qui travaille conjointement avec le LAPD (la Pegasus Security Inc.). Le musée est complètement fermé au public et des journalistes tentent de s'infiltrer par tous les moyens. Les cops devront se montrer particulièrement persuasifs pour entrer (plaques, coups de téléphone au capitaine, petit jet d'Éloquence ou d'Intimidation (Charme ou Sang-froid, difficulté 4)).





Seule l'aile rénovée est bondée de monde. Si les cops sont en uniforme, il leur sera demandé d'être très discrets et d'éviter les photographes. S'ils sont en civil, on leur donnera veste et cravate avec la même consigne (les vestes sont celles des agents de la sécurité, donc très pratiques pour bouger). Si les joueurs ont été particulièrement persuasifs, Connor Wilson, le chef de la sécurité, leur donne également des radios spéciales permettant de communiquer avec ses hommes.

Leon M. Warfare n'est plus de la fête. Il devrait être là, mais aucun des invités ne sait où il se trouve. Les caméras de surveillance du musée ne peuvent le localiser. Les invités parleront à peine aux cops, comme s'ils n'existaient pas vraiment. Tous ont l'attention tournée vers deux hommes importants : Firmani, chef du LAPD et Mac Connroy, ancien procureur, candidat à la mairie de LA. L'un est aux petits fours alors que l'autre s'extasie, le plus loin possible, devant une réplique de l'avion des frères Wright, les précurseurs de l'aviation moderne. Affirmer qu'ils hypnotisent la foule est un euphémisme. À chaque fois qu'ils ouvrent la

bouche, les invités écoutent, approuvent et abondent dans leur sens. C'est très logiquement que les cops vont s'approcher de la petite cour de Mac Connroy (son directeur de campagne devant être dans son entourage direct). Ce dernier, qui semble savoir qui ils sont, embraye immédiatement (en haussant le ton de sa voix) sur l'insécurité qu'il a combattue au quotidien toutes ces dernières années. Les journalistes accrochent de suite (surtout si les cops sont en uniforme). Le candidat explique que le système judiciaire californien évolue chaque jour un peu plus mais qu'il lui semble par contre que le système policier, lui, montre des lacunes patentées. C'est une attaque directe contre Firmani qui se retourne et se dirige vers l'ancien procureur. L'assemblée semble acquiesce, à ce moment, à ce que vient de dire Mac Connroy. Les cops, eux, vont en revanche éprouver un rejet immédiat pour cet homme, une sorte de répulsion innée. Chaque son de sa voix, ses manières, les intonations et ses regards sont terriblement répugnants. La réponse de Firmani, comme quoi le tout sécuritaire n'est pas une solution suffisante, est encore pire. Autant la foule boit les paroles du chef de la police, autant les cops sont encore une fois mal à l'aise. L'échange se poursuit comme ça, sans vraiment de vainqueur mais les cops en seront presque malades (un peu comme s'ils regardaient en gros plan la bouche d'un homme qui mange). La foule bascule à chaque fois et seuls les cops sont totalement hermétiques à leur charisme presque sumaternel.

Note : Comme il a été dit plus haut, cette scène sera capitale pour la suite, dans la storyline de *COPS*. À vous de bien la lécher, de préparer l'échange entre les deux hommes et de donner le vertige à vos joueurs tellement leurs personnages seront mal à l'aise.

Une fois la scène passée, les policiers peuvent reprendre leur recherche.

Le musée est, en fait, un immense entrepôt sur plusieurs étages (dotés de balcons) dont les murs extérieurs sont de larges baies vitrées renforcées de poutres blanches. Les appareils présentés vont du cerf-volant au Boeing, en passant par les navettes spatiales, le tout grandeur nature. Les modèles (peu importe leur taille) sont au sol ou suspendus à des câbles. Comme seule l'aile rénovée est



122

SCÉNARIO

MAIS QUI EST LEON M. WARFARE ?

Les cops vont sans doute vouloir en savoir plus sur le lascar avant de lui mettre la main dessus. Après tout, c'est quelqu'un de proche du pouvoir, le directeur de campagne d'un candidat à la mairie. Son CV est disponible sur le site de campagne mais n'apprend rien (grandes écoles, prix d'honneurs, donateur pour des fondations, etc.). Par contre, faire jouer quelques relations dans les milieux politiques et hippest permet d'apprendre que Warfare porte le surnom de Sharks à cause de ses méthodes. On murmure qu'il n'hésite pas à menacer, faire du chantage et jouer des coudes pour arriver à obtenir quelque chose. Plusieurs personnes dans l'entourage de Mac Connroy ont préféré démissionner plutôt que de faire équipe avec Warfare. L'homme de communication est aussi, sous une autre identité, l'organisateur d'un trafic de films pédophiles. Non que les petits enfants l'intéressent (il préfère les grandes blondes de vingt ans), mais c'est surtout la terrifiante source d'argent que cela représente qui le motive. De plus, certains de ses acteurs (et parfois les parents de certains acteurs involontaires) payent cher pour que les vidéos ne s'égarent pas dans une boîte aux lettres. Bref, Warfare a une double vie. C'est seulement après sa mort, en découvrant sa cave secrète, que la police tombera sur ses stocks de films ainsi que sur les adresses de certains clients. Seulement, comme on le verra, pouvoir fouiller chez lui sera plutôt compliqué.

censée accueillir des visiteurs ce soir, le reste est plongé dans une pénombre silencieuse. Une petite pluie glaciale frappe les baies vitrées et, si ce n'est le hurlement d'une sirène au loin, les cops ne peuvent entendre que le bruit de leurs pas. Après une recherche que vous devrez rendre oppressante à cause de ce silence, laissez les joueurs imaginer le pire, tomber sur quelques amoureux qui ont voulu s'isoler de la fête et finalement retrouver Leon M. Warfare. Si les cops sont passés par le loueur pour remonter jusqu'à lui, le directeur de campagne de Mac Connroy n'est pas encore mort. Il est pendu par des câbles à l'une des poutres. Il a réussi à passer ses doigts entre le cou et le câble (très fin) mais certains doigts ont déjà été sectionnés et il va étouffer. Ses jambes sont tirées vers le bas par un système de poulies. Ces dernières sont reliées à une poutre sabotée 7+/Perception (4) qu'on est obligé d'emprunter pour monter et le détacher. Marcher sur la poutre fait basculer le grimpeur dans le vide (pas très haut, 4 mètres) : celui-ci va devoir faire un jet Athlétisme/Coordination (3) pour s'accrocher à ladite poutre et éviter la chute, ce qui va tirer le câblage d'un coup sec, décapitant Warfare au passage. La pièce, pourtant grande, sera repeinte. Il est possible de sauver Warfare mais ce n'est pas simple. En utilisant les échelles des hommes d'entretien, en passant par une poutre non piégée mais plus haute (7 mètres) et après quelques sueurs froides ou en tentant de désamorcer le

piège. L'homme sera tellement traumatisé par cette expérience qu'il en aura perdu la tête (au sens figuré, bien entendu). Il répètera sans cesse les mots suivants : Wewelsburg et Ribera. Si les cops ne sont pas passés par le loueur ou que la poutre a cédé, l'homme meurt avant d'avoir pu parler. Dans les deux cas, la pendaison n'a pas été sa seule punition puisqu'il aura aussi été énucléé. Dans sa poche, les policiers pourront retrouver une feuille sur laquelle aura été griffonné le mot suivant : Wewelsburg. Par la suite, l'autopsie révélera qu'il a également été roué de coups au point de perdre connaissance et qu'il a été drogué. Il a été « préparé » pour son supplice dans l'une des carlingues (on y retrouvera les yeux).

Mais le gros de l'action ne va pas se passer là.

2. Entracte

Mardi 14 janvier 2031 20h30 Musée de l'Aviation de LA

Radio Flash : Petite interruption du dernier titre des Mamaz Love Papaz car on nous indique que Downtown LA vient d'être isolé par le LAPD et qu'il est fortement conseillé de contourner le centre ville dans l'heure qui suit. On en profite pour saluer l'agent Yno, en patrouille du côté de Phénice Avenue et on lui dédicace ce morceau : « To far East I took this train » des Marcheurs.

Alors que les cops ramassent (ou pas) les morceaux du directeur de campagne de Mac Connroy, le système de sécurité du musée va être neutralisé (en douceur, les vigiles et les policiers étant endormis ou assommés) et la pièce inaugurale envahie par les fumigènes. Tout va se passer très vite (très très vite). Quelques témoins affirmeront avoir vu de grandes silhouettes fendre la foule paniquée. Les caméras des journalistes filmeront effectivement les Walkyties fondre sur l'ancien procureur et se débarrasser en douceur des gardes du corps. Elles ont des masques, car les gaz qu'elles utilisent sont soporifiques. De fait, les invités n'ont pas le temps d'atteindre les sorties ou de se marcher dessus. Ils tombent les uns après les autres, les uns dans les petits fours, les autres dans les plantes. Au final, il y aura beaucoup de cris mais peu de bobos.

Par contre le candidat à la mairie aura disparu.

Les cops, eux, n'auront pas été intoxiqués (s'ils n'étaient pas présents). Ils auront, par contre, entendu le brouhaha de quelques secondes dans l'aile inaugurée. Ils peuvent s'y rendre pour voir l'étendue des dégâts. Comme le gaz se dissipe, il suffit de mettre un mouchoir sur son nez et d'aider les invités qui se trouvent dans les positions les plus dangereuses (la tête dans la baignoire à cocktail, en équilibre sur un balcon, assoupi contre un cactus qui menace de tomber, etc.). La disparition de Mac Connroy sera évidente (le malaise des cops sera moins important que lorsqu'il était dans la pièce). En fait, l'homme n'est pas loin. Il se tient, éveillé, non loin d'une fenêtre ouverte, l'air songeur. À ses pieds, des photos finissent de brûler. Si les cops les récupèrent, ils pourront se rendre compte qu'il s'agissait de photos de Warfare en train de filmer des gosses. Les images sont trop détériorées pour le prouver mais c'est bien lui et



AFFAIRES
EN COURS

123

ETABLIR DROUX



son patron vient de brûler des preuves accablantes. Il tient dans sa main le symbole des Walkyries et ne répond que très laconiquement aux cops (il est encore sous l'effet du gaz et, surtout, il réfléchit à grande vitesse). Puis, d'un coup, il prendra les choses en main (il retrouvera son instinct de chef) et donnera toutes les instructions nécessaires pour prévenir les hôpitaux, le LAPD, faire reculer la presse, boucler le quartier et sécuriser la zone pour protéger les invités. Les cops n'auront plus l'occasion de lui parler et quand ils entendront de nouveau sa voix, son message sera sans doute surprenant.

3. Mascarades

MARDI 14 JANVIER 2031, 11 PM

Présentez ce qui va suivre à vos joueurs comme ce qu'ils voient à la télévision. Changez le texte si Warfare est encore vivant. Le candidat Mac Connroy apparaît, l'air grave, et commence son discours.

« Mes chers concitoyens.

Ce soir, lors de l'inauguration de la nouvelle aile du musée de l'aviation, un acte de barbarie sans précédent a été commis. Mon conseiller en communication, Leon M. Warfare, a été victime de cet acte de barbarie dont le ou les auteurs ne sont toujours pas connus. Cet homme de confiance, proche de moi, a été lâchement torturé et assassiné. Malgré les efforts de la police, il n'a pu être sauvé à temps.

Cependant, vous n'êtes pas sans savoir qu'un second événement a eu lieu dans le musée ce soir là. Des gaz soporifiques ont été utilisés dans la salle inaugurale. Cette action n'a blessé personne et n'aura aucune conséquence grave sur la santé des invités. Elle est le fait d'un groupuscule de justiciers qui se fait connaître sous le nom de Walkyries. Le but de leur intervention était de me protéger contre une autre agression. En effet, il est plus que probable que mon conseiller n'était pas l'unique cible mais que ses assassins en avaient aussi après moi.

Mes chers concitoyens. Je n'approuve en aucun cas l'action violente de ce groupe. Pas plus que je n'approuve le principe de la justice par la rue et les condamnations sans un jugement équitable. J'ai été votre procureur assez longtemps pour que vous le sachiez. Il va sans dire que je n'approuve pas non plus la symbolique national-socialiste qu'utilisent ces jeunes personnes. Tout cela, je le condamne.

Pourtant, par leur action, ces citoyennes mettent le doigt sur le problème principal de notre ville : l'insécurité. Comment un homme si proche du pouvoir peut-il être pendu dans un musée bondé ? Pourquoi les Walkyries se sont-elles senties obligées d'intervenir pour me protéger ?

La réponse, vous la connaissez mes amis. C'est l'insécurité. Les gangs envahissent nos rues, la drogue coule dans les veines de nos enfants, ces derniers sont les victimes désignées des lacunes de notre système. Et que fait la police ? Son possible. Mais ce n'est pas suffisant. Renforcer ses moyens ? Mais avec quel argent et quels hommes ? Nos héros du LAPD payent, chaque jour que Dieu fait, le prix du sang.

Je n'approuve pas l'action des Walkyries mais je la comprends. J'y vois une tentative folle et désespérée d'intervenir

là où il ne semble y avoir plus d'espoir. Je n'approuve pas leur action mais je vous fais la promesse que si Dieu et vos votes le permettent, je vais changer le système en profondeur pour que plus jamais d'honnêtes citoyennes ne se sentent abandonnées et ne soient obligées de prendre les armes.

Je n'approuve pas leur action... mais je les en remercie.

Bonsoir et que Dieu nous protège. »

Sitôt le discours terminé, des sondages sont faits par les networks un peu partout en ville et le résultat est alarmant : 60% des angelinos approuvent l'action des Walkyries ! Immédiatement après, le capitaine appelle chaque cops sur son téléphone portable et lui demande d'arrêter toute investigation jusqu'au lendemain matin.

3.1. Pressions

MERCREDI 15 JANVIER 2031, 8 AM, SALLE DE RÉUNION DES COPS

Radio Flash bonjour ! Encore le nez dans le café froid ? Et bien restez-y ! Le jour n'est pas encore levé que déjà trois syndicats, une corporation et six secteurs de la fonction publique annoncent des manifestations en centre ville. Certaines sont ouvertement pour l'action des Walkyries, d'autres sont contre mais la majorité ne sait pas vraiment. À ce propos, tous les invités intoxiqués par les gaz durant l'inauguration au musée de l'air sont sortis de l'hôpital pendant la nuit. À part une petite alerte cardiaque de l'acteur John Stuart Granger, il n'y a pas de blessé. Le LAPD a annoncé qu'il tiendrait une conférence de presse dans la matinée pour réaffirmer sa volonté d'arrêter les justicières teutoniques. Est-ce un hasard mais on a signalé la présence de Stabbing Granny dans un magasin de costumes ? Elle aurait volé une épée en plastique, un bouclier rond et des sandalettes dotées d'ailes. À quand une Stabbing Walkyrie Granny ?

Dans la salle de réunion de l'étage des cops, l'ambiance est plutôt fraîche. Le capitaine Mark Hammon est présent, ainsi que la détective Alice Ribera, mais aussi le capitaine Skripnick et le lieutenant Hawkins. Les deux capitaines ont reçu un certain nombre d'appels durant la nuit et sont confrontés à une situation peu commune. Ils ne vont rien cacher aux cops mais leur demanderont de ne rien laisser filtrer.

D'un part, Fimani les a appelés lui-même au nom du maire, Karl Nowemba. Les ordres sont simples, il faut mettre hors d'état de nuire les Walkyries et ceux qui les aident. Tout doit être fait pour les discréditer et montrer aux angelinos qu'elles ne sont pas meilleures que les gens qu'elles pourchassent. De plus, il faut tirer au clair les raisons de la mort de Leon M. Warfare. Actuellement, ni Fimani, ni le maire ne sont au courant des activités du directeur de campagne de Mac Connroy. Les deux capitaines sont très clairs à ce sujet : personne ne doit rien savoir pour le moment ! En effet, cela serait immédiatement repris comme argument politique et autant dire que les chances de trouver les complices ou les clients de Warfare seraient nulles. D'un autre côté, les deux capitaines ont reçu d'autres coups de fils, de juges, d'avocats généraux et autres magistrats qui soutiennent Mac Connroy pour que l'affaire soit ralentie le plus possible et pour trouver

une issue discrète, seulement après les élections. Apparemment, ces gens ignorent aussi les charges pouvant peser sur Warfare puisqu'ils n'ont pas mentionné son cas. D'ailleurs, Alice Ribera a déjà fait les frais de cette coalition puisqu'elle n'a pas réussi à obtenir un mandat de perquisition pour fouiller chez le directeur de campagne de Mac Connroy. Il semble que la magistrature fasse bloc derrière son candidat.

N'omettez pas de rappeler à vos joueurs que le lendemain à midi, jeudi 16, les gangs (Bloods, Crips, chicanos) vont tirer sur tout ce qui ressemble à un crâne rasé et qui porte des docks. C'est à Culver City que la situation sera la pire. En effet, les cops (qui vont sans doute y enquêter encore) vont apprendre que différents chapitres des Hammerskins ont débarqué dans le quartier, se postant aux carrefours et se préparant eux aussi à taper sur tout ce qui a la peau un peu foncée. Même si cela n'a pas de lien direct avec la trame principale, vous pourriez toujours intégrer l'évolution des affrontements entre les gangs en arrière-fond pour mettre un peu la pression sur les joueurs. N'oubliez pas que cette guerre arrive précisément quatre jours avant les élections et que le discours sécuritaire est très à la mode. Certains candidats (en général, leurs adjoints) commencent à évoquer des solutions radicales (entourer d'un mur physique South Central, faire des camps de concentration dans le désert pour rééduquer la jeunesse, stériliser les gangstas, sous-traiter officiellement la surveillance de certains quartiers à des compagnies privées, vider d'un coup les couloirs de la mort pour faire de la place, etc.). Tout le monde parle, les groupuscules s'énervent, les politiciens sont discrédités puis adules, les médias amplifient tout. Bref, après le discours de Mac Connroy, c'est le chaos aussi bien dans les esprits que dans la rue. Ce tumulte, vos joueurs doivent s'en rendre compte tout le temps. Ils doivent aussi comprendre qu'ils ne peuvent plus mener leur enquête comme avant. En effet, leurs chefs ont raison : la moindre information donnée aux médias ne fera qu'augmenter la force de la tourmente. Le bon côté des choses, c'est, justement, que toute information donnée aux médias sera immédiatement amplifiée. Si les cops savent manier cette arme, ils peuvent combattre leurs adversaires sur leur propre terrain.

C'est avec toutes ces données en tête que vous pouvez embrayer sur la seconde partie de ce dossier.

Le détective Alice Ribera va continuer son enquête sur Warfare (nous y reviendrons) et va rester en contact constant avec les cops (jusqu'au mercredi soir, moment où elle va croiser le chemin des Walkyries). De leur côté, le capitaine Skipnick leur donne jusqu'à vendredi soir pour progresser. Ensuite, c'est tout le service qui sera mis sur le coup (en terme de jeu, les personnages sont désaffectés du dossier, lequel trouvera sa conclusion sans eux).

Si Warfare a donné le nom de la détective (et donc qu'il est encore en vie), cette dernière sera sur ses gardes et restera accompagnée de deux collègues (ce qui changera un peu la donne, par la suite).

3.2. Dépression

MERCREDI 15 JANVIER 2031, 10 AM

Radio Flash ! Par pitié ! Évitez le centre ville ! Grosses manifestations prévues toute la journée. Quelque chose me

dit que ce sera moins festif que les mannequins nudistes. L'actrice Sherley Mayor a déjà annoncé qu'elle allait sans doute produire et jouer dans un film prenant pour thème les quatre Walkyries. Un premier titre de travail circule dans le tout Hollywood : Wagner in love. On s'écoute le dernier tube des Underearth Songs : Be within me et on se retrouve pour les résultats des éliminatoires de la Ligue des Jeux Virtuels.

Les cops ont de nombreuses pistes à suivre.

La fausse piste en or, s'ils n'ont pas compris ce qui s'est passé au musée, c'est Mac Connroy. Ce dernier a rencontré les Walkyries qui lui ont demandé de les soutenir dans leur combat et de s'arranger pour rallier le plus de monde possible à leur cause. D'où le discours. S'il n'obéissait pas, elles rendraient publics les « petits » travers de son directeur de campagne. Il a accepté le deal, d'autant qu'il sait que ces folles costumées jouent indirectement pour lui. La disparition du détective Alice Ribera (puis sa mort éventuelle) pourront conforter les cops dans leurs soupçons (le candidat a voulu éliminer un flic gênant). Par la suite, la mort de la famille Bjorn (et donc la mort du seul témoin oculaire pouvant accuser Warfare), pourra un peu plus perdre les cops. S'ils cherchent à rencontrer le procureur, ils tomberont toujours sur des assistants (après tout, l'homme est en campagne). S'ils menacent directement de tout dire à la presse, là, c'est leur capitaine qui les mettra au pas en rappelant les consignes qu'il a données. S'ils continuent dans ce sens, l'affaire leur est retirée aussi sec. L'homme est intouchable (à leur niveau). Si Mac Connroy est élu et que les cops ont tenté quoi que ce soit contre lui, ils auront alors un adversaire politique de taille.

Les deux pistes évidentes sont celles du pasteur Signus et du Wewelsburg.

Le pasteur Edward F. Signus est connu des services de police de la ville. Son casier n'est pas bien épais (et date d'avant l'indépendance). Il a juste été arrêté en 2020, deux fois, pour incitation au meurtre. Il n'y a rien de plus dans le casier. Par contre, le nom de l'agent qui, à l'époque, l'a arrêté, devrait interpellé les personnages : l'agent Maul (maintenant sergent à Culver City). Ce dernier ne se rappellera pas vraiment du pasteur (dit-il), puis, en lui précisant le cas, il éludera en affirmant qu'il s'agissait plus de tapage sur la voie publique que d'autre chose. En faisant jouer quelques relations on peut retrouver le dossier de Maul. Ce dernier est un flic sans histoires. Il n'a déclaré aucune religion et n'a appartenu que quelques temps à un syndicat plutôt à gauche. Ses (anciens) collègues, eux, ont plus de choses à dire. Le sergent Maul est actuellement en dépression. Sa femme a été tuée à Culver City, il y a deux ans, alors qu'elle faisait ses courses. Une balle perdue. Le tireur n'a jamais été retrouvé. Maul a presque donné sa démission pour faire justice lui-même mais semble avoir trouvé, hors du travail, quelqu'un pour l'aider. Maul n'est pas considéré par ses collègues comme étant raciste, xénophobe ou d'extrême droite. Par contre, il a de plus en plus de mal à supporter le pourrissement de la situation à Culver City, surtout depuis la mort de sa femme. C'est une proie idéale pour le pasteur.

GUERRES

Voici une petite chronologie indicative qui vous permettra d'impliquer (si vous le désirez) les cops dans les affrontements que déclenchent les actions des Walkyries. Modifiez la chronologie en fonction de la rapidité avec laquelle les joueurs auront bouclé le scénario.

© Mercredi 15 janvier, 10 am : manifestation à Downtown en faveur des Walkyries. 20 000 personnes mais surtout, en tête de la manifestation, tous les groupuscules argens et Guardian Angels (fils de Sam, milices, KKK, Hammerskins, Église du créateur, etc.) Devant les caméras et la police, ils sont souriants et gentils. Dans les rues parallèles à la manifestation suivent des voitures et des camionnettes pleines de barres de fer. Quand la manifestation sera dispersée dans le calme par le RISQ (12 am), certains groupes se rendront à différents points de la ville et organiseront une ratonnade (1 mort). Les gangs ne bougent pas.

© jeudi 16 janvier, midi : fin de l'ultimatum des gangs. Un conseil de guerre est organisé. Les Russes, les Asiatiques, les Italiens et les Hell's Angels déclinent l'invitation. Les frères musulmans prônent la paix mais fournissent des armes aux gangs crips. Les Indous ne répondent pas mais aideront en sous-main les Bloods. Les Juifs, eux, refusent tout contact avec les gangs mais organiseront quelques descentes, indépendamment, pour casser du nazi. Ces préparatifs prendront une demi-journée.

© Jeudi 16 janvier, 5 pm : manifestation anti-Walkyries. Plusieurs vedettes, des hommes politiques (en général les opposants de Mac Connray) manifestent et demandent le retrait du candidat à la mairie. Les sondages leur donnent tort. 50 000 personnes défilent à Hollywood, sous bonne garde. Pas d'incident noté, si ce n'est un embouteillage monstre dans le nord de la ville. La ratonnade de la veille à South Central oblige le RISQ et le SWAT à bloquer certains axes. Résultat, la ville est paralysée.

© Jeudi 16 janvier, 9 pm : retour de bâton à Culver City. Passant par toutes les petites rues, les Bloods, Crips et chalos prennent position dans le quartier. Le sergent Maul appelle le central pour obtenir de l'aide mais toutes les unités sont encore à South Central. À 10 pm, les gangs entrent dans Culver City et tuent une dizaine de personnes (dont un seul Hammerskin dont le corps sera traîné dans les rues, accroché au pare-chocs d'une voiture). En fait, aucun complice des Walkyries n'est dans les rues (ils sont tous au Burg). Par contre les médias, eux, ont été prévenus et filment tout. Jamais les gangs auront eu une plus mauvaise idée. Mac Connray sera, en direct, à la télévision pour commenter les images et assassiner Firmani et son manque de compétence. Le Thor's Rage sera ravagé par les flammes à minuit et la petite Bjorn péira avec sa famille dans les fumées. En fait, l'autopsie montrera

qu'ils ont été drogués et aucun gang ne revendiquera cette action. Si le pub a bien été ravagé par les gangs, le feu a été allumé par Sven lui-même, obéissant aux ordres du pasteur Sigmus.

© Vendredi 17 janvier, 9 am : La mairie interdit toute réunion à caractère politique jusqu'aux élections et impose un couvre-feu à South Central et à Culver City. Tollé général dans tout LA. Des raids sont lancés par les gangs contre les Hell's Angels mais aussi contre le siège du KKK et des fils de Sam (ou d'autres Guardian Angels). Ces derniers (qui n'ont rien à voir avec les Walkyries) jouent les martyrs et dénoncent l'impuissance du LAPD. Des milices de protection ethniques commencent à patrouiller dans certains quartiers.

© Vendredi 17 janvier, 9 pm : la grosse bataille a lieu à Compton. Des Crips tirent sur des miliciens qui arborent des croix gammées. Le tout se passe devant les caméras. Russitât, malgré les forces de police qui cherchent à boucler le quartier, une centaine de gangstas déboule et se retrouve face aux hommes du pasteur, uniformes au style SS mais rehaussés de symboles vikings (voir le chapitre 24). Ils sont armés et massacrent les gangsters sans faire de prisonniers. South Central voit ses jeunes se faire tirer comme des lapins en direct à la télévision. Des autres ghettos, tous les gangstas sautent dans leurs voitures et chargent. Toute la nuit, Compton va être ravagé par les incendies. Lynchages, exécutions sommaires, échanges de tirs avec la police, pendaisons, tout va être filmé par les médias depuis les hélicoptères. Les affrontements vont faire une centaine de morts (essentiellement des gangs) et plus du double de blessés. Le LAPD, durant toute la nuit, sera pointé du doigt comme étant le seul responsable. L'armée du pasteur se disperse (retournant à Culver City ou au Wewelsburg s'il n'est pas cerné par la police). Si les personnages sont arrivés au Wewelsburg à temps et qu'ils ont prévenu les autorités de la présence d'une armée au service du pasteur, l'opération contre les gangs aura lieu mais sera moins organisée. S'ils n'ont pas encore visité le château, ce dernier sera vide mais il sera possible de sauver la Walkyrie rebelle (voir la conclusion).

© Samedi 18 janvier, 10 am : manifestations devant la mairie pour obtenir la tête de Firmani. Le maire manque de se faire lapider alors qu'il tente de calmer la foule (plus de 100 000 personnes devant la fenêtre de son bureau). Les affrontements continuent un peu partout en ville mais de façon plus sporadique.

© Samedi 18 janvier, 5 pm : sécurisation des quartiers les plus chauds de la ville. Les gangs rentrent dans leur tanière (de façon plus ou moins définitive, en fonction du succès du scénario).

© Dimanche 19 janvier : le calme revient le temps des élections. La ville est à cran et le maire hérite d'un cadeau empoisonné.

Ce dernier a fait ses armes dans le Sud (dans le Missouri) où il a créé plusieurs groupuscules, milices et autres sectes aryennes. Le FBI le recherche pour avoir dirigé des attentats contre des bâtiments fédéraux sous le nom de Docteur Simon. Un mandat international est d'ailleurs lancé contre lui mais grâce à un peu de chirurgie esthétique, ainsi qu'à un nouveau nom, il a pu échapper à la police pour le moment. La Californie est, pour lui, un laboratoire intéressant (QI moyen assez bas, perméabilité à toutes sortes d'idées farfelues, médias tout puissants et problèmes sociaux exploitables).

Il a une adresse légale à Culver City : 45 Milford Avenue (une résidence protégée dans un quartier plutôt calme).

Sur place, il vit avec une vieille servante qui parle à peine l'anglais (elle est finlandaise et s'appelle madame Olvan) et préche au temple voisin (sur la même rue). La police ne peut rien en dire (en fait, il s'arrange pour être discret) et le

sergent Maul niera le connaître (ou se rappeler de lui). Son voisinage, par contre, affirmera que le policier passe de temps en temps chez le « bon pasteur ».

Une petite virée sur son compte en banque ne donne rien. Pas plus qu'une perquisition chez lui. En fait, aussitôt que les cops commenceront à s'intéresser à lui, ils auront, partout dans leur sillage, des crânes rasés ou des scooters discrets mais toujours présents.

En fait, il faut plutôt s'intéresser à Olga Olvan, sa vieille servante. C'est par elle (sans lui demander son avis) que le pasteur a fait passer toute son organisation. Si les personnages la rencontrent, ils se rendront compte qu'elle est pratiquement sénile (et très gentille). Par contre, quand elle sort (pour faire des achats, par exemple), ils remarqueront qu'un gros Hammerskin à l'air féroce lui porte ses sacs, lui ouvre les portes, etc. De même, si on l'approche, le pasteur sera immédiatement au courant. Ce qui pourra mettre la

puce à l'oreille des joueurs, c'est qu'elle paye en sortant d'énormes paquets de bons monétaires de 100\$. S'ils entrent chez le pasteur, elle sera, justement en train de compter des liasses impressionnantes. Elle ne se rend pas compte de la valeur des billets et le pasteur, lui, ne se rend pas compte qu'elle étale sa fortune comme ça. En louchant du côté de son compte en banque (faire passer la demande par un autre policier pour que les juges amis de Mac Connroy ne se doutent de rien) on peut découvrir qu'elle a des revenus impressionnants (des donateurs anonymes) et des dépenses encore plus impressionnantes (systèmes de sécurité, armement, costumes, électricité, etc.). Il n'y a pas le détail des achats (juste des marques) et il faut faire tous les magasins concernés (avec les autorisations légales) pour savoir de quoi il retourne. Autant dire que les cops en ont pour un certain temps et que cela n'apportera pas beaucoup plus d'informations (ils savent déjà que les Walkyries utilisent des armes et des costumes). Par contre, en ce qui concerne le système de sécurité ainsi que l'électricité, sans passer par les fournisseurs, il est possible d'avoir l'adresse de livraison : Villa Burg, à Palos Verdes, cachée dans un cul-de-sac partant de Kirkwood. En





interrogeant la police locale (oui, même si elle n'y va jamais, il y en a une), ils apprendront que le Burg se trouve precisely à la limite de Torrance et porte un autre nom : le Wewelsburg. Cette partie de Palos Verdes est à peine plus recommandable que le reste, mais a encore accès à l'électricité et à l'eau. Madame Olvan en est la propriétaire. Attention, il est évident que toutes ces informations ne peuvent être obtenues qu'au bout d'un certain temps. Il ne faut pas oublier que les actions des cops sont à la fois surveillées par la magistrature mais aussi, à partir de mercredi soir, par la presse. En effet, comme précisé plus haut, c'est maintenant que les noms des enquêteurs chargés du dossier Walkyries seront connus du public. Suivant l'origine sociale des personnages, les fins politologues feront des commentaires sur les affiliations politiques possibles des cops (s'il y a un grand blond, il sera catalogué aryen, pour vous donner une idée de la qualité de l'analyse). D'un coup, tous leurs mouvements vont être suivis, talentis, épiés, commentés, etc. Un véritable calvaire (plus que d'habitude) car les médias ont besoin de matière, à quelques jours des élections, pour faire de l'audience. Bientôt, les personnages verront leur image sous-titrée : « l'homme qui a fait tomber le maire » ou, au contraire, « le pion de la mairie », etc. Il se peut même, si vos joueurs vous en donnent la possibilité, que les médias les accusent d'être à l'origine des émeutes raciales qui vont exploser le jeudi midi (et des ratonnades du mercredi soir). Ambiance...

Entre les manifestations pro-Walkyries et les éléments de l'enquête à trouver, nos cops devaient y passer la journée du mercredi. De son côté, Ribera va leur indiquer les résultats de son enquête sur Warfare. Comme elle ne peut toujours pas obtenir l'autorisation de perquisitionner chez lui, elle s'est concentrée sur son emploi du temps avant sa mort (les cops peuvent faire cette enquête avec elle, s'ils y pensent).

Avant la soirée, sa secrétaire, Miss Norton, a reçu un paquet pour lui. Elle ne l'a pas ouvert mais elle a vu qu'il venait de Culver City. Warfare s'est enfermé dans son bureau (à clef), pour l'ouvrir. Il paraissait très énervé et a demandé les clefs du coffre. La sécurité du bureau électoral de Mac Connroy dira qu'il y a pris une arme de petit calibre (il était obligé de le signaler car il était proche du candidat). Warfare leur avait dit qu'il était méfiant, surtout en fin de campagne. Le paquet ? Impossible de le retrouver. Après le drame du musée, David C. Cobb, le premier adjoint de Mac Connroy, est passé en trombe dans le bureau et en est ressorti avec quelque chose. Comme il partageait le même bureau que Warfare, on ne peut rien lui reprocher. Si on lui demande, il dira qu'il avait besoin de son palm pour taper le discours de Mac Connroy, rien de plus. Plus de trace du paquet. Bien entendu, impossible de perquisitionner au QG de campagne du procureur. Si les cops n'y pensent pas, c'est Ribera qui aura l'idée. Elle fera les poubelles du QG et retrouvera le paquet au milieu du papier broyé. Cobb, pressé par la situation, a suivi les ordres un peu rapidement (il devait faire disparaître le paquet et il a trouvé que la poubelle serait le meilleur moyen). Mais avec les manifestations en centre ville, les éboueurs ne sont pas passés. Le paquet, qui porte les empreintes de la serveuse de Thor's

10.18

Votez pour moi !

Une « discussion amicale » entre colleurs d'affiches dégénère. Au début, c'est plutôt drôle, mais ça tourne rapidement au vinaigre. Attention, c'est un 10-18 à intégrer subtilement dans vos descriptions.

Au sortir du central, les cops prennent à gauche juste après l'affiche de Mac Connroy pour filer sur Downtown. Lorsqu'ils quittent le bureau de nouveau, ils prennent à gauche juste après l'affiche de Nowemba pour filer sur Downtown. En quittant le bureau, peu de temps après... etc.

À chaque nouvelle description alternez l'affiche puis lancez le 10-18

Accroche : les cops voient un attroupement non loin du central. Des gens, armés de gros pinceaux à colle et d'affiches s'invectivent avec violence. Lorsque les uns collent une affiche, les autres en collent une par-dessus.

Dénouement : le fait est que le mur qu'ils convoient est un mur privé et que le danger ne va pas venir des colleurs d'affiches mais du propriétaire. Les cops peuvent les séparer, rien n'y fera, ils prendront ça au sérieux, organisant des commandos surprises pour placer leur bout de papier. Ces militants, même s'ils hurlent fort, ne sont pas dangereux (au pire, ils se barbouillent de colle).

+1 jour : la guerre continue et bientôt, c'est le mur entier qui est couvert d'affiches.

+2 jours : les colleurs font des rondes pour recouvrir le mur en question. Un homme vient porter plainte pour dégradation au central mais personne ne l'écoute (peut-être que les cops l'entendront à l'accueil et ne feront pas attention à cet excité qui parle mal l'anglais et qui veut « récupérer son mural »)

+3 jours : si personne ne s'est intéressé au mur du pauvre homme, il sort avec son pistolet et menace un colleur d'affiches qui prend peur et s'évient ses amis. Bientôt chaque camp pense que l'autre s'est armé.

+4 jours : les colleurs d'affiches, armés cette fois, se retrouvent face à face. Le propriétaire du mur, qui pense qu'on cherche à le tuer (il ne sait même pas qu'il y a des élections) tire le premier, provoquant la panique et un feu nourri entre les deux groupes qui pensent que les autres sont devenus fous. Ce quiproquo comique peut tourner au drame.

Rage (Saelic), contient un disque vidéo qui regroupe plusieurs films. Les premiers sont quelques-unes des « œuvres » de Warfare (les fameux films pédophiles qu'il vend sous un autre nom). Attention, on ne le voit jamais dessus et donc les cops ne pourront jamais utiliser ce disque contre lui ou Mac Connroy. Il y en a quatre dont les dates sont récentes. Le cinquième film montre une pièce sombre dont le sol est parqueté en cercles concentriques. Du centre des cercles partent des labyrinthes anguleux (comme un svastika mais doté d'une vingtaine de branches). Sur un trône, un homme encapuchonné (le pasteur, les cops pourront reconnaître la voix doucereuse) pointe un doigt accusateur

vers la caméra. À ses côtés se tiennent les Walkyries. Le message est simple : le tribunal secret de Westphalie constate que malgré deux convocations Leon M. Warfare ne s'est pas présenté pour assurer sa défense face aux accusations de pédophilie, d'usage et de revente d'images et films à caractère pédophile. Suivant les lois de la nouvelle Thulé, Leon M. Warfare est condamné au supplice et à la mort. La peine est applicable dans les plus brefs délais. Les Walkyries s'avancent vers la caméra et la passent, comme si elles parlaient en chasse. On ne voit jamais leur visage. Le franc juge conclut qu'il en sera de même pour tous ceux qui par leur activité ou leur passivité ont permis qu'un tel acte souille la pureté du sang de la nouvelle Thulé (il n'y a que des enfants blonds à peau blanche sur les films).

En fait, le pasteur fait référence à la détective Ribera qui, selon lui, a traîné dans son enquête et a permis aux accusés de continuer à abuser des enfants.

3.3. Disparition

MERCREDI 15 JANVIER 2031, 8 PM

Radio Flash ! C'est la fin des bouchons sur la 605 au niveau de Norwalk. On signale que quelques routes seront fermées pour la nuit au niveau d'Inglewood et que la 42 risque d'être bouchée pour cause de contrôle de police. Karl Nowemba a réagi au discours de son principal adversaire dans la course à la mairie en déclarant que Mac Connroy, en ne condamnant pas plus fermement les Walkyries, montrait vers quel type de société répressive il voulait amener LA. Le maire a rappelé que les quatre justicières n'étaient ni des héroïnes, ni les amies de la police mais de simples meurtrières, tortionnaires et, qui plus est, des nazies. Sur cette constatation pleine de bon sens, on passe une page de pub.

C'est à 7 pm que la situation va un peu évoluer. Outre les descentes armées des groupuscules aryens à South Central, les anges, sur canal spécial, vont prévenir les personnages qu'il est possible que les Walkyries aient été repérées à Beverly Hills, du côté de l'université de Bel Air. Renseignements pris auprès de la police locale (le sergent Gallow), il semble qu'il s'agisse d'une prise d'otage dans le faux phare qui trône au milieu du campus. On en est pas certain, mais il se peut qu'une Walkyrie retienne un professeur et le menace avec son arme. Le SWAT est déjà sur place et attend des instructions des cops. En route, les personnages peuvent se renseigner sur l'identité du professeur, Max Higher, enseignant de lettres modernes mais surtout farouche opposant aux groupes aryens sur lesquels il a écrit plusieurs livres très critiques. Higher a été, par deux fois, victime d'attentats racistes (il est noir). Pour le moment, aucun contact n'a été pris avec la Walkyrie.

Sur place, un cordon de sécurité a été installé autour du phare (bâtiment complètement décoratif haut d'une trentaine de mètres). Les gars du SWAT pensent que la porte de l'ascenseur qui mène au sommet est piégée. De plus, ceux placés sur les toits et qui braquent leurs caméras ne sont pas certains de l'image qu'ils reçoivent (et retransmettent au sol). La structure métallique doit brouiller les détecteurs car ils ne voient qu'une seule source de chaleur et qui a des

mouvements erratiques. Effectivement, il n'y a qu'une personne sur place. C'est le professeur Higher, drogué et attaché au dos d'un mannequin qui le représente. Lui-même a été costumé et grîmé en grosse Walkyrie et, de loin, on a l'impression qu'il tient contre lui un otage. La pièce est piégée, effectivement, mais avec des fumigènes et des bombes à peinture, rien de plus (c'est une diversion, pas un meurtre). Comme il ne risque pas d'y avoir une prise de contact (Higher peut à peine se tenir debout et est attaché par les pieds à la lumière centrale), il faut agir au plus vite. Les cops peuvent penser à allumer le phare d'en bas pour aveugler le preneur d'otage supposé (la lumière n'émet pas de chaleur). Ou, grave erreur, ils peuvent donner le signal de l'assaut et mettre en danger le professeur. Quoi qu'il en soit, ils doivent perdre du temps.

Car la véritable action se passe à Downtown. Les Walkyries (ou une partie) ont décidé de s'en prendre à ceux qui, par leur passivité, sont complices des actes délictueux qu'elles combattent. Comme le pasteur estime que celle qui représente le plus grand danger pour le moment n'est autre que la détective Ribera, c'est cette raison (sa supposée passivité complice) qu'il a trouvée pour l'éliminer. Il va donc la faire enlever en vue d'un jugement au Wewelsburg. Les Walkyries ne sont pas d'accord sur la pertinence d'une telle action (l'une d'elles y est même catégoriquement opposée). Lorsqu'elles ont suspendu Warfare, elles ont eu une altercation à ce propos, ce qui fait qu'il a entendu le nom de la détective.

Deux possibilités à ce stade du scénario. Soit Warfare a donné le nom de Ribera et cette dernière est protégée par deux collègues, soit, cas plus probable, il est mort avant de pouvoir parler.

Alors qu'il termine sa journée, éventuellement après avoir fait part de sa découverte aux cops, une voiture s'arrête à son niveau. Les Walkyries en sortent, gazent la détective et l'emportent. Si les collègues de cette dernière sont dans le coin, ils ouvrent le feu, blessant mortellement l'une des walkyries (qui est laissée sur place). L'un des policiers sera touché (sans gravité). La blessée sera transportée à l'hôpital Washington (à Culver City, justement) où elle décèdera sans reprendre connaissance. Reportez-vous au petit encadré concernant les Walkyries et leurs personnalités. L'alerte sera donnée immédiatement et les kidnappeurs traqués dans toute la ville.

Si les collègues ne sont pas présents, la détective n'a aucune chance de s'en sortir. Elle est entièrement déshabillée dans la voiture car les kidnappeurs craignent qu'elle puisse être repérable par un mouchard. Les vêtements sont laissés sur place et seront signalés trois heures plus tard par un livreur de pizza qui la a fouillée et a trouvé l'arme et la plaque de Ribera. C'est vers minuit que les cops vont être avertis par le capitaine Mark Hammon (sur les nerfs) que Ribera a disparu. Son service est sur le pied de guerre et d'autres services seront mis à contribution. Le problème, c'est qu'il est probable qu'on ignore qui est à l'origine de l'enlèvement. Ribera a travaillé sur de nombreux dossiers de maniaques sexuels (qui s'attaquaient à des enfants et qui relevaient donc de son service) et le fait qu'on retrouve tous ses vêtements permet d'envisager une agression sexuelle (alors qu'il ne s'agit, en fait, que d'une mesure de sécurité).





Le second problème, c'est qu'entre les actions violentes de lignes aynennes, les manifestations et, surtout, la guerre des gangs qui va commencer le jeudi soir entre Culver City et South Central, beaucoup de policiers vont être réaffectés vers des missions plus prioritaires. Bref, rapidement, les collègues proches de Ribera et les cops vont être les seuls à s'occuper de son sort.

3.4. La dernière croisade

Jeudi 16 JANVIER 2031, 6 PM

Radio Flash bonjour ! Chaud nuit à South Central. Deux foyers sociaux ont été mis à sac puis en partie incendiés par des groupes armés, probablement liés à des mouvements radicaux nazis. Capela Marty, l'actrice principale de « Who's that guy ? » a perdu son procès contre les producteurs et devra jouer une scène de nu intégral comme l'y obligeait son contrat. Le juge Garymoor a précisé qu'il veillera personnellement à ce que sa décision soit appliquée en se rendant lui-même sur le tournage de la série. L'actrice a fait appel. On s'écoute le second extrait de l'album solo de Jimmy Wintertown : « You are my world », ancien chanteur castrat des Bolchevards.

La journée de jeudi est libre pour les personnages. C'est le moment où Benets va rendre quelques rapports scientifiques. Si vos joueurs sont paumés, profitez-en pour glisser

quelques pistes (ou insister sur certains éléments que les joueurs auraient négligés). Par exemple, Benets peut avoir sauvé une empreinte digitale sur une arme ou une scène de crime (donc permettre de tracer l'une des Walkyries qui habite Culver City). Au musée, il a trouvé du sable au sol qui provient de Palos Verdes.

Si, par contre, ils avancent trop vite, profitez-en pour leur faire découvrir les joies de la vie médiatique (journalistes qui les suivent jusque devant chez eux ou obligation de se présenter pour une conférence de presse).

Bref, il faut qu'au moment où les gangs vont sauter sur Culver City, le soir, les cops aient une adresse : le Wewelsburg. S'ils ne l'ont toujours pas, il faudra forcer un peu le processus. L'un d'eux recevra un appel vers 7 pm. C'est une voix jeune et féminine qui parle doucement. Elle dit juste : « La chola va passer à la question cette nuit. Ce n'est pas bien. Le franc juge se trompe cette fois. Il va tuer une innocente et ce n'est pas bien. Elle est dans les caves de la forteresse. ». Clic ! Avec cette information (anonyme et non recevable devant un juge) et le sable retrouvé par Benets, les cops devraient logiquement chercher un Burg du côté de Palos Verdes et enfin dénicher le Wewelsburg (il est aussi dans quelques guides touristiques du début du siècle). Par contre, si vous avez été contraint d'en passer par là pour les aider, ils arriveront trop tard pour sauver la détective Ribera. S'ils sont vraiment trop

4 FILLES DANS LE VENT

Les Walkyries ont les mêmes caractéristiques de jeu (voir en fin de scénario).

Par contre, elles n'ont pas le même caractère ou le même destin. Toutes les quatre ont été des victimes avant de rencontrer le pasteur. C'est lui qui les a manipulées pour qu'elles deviennent des tueuses. Lorsqu'elles sont en action, elles sont appuyées par toute une logistique et de nombreux complices (des Hammerskins qui les vénèrent comme des déesses). Du coup on pourrait croire qu'elles ont des pouvoirs, ce qui est faux. Elles sont très fortes et très bien entraînées, rien de plus (en termes de jeu). Maintenant, à vous de laisser supposer le contraire à vos joueurs.

Saelic : C'est la chef et la plus âgée (25 ans). Elle est serveuse au Thor's Rage et a perdu toute sa famille lors de l'écrasement d'un immeuble à cause de la gabelinisation. Le bâtiment appartenait à la mairie qui, malgré les nombreuses demandes, n'a pas voulu faire de réparations. Elle voue une haine farouche à toute l'administration de LA (LAPD, mairie, services sociaux) plus qu'à ces gens de couleur. Son véritable nom est Sarah Perry. Elle n'hésitera pas à se sacrifier pour le pasteur. Non pas parce qu'il la manipule mais parce qu'elle croit en son combat.

Jay : Si Ribera est protégée par des collègues, c'est elle qui sera mortellement touchée lors de l'enlèvement. Son véritable nom, Pauline Seals, se trouve dans les

dossiers du LAPD mais dans les victimes. Elle a été agressée par des Crips, à Culver City, il y a deux ans et lacérée à coups de cutter. Du coup son visage (intact) est dans les fichiers d'authentification. C'est elle qui a tué Hipe. Si elle doit combattre les cops, elle deviendra folle, ne cherchant pas à se cacher ou à éviter les tirs. Elle avancera en tirant et en hurlant : « Berserker ! ». Tant qu'elle le pourra, elle continuera le combat.

Selig : Anna Richard, la plus jeune, 17 ans, est celle qui va s'opposer à l'assassinat de Ribera. Sa mère a été tuée lors d'une fusillade entre des chicanos et des Crips à Culver City. C'est le pasteur qui a officié pour l'enterrement et qui a profité de la faiblesse de Selig pour l'enrôler. La différence entre elle et ses sœurs d'armes, c'est que le charme hypnotique du pasteur ne fonctionne pas. Elle le soutient car elle trouve que son combat est juste mais pas au point de tuer Ribera. Ce refus lui coûtera, à terme, la vie. Attention, si elle va aider les cops, en aucun cas elle ne leur montrera de la sympathie. **Frieden** : Nina Fisher, connue des services de police pour avoir participé au passage à tabac d'un rabbin d'Ingleswood en 2028. Elle a été, à son tour, séquestrée et abusée. Elle n'est motivée que par la hénophobie. Elle se moque de Thulé, des costumes ridicules et du blabla du pasteur. Pour elle, tout ce qui n'est pas blanc et blond doit mourir ou partir. Si elle doit combattre les cops, elle tirera en premier sur ceux de couleur. Oui. Elle est très très conne.

paumés pour trouver le Wewelsburg pendant la nuit, décalez l'appel, l'exécution de Ribera, le tout au vendredi midi. La seule différence c'est que le château de Palos Verdes sera vide lorsque les cops le visiteront (les hommes du pasteur étant en train de massacrer les gangstas).

Mieux vaut bien relire le chapitre concernant ce quartier à l'abandon, avant de lancer les cops là-dedans. N'oubliez jamais que s'ils décident d'entrer dans Palos Verdes seuls, ils ne pourront compter sur aucune aide extérieure. En effet, tout le LAPD sera mobilisé pour (vainement) éviter un bain de sang à Culver City.

Se rendre sur place sans plan est une grossière erreur. Il n'y a plus aucun panneau (ou ils ont été changés pour que les touristes se perdent et finissent entre les griffes des autochtones). Lorsque les cops s'y rendront, il est probable que la nuit tombe (ou ils arriveront trop tard) et qu'il pleuve (une petite pluie glaciale). Ici, même si les bruits de la ville sont encore perceptibles au loin, le silence est plutôt angoissant. Ce soir les gangs qui chassent le hippy sont occupés plus au nord. Du coup, mis à part un clochard un peu agressif ou quelques adeptes de Derek Manson, il n'y a pas trop de danger à rôder ici. D'autant que le Wewelsburg se trouve vraiment au nord à quelques rues de la Palos Verdes Road North.

Les cops peuvent se présenter ouvertement à la grille. Ils seront accueillis par un gardien dont le crâne rasé est tatoué de l'emblème de Thulé. C'est une montagne de muscles. Il est accompagné de deux énormes chiens modifiés génétiquement (des molosses de la taille d'un petit veau). Les monstres canins ont des muselières renforcées. L'homme parle toujours derrière la grille sans jamais l'ouvrir. Il dit qu'il est gardien des lieux et que personne n'a le droit d'entrer dans « la forteresse ». Il ajoute qu'elle est truffée de pièges et que les chiens s'y promènent tous en liberté. Lui-même est armé d'un fusil de chasse. Il est fort peu probable que les cops puissent présenter une autorisation de perquisition et le seul moyen de visiter le Wewelsburg reste l'effraction pure et simple. Bien entendu, pour des policiers, ce n'est pas une décision simple à prendre. Un petit coup de pouce s'impose. En effet, apportée par le vent, une musique va attirer leur attention (mettez du Carl Orff, mais pas O Fortuna, ou du Wagner). Un homme semble haranguer des troupes. À cette distance, il est impossible de comprendre ce qu'il veut dire. Par contre, des lumières vacillantes indiquent qu'il y a des flambeaux. Bref, de quoi attirer la curiosité des joueurs.

Faire le tour de la propriété n'est pas interdit. Il faut longer un mur haut de trois mètres mais au milieu de la forêt. Grimper à un arbre et passer par une branche est relativement simple (Athlétisme / Carrure 2)) mais il faudra être discret et prudent. En effet, les cops doivent le savoir, le Wewelsburg est très bien protégé. Outre le fait de marcher dans les bois discrètement (ce qui est dur), il faudra aussi repérer les caméras placées autour du bâtiment ainsi que les quelques œilletons électroniques cachés un peu partout.

En cas d'alerte, des projecteurs s'allument autour du bâtiment et sur les allées principales mais sans un bruit (en général, le pasteur aime éliminer les intrus silencieusement).

LA SECONDE PARTIE EN QUELQUES MOTS MAIS QUE VEUT LE PASTEUR ?

Son but est avant tout de reprendre, le plus médiatiquement possible, Culver City. Chasser les gangs et montrer comment une bonne population, bien blanche, belle et musclée peut transformer un quartier poubelle en un petit coin où il fait bon vivre. Cela passe par l'éradication des minorités (au nom de la chasse aux gangs). Les élections sont le meilleur moyen pour le pasteur de faire un premier coup d'éclat. Sa petite armée cachée dans le Wewelsburg se fond dans la population et va devenir (si on le laisse faire) le nouveau tribunal secret de Westphalie (mais à LA). La constitution de cette justice parallèle et secrète n'est que le premier pas. À plus long terme, le pasteur veut étendre son influence de deux façons. Il veut d'abord faire pression sur les politiques (et Mac Connroy s'il accède à la mairie), obliger le LAPD à faire appel à l'armée pour que l'idée germe dans l'esprit des citoyens (l'armée dans les rues, c'est la sécurité) et fédérer toute la nébuleuse radicale raciste sous sa bannière (avec les symboles forts de Thulé, des Walkyries, etc).

Son seul point faible, c'est Ribera. Elle le gêne et il veut l'éliminer. L'une de ses Walkyries n'étant pas d'accord, il peut tout perdre pour un simple coup de tête. Si les cops n'arrivent pas à utiliser ce point faible, le pasteur sera impossible à compromettre. Si en plus Mac Connroy passe, le dossier sera gentiment enterré par la mairie. Le loup sera alors dans la bergerie (sauf si l'ancien procureur trouve le moyen, un jour, d'éliminer le pasteur).

Des patrouilles de quatre hommes armés (voir les caractéristiques plus bas) sortiront avec des chiens (trois patrouilles accompagnées d'un chien sans la muselière) et tireront à vue. Ils sont tous reliés par radio et un coordinateur les dirige en fonction de ce qu'il voit grâce aux caméras. Atteindre le coordinateur, c'est rendre aveugle la défense de la place. Par contre, mauvaise surprise pour les cops, toute la zone de la résidence est couverte par un brouillage. Impossible de se servir de radios ou de téléphones autres que ceux des gardes.

Lorsque les personnages arrivent, le pasteur fait son discours en préparation de la guerre à venir. La surveillance est donc relâchée. Si les joueurs ont été aidés par la Walkyrie, le pasteur fera son speech à côté d'un sarcophage d'où s'écoule du sang : une vierge de Nuremberg. La détective Ribera, déguisée en pénitente (robe blanche) est à l'intérieur, blessée à mort par les dizaines de pointes qui couvrent l'intérieur de la boîte. On ne voit que ses yeux (il faut des jumelles) et le panneau au-dessus du sarcophage vertical indiquant le mot « complice ». L'une des quatre Walkyries (si elles sont encore quatre) n'a pas d'arme et un panneau autour du cou marqué du mot « traîtresse ».

Si les cops sont là sans aide, la vierge de Nuremberg sera ouverte et vide (la Walkyrie est armée mais inquiète ; elle



131



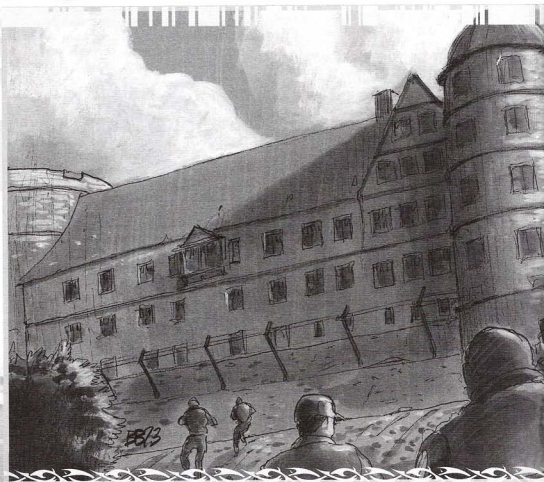
s'est déjà opposée à la mort de Ribera, accordant un peu de répit à la détective.). Par contre, un grand écran montrera le saccage de Culver City par les gangs. Le pasteur, qui commente les images en termes racistes (« ces singes cannibales, ces juifs décadents, ces drogués homosexuels, etc. ») hypnotise quasiment une troupe de plus de deux cents crânes rasés portant des uniformes noirs ou bruns (SS et SA), des capes, des symboles honorifiques et des armes blanches (épées, haches ou poignards). Il y a aussi une section féminine dans un coin, une dizaine de Birds portant en partie le costume de Walkyries. Tous écoutent religieusement le pasteur qui gesticule comme Hitler, qui martèle les mots et qui marche de droite à gauche en prenant à témoin son public (un mélange du Führer et d'un télévangéliste exalté).

Impossible de se mêler à la foule à moins d'être chauve, jeune et blanc (ou blond comme les blés mais en brosse). Impossible d'intervenir directement (les cops n'ont aucune raison d'être là et encore moins d'intervenir, car, si la vierge de Nuremberg est vide, cette réunion privée est tout à fait légale). Si Ribera est dans la boîte, c'est une autre histoire. Ils ont le droit d'intervenir et de braquer deux cents soldats armés (ils ont aussi des armes à feu), de mauvaise humeur et prêts à se lancer dans une petite chasse à l'homme dans

Palos Verdes. La détective ne survivra pas à ses blessures mais peut être sortie de la boîte par la Walkyrie renégate et la fuite pourra commencer.

L'autre possibilité, c'est de profiter de ce que tout le monde soit occupé pour visiter un peu le Wewelsburg. C'est une petite forteresse qui a la particularité d'être triangulaire (donc une cour intérieure étroite et toute en angles). Il y a trois étages et une cave. Toute la décoration est germanique (poutres, armes aux murs, chandeliers retenus par une poutre ferrée, armures droites à chaque angle, draperies représentant le royaume de Thulé, etc.). Si les cops sont désarmés à un moment ou à un autre (vous pouvez vous arranger pour), ce scénario peut se continuer en duel de cape et d'épée !

Le Wewelsburg est vraiment la base opérationnelle du pasteur. C'est de là qu'il dirige et organise les actions des Walkyries (les cops pourront d'ailleurs trouver tous les plans de leurs interventions précédentes et le plan de bataille pour la confrontation de vendredi soir). Si un mandat est obtenu pour tout saisir, le pasteur n'aura pas le temps de tout détruire (pas assez pour éviter qu'un mandat ne soit lancé contre lui pour atteinte à la sûreté publique). Encore faut-il le prendre par surprise. Si, à un quelconque moment, il se rend compte qu'il a de la visite, il fait immédiatement



132

SCÉNARIO

détruire toutes les preuves par ses hommes. Les cops, infiltrés, peuvent soit sauvegarder sur CD toutes les données informatiques, prendre des photos (il y a tout le matériel utile dans le château) ou, plus malin, quand ils sont dans le bureau du pasteur, se servir dans le coffre qui est ouvert et voler la liste des généreux donateurs du mouvement de Thulé. Avec les noms et les chiffres en face (souvent de l'argent détourné ou sale), ils peuvent faire peur à quelques têtes et, surtout, faire tomber celle du pasteur. Bien entendu, rien d'officiel, juste de quoi faire, à leur tour, justice eux-mêmes.

La sécurité est moins importante dans le château qu'à l'extérieur. Si les personnages mettent des uniformes (ou même simplement des capes) et qu'ils portent des casques ou des casquettes, ils peuvent déambuler dans les couloirs et jouer avec les ombres. Pour les Noirs, les Asiatiques ou les porteurs de dreads, il faudra, par contre, ruser. Des caméras sont installées un peu partout mais les gardiens sont occupés à écouter le pasteur (via le système de surveillance) ou à regarder la télévision et les descentes des gangs à Culver City. Avec un peu de discrétion, il est possible d'arriver à eux (leur local est indiqué sur les plans de secours qu'on trouve un peu partout). Il y a deux hommes armés, mais qu'il est assez simple de surprendre.

Le point négatif, c'est que le discours du pasteur sera retransmis un peu partout dans le château et que les personnages auront le même type de répulsion qu'ils ont senti lors de la rencontre avec Firmani et Mac Connory.

3.5. Survivor

Jeudi 16 JANVIER 2031, 11 PM

Radio Flash ! La municipalité déconseille d'entrer dans tout le quartier de Culver City où le RISQ et le SWAT tentent de faire régner l'ordre. Si vous pouvez éviter la 405 et la 10 à ce niveau, le LADOT, en alerte lui aussi, indiquera un meilleur itinéraire sur vos navigateurs. On est sans nouvelles de Chris Walko, star du porno qui avait annoncé publiquement son retrait du métier samedi dernier. Son avocat, Maître Law, a indiqué avoir alerté le LAPD de sa disparition mardi dernier. Amis les chats, au travail. Une enquête sanitaire qui devait rester confidentielle a révélé une augmentation de 20% en cinq ans du nombre des rongeurs qui courent sous nos pieds ! La mairie n'a pas confirmé l'information mais a porté plainte pour vol de documents.

La visite du château peut passer par quelques dortoirs, la cuisine, la cantine ou la bibliothèque (dont on vous laisse imaginer les thèmes abordés). L'armurerie (réelle et de parade) est presque vide (tous les soldats présents ont les armes en main). Les

joueurs peuvent visiter la salle du jugement (où la condamnation de Warfare a été tournée). Si un cop prend le temps de visionner le CD en place dans la caméra, il pourra voir et entendre l'acte de condamnation du détective Ribera, par vote cette fois. Sur les quatre Walkyries (si l'une d'elles n'est pas morte), une seule vote contre. Le juge sursaute et dit juste : « couper ! Puis-je avoir une exp... » et la vidéo s'arrête là.

Si la détective n'est pas encore morte, elle se trouve dans les caves qui servent pour l'essentiel de salle de gymnastique et de combat (autant pour les Walkyries que pour les soldats « réguliers » du pasteur). Il y a même une salle de tir très sophistiquée (mais sans arme). Les cibles représentent des hommes de couleur, des rabbins caricaturés (des dessins repris parmi ceux qu'on trouvait en Europe pendant et avant la seconde guerre mondiale), des gangsters ou des hommes politiques (surtout le maire actuel).

Au fond de la cave, sans surveillance, se trouve un petit couloir doté de portes de géolés. Elles sont ouvertes sauf une. On peut faire sauter le cadenas facilement mais pas sans bruit. Si elle n'est pas dans la virgée de Nuremberg, la détective Ribera est là, en robe de condamnée. Elle est consciente mais a subi la question. D'ailleurs, la dernière cellule sert de salle d'interrogatoire. Il y a tout le nécessaire pour torturer à l'ancienne une victime (et non pour la faire parler), ainsi que du matériel vidéo. La détective est blessée aux bras et aux mains mais peut courir et bouger. Elle a toute sa tête et peut raconter qu'elle doit la vie à l'une des Walkyries qui n'était pas d'accord pour la juger coupable. Par contre, comme elle avait les yeux bandés, elle ne sait pas laquelle des guerrières s'est opposée à ses sœurs. Le pasteur a semblé furieux et a baragoiné quelque chose en allemand avant que la parodie de jugement ne se termine.

Une fois le château visité et, peut-être, la détective Ribera sauvée, il va falloir faire face à la plus grosse difficulté de la soirée (et le climat de cette partie) : sortir. En effet, une fois que vos joueurs seront bien en confiance (trichez lorsqu'ils loupent leurs jets de discrétion) et qu'ils auront trouvé tout ce que vous avez bien voulu leur donner, sonnez l'alarme. Ils peuvent tomber nez à nez avec un molosse et son maître, déclencher une alarme, entrer dans une pièce dont l'éclairage automatique trahit leur présence ou, tout simplement, au coin d'un couloir, bousculer le pasteur lui-même.

Dès cet instant, les cops vont être pris en chasse par tous les soldats du pasteur et par les Walkyries présents (seulement une dizaine s'ils s'introduisent dans la chambre le vendredi, beaucoup, beaucoup plus autrement). L'ordre est simple : tuer les intrus (ou, si possible, les faire prisonniers pour les faire parler). Comme il est impossible de joindre l'extérieur, qu'il ne faut pas compter sur les collègues, tous occupés avec les gangs, les joueurs vont devoir se débrouiller seuls.

Voilà le gros moment de stress du scénario. Il ne doit pas se résumer à un échange de coups de feu entre les hommes du pasteur et les personnages. Les joueurs doivent comprendre qu'ils ne peuvent s'en sortir qu'en étant le plus discret possible. Cela ne va pas être simple avec tous ces soldats qui patrouillent partout (et qui saboteront la voiture





des cops pour qu'elle prenne feu à l'allumage). Le pasteur est furieux (surtout s'il s'aperçoit qu'on a volé ses papiers et sa prisonnière). Il n'hésitera pas à prendre des risques et à se mettre en danger.

Il y a plusieurs moyens de tromper la vigilance des occupants. Les cops peuvent, par exemple, monter sur le toit du bâtiment (personne ne pensera à les chercher là-haut). De là, ils ne peuvent communiquer vers la terre, certes, mais leurs radios peuvent aller vers la mer où les patrouilles du CCS les entendront. Le siège maritime de l'Hydra (voir Ligne Blanches) n'étant pas loin, ils pourront être récupérés en hélicoptère (mais après une longue attente). Les caves sont une autre possibilité, bien qu'elle soit moins réjouissante. En effet, c'est dans une fosse fermée, donnant sur les égouts, où sont jetés les cadavres (hommes, chiens, etc. une vingtaine en tout). Il n'y a pas que des victimes du pasteur (des intrus ou des gêneurs) mais aussi des hommes à lui, morts à l'entraînement ou en mission (on ne soigne pas ici). Il faut patauger dans la fosse pour arriver à un conduit fermé par une grille épaisse. Cette dernière est défoncée à sa base, et il faut plonger la tête dans le charnier pour passer. Un jet de Sang froid s'impose pour réussir (6+ / Sang froid (2) ou (1) si les cops sont poursuivis). Ensuite, il faudra trouver le moyen de sortir le plus loin possible du château (la propriété est grande) sans déranger les sauriens, serpents, singes furieux et clochards qui traînent dans le coin. Enfin, il est possible de tenter une sortie en force en trouvant les vans qu'utilisent les soldats de Thulé. Ces derniers sont renforcés de plaques, ce qui les protège des tirs mais qui les rend moins maniables. Les Hammerskins ont l'habitude de les conduire et n'ont pas de malus en cas de poursuite. Par contre, les cops, eux, commenceront d'embêter la poursuite avec un dé noir (van de type « Hellcat »). La grille de la résidence ne cède que si le véhicule est lancé à grande vitesse (ce dernier perdra 10 PS sur les 18 de base et quelques malus - grille coincées sur le van et le ralentissant, pare-brise explosé... - plus conséquents si vous voulez vraiment être méchant). Sauf si les cops jouent les filles de l'air, les troupes du pasteur vont bloquer les accès principaux de Palos Verdes et se lancer dans une grande traque qui va durer le temps qui vous conviendra. Gardez toujours à l'esprit qu'ici, tout est sauvage et isolé (pas d'eau, de lumière, de téléphone, etc.). Voici quelques idées de péripéties qui peuvent rendre plus passionnante la chasse à l'homme. À vous d'en inventer d'autres pour rendre cette nuit à Palos Verdes inoubliable. Si vous voulez une bonne source d'inspiration pour cette scène, revoyez le très étrange « Battle Royal ».

• Les cops trouvent refuge dans l'une des réserves de Derek Manson, c'est-à-dire l'un de ses garde-manger humains. Des touristes européens attendent, terrifiés, au milieu des corps déjà débités. Ils sont cinq et sont à moitié fous. Manson ne va pas apprécier outre mesure qu'on lui vole « son bien » et lancera quelques adeptes sur les traces des profanateurs. Prendre la fuite avec les touristes est presque impossible à moins d'avoir un moyen de transport (ils étaient dans une chambre froide et sont terrifiés). Il faudra pourtant trouver une solution. N'hésitez pas à en

tuer deux ou trois (par les adeptes de Manson ou par ceux du pasteur) pour montrer le danger réel de la situation (morts sanglantes, cruelles ou stupides).

• Une poursuite s'engage et un Hammerskin tombe dans une fosse hérissée de pointes. Il ne se tient que par une main, l'autre étant blessée. Si les cops ne font rien, il va finir empalé. S'ils l'aident, il hurlera pour prévenir ses complices (mais, blessé, ne pourra pas nuire aux personnages). Le repousser dans la fosse est considéré comme un crime.

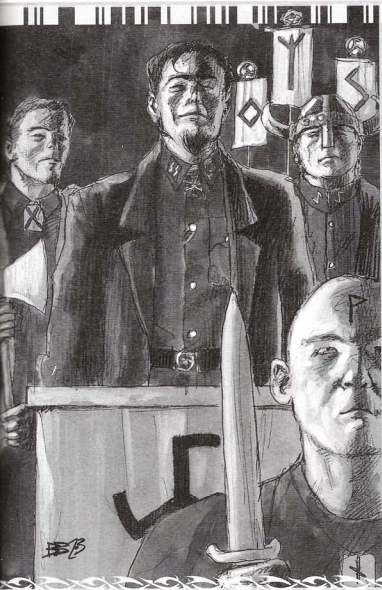
• L'un des cops se blesse à la jambe. Il faut trouver un moyen de le transporter ou bien qu'il se cache. Un clochard (le vieux Trent) qui vit dans un trou non loin propose de prêter son caddie contre la promesse qu'on lui rapporte (avec de la nourriture dedans, si possible). Personne à Palos Verdes ne lui pardonnera d'avoir aidé des flics et il démentira devant le central du LAPD, réclamant une protection rapprochée.

• Les cops passent par un petit bois dont le sol boueux est couvert de troncs d'arbres. Il faut sauter d'un tronc à l'autre pour éviter de patauger. Petit détail, les troncs sont en fait des gros crocodiles assez susceptibles.

ET S'ILS N'ENTRENT PAS ? ET S'ILS NE COMPRENNENT RIEN ?

Il est possible que les cops n'entrent pas dans le domaine du pasteur Sigmus. Après tout, c'est illégal. Dans ce cas, il y a deux possibilités. Soit c'est la détective Ribera qui s'échappe en compagnie de la Walkyrie ou c'est la Walkyrie elle-même, poursuivie par ses anciens compagnons. Vous pourrez alors faire exploser leur voiture et lancer la chasse à l'homme. En fait, il n'est pas gênant outre mesure que les joueurs loupent certaines scènes clés (enfin, ils ne doivent pas passer à côté de tout le scénario non plus). Ils comprendront, a posteriori, ce qui s'est passé ici ou là. Il n'est pas rare, dans une enquête, que certains éléments ne soient connus que bien plus tard.

Quoi qu'il en soit, à un moment ou à un autre de la poursuite, les personnages vont être sauvés par la Walkyrie qui s'est opposée à la mort de Ribera. Elle s'appelle Selig et n'est pas sensible aux discours du pasteur, elle croyait juste en sa cause. Elle est clairement raciste (même envers les chicanos comme Ribera) et croit en une nouvelle Thulé. Par contre, elle a un sens aigu de la justice (même expéditive). Au nom de cette justice, elle aide les cops, peu importe leurs origines. Par contre, elle mettra immédiatement les choses au point, elle ne les aime pas (ni pour ce qu'ils sont, ni pour ce qu'ils représentent). Bref, même si elle trahit son organisation, elle reste convaincue du bien fondé de son action. Son arrivée doit semer le doute dans l'esprit des cops (d'autant qu'elle ne cherche pas vraiment à se justifier car elle considère qu'elle n'a pas à le faire).



à Long Beach. Le taux de pollution sera correct sauf à 5 pm, lors des sorties de bureau. Enfin, le père Claudius, un travailleur social bien connu de Los Alamitos a été retrouvé égorgé dans son église. La police locale vient de déclarer que les caméras de surveillance avaient filmé la meurtrière : une vieille femme déguisée en Walkyrie dont la description correspond à celle de Stabbing Granny. Vous écoutez Radio Flash ! Restez en ligne !

Suivant la rapidité des cops à réagir, leur collègue peut être sauvée, la Walkyrie renégate aussi, l'affrontement du vendredi à Compton peut être minimisé et le bon pasteur peut finir sous les verrous ou en fuite (et sa vengeance sera...). Il n'est ni un code bleu, ni un code rouge et ne reviendra par la suite que si vous le désirez. À vous de voir ce que vous voulez faire des Walkyries restantes et des soldats du pasteur. Selig, elle, ne témoignera jamais contre ses sœurs ou son organisation. Pire, si elle le peut, elle s'évadera pour reprendre ses activités de redresseur de torts (mais sans le costume). À terme, si elle n'est pas condamnée et exécutée pour trahison dans sa prison (où les gangs aryens sont présents même chez les femmes), elle sera salement assassinée par des trafiquants énervés par sa petite croisade solitaire. Dans tous les cas, comme elle refusera la protection de la police, elle aura une fin peu enviable (que vous annoncerez par la suite, lors d'un autre scénario).

Par contre, il est possible aussi que nos cops soient trop lents ou que les événements de la rue les ralentissent considérablement.

N'hésitez pas à décaler les scènes par demi-journée. Certes, la poursuite finale dans Palos Verdes se fera de jour, mais ce n'est pas grave. Le tout, c'est que le vendredi soir, les personnages sont mis sur la touche et que le dimanche, ce sont les élections. Vous aurez toujours deux jours de plus pour continuer le scénario. Néanmoins, si le samedi soir, les cops n'ont rien fait, considérez ce dossier comme un échec. Le pasteur Sigmaus fera alors son entrée dans la vie politique et LA n'y gagnera pas en grandeur. Partout, les mouvements xénophobes prendront les soldats de Thulé comme exemple et les pogromes, lynchages, humiliations marqueront le début du mandat du nouveau maire. Les Walkyries interviendront ponctuellement, devenant des héroïnes à part entière.

C'est elle qui pourra aider les cops à sortir de Palos Verdes (soit par les égouts, soit par la mer, car le pasteur a un petit embarcadère secret au niveau du phare de Saint Vincent).

3.6. Conclusion

Vendredi 17 janvier 2031, 6 AM

Radio Flash bonjour ! Le nez dans le café ? Vous traînez dans votre appartement en robe de chambre avec une haleine de fennec ? Restez chez vous ! Aujourd'hui, en exclusivité sur canal ObG, la version super longue du remake du seigneur des anneaux réalisé par Di Caprio, d'après l'œuvre de Peter Jackson. Et pour les plus courageux qui vont sortir, il va pleuvoir toute la journée de Simi Valley



AFFAIRES
EN COURS

135

CHAPITRE DEUX

Celles tuées en opération seront remplacées par de jeunes recrues. À plus long terme, cet affrontement racial aura fait monter d'un cran les inimitiés entre les gangs et les mouvements aryens. Les affrontements seront, à partir de là, de plus en plus fréquents et les groupes favorables aux Walkyries (KKK, fils de Sam, etc.) auront plus d'assurance et n'hésiteront plus à défilier dans les ghettos.

4. Les protagonistes

4.1. Le pasteur

Conscience	2	Charme	4
Coordination	2	Éducation	4
Perception	3	Sang-froid	2
Réflexes	2		
Points de vie	16		
Jet d'encaissement : 6+ / 2 (FA + mod. de localisation)			

Compétences

- Armes d'épaule 6+ [fusil]
- Bureaucratie 6+
- Conduite 7+ [voiture]
- Connaissance 5+ [mouvements intégristes]
- Connaissance 5+ [mouvements aryens]
- Discrétion 6+
- Éloquence 4+
- Falsification 5+
- Informatique 6+
- Intimidation 5+
- Psychologie 4+
- Rhétorique 4+

Attitude lors d'un interrogatoire

- Agressif +1
- Inquisiteur +2
- Froid -
- Poli -2
- Amical -1
- Affinité et déficience : Aime être écouté. Il déteste qu'on le prenne pour un fou ou qu'on lui coupe la parole. Refusera de parler au représentant d'une « sous-race ».

Informations disponibles

- Mouvements intégristes -3
- Mouvements aryens -2

Mots

- Une petite bible qu'il feuillette sans vraiment la lire (il la connaît par cœur)

4.2. Un soldat typique du pasteur

Conscience	4	Charme	2
Coordination	4	Éducation	2
Perception	3	Sang-froid	3
Réflexes	4		
Points de vie	22		
Jet d'encaissement : 6+ / 4 (FA + mod. de localisation)			

Compétences

- Armes d'épaule 6+ [fusil]
- Armes de contact 6+ [matraque]
- Armes de contact 6+ [épée]
- Armes de poing 6+
- Athlétisme 6+
- Conduite 6+ [van]
- Connaissance 7+ [mouvements aryens]
- Corps à corps 6+ [coups]
- Corps à corps 6+ [immobilisations]
- Discrétion 7+
- Intimidation 6+
- Lancer 6+
- Mécanique 6+
- Tir en rafale 7+

Attitude lors d'un interrogatoire

- Agressif +1
- Inquisiteur +2
- Froid -1
- Poli -2
- Amical -
- Affinité et déficience : Aime la brutalité, le foot et la bière. Déteste tout ce qui n'est pas blanc et qui ne lève pas le bras droit.

Informations disponibles

- Mouvements aryens -3
- Gangs -2

Mots

- En civil : gourdin, cutter parfois une arme de petit calibre
- En mission : Un calico KM021 avec silencieux, parfois un Hellfire 032fx et des armes blanches (hache, épée, etc.)

4.3. Les Walkyries

(Mêmes caractéristiques pour les quatre sauf indications contraires.)

Conscience	3	Charme	4
Coordination	4	Éducation	3
Perception	4	Sang-froid	3
Réflexes	4		

Points de vie 19 (Selig 29)
Jet d'encaissement : 6+ / 3 (FA + mod. de localisation)

Compétences

- Armes d'épaule 5+ [fusil]
- Armes de contact 5+ [lance]
- Armes de contact 5+ [couteau large]
- Armes de contact 5+ [épée]
- Armes de poing 6+
- Athlétisme 4+
- Conduite 6+ [voiture/moto/van]
- Connaissance 6+ [mouvements ariens]
- Connaissance 5+ [gangs]
- Corps à corps 4+ [coups]
- Corps à corps 4+ [immobilisations]
- Déguisement 4+
- Discrétion 5+
- Intimidation 6+
- Lancer 4+
- Rhétorique 7+
- Tir en rafale 5+

Attitude lors d'un interrogatoire

(Selig entre parenthèse)

- Agressif +2 (+2)
- Inquisiteur +1 (+2)
- Froid - (-2)
- Poli -1 (+2)
- Amical -2 (+2)
- Affinité et déficience : Aiment qu'on les considère comme des héroïnes. Détestent ce qu'elles considèrent comme de la décadence (les couples interraciaux, l'homosexualité, la drogue, la pédophilie, sachant qu'elles mettent indifféremment tout dans le même sac).

Informations disponibles

- Mouvements ariens -3
- Gangs -3

Motos

- En civil, rien.
- En Walkyrie : Un calico KM021 avec silencieux et des armes blanches (hache, épée, lance électrique, svastika de lancer, etc.)

4.4. La détective Ribera

Corrune	3	Charme	3
Coordination	3	Éducation	4
Perception	3	Sang-froid	3
Reflexes	3		

Points de vie 19
Jet d'encaissement : 6+ / 3 (FA + mod. de localisation)

Compétences

- Armes d'épaule 7+ [fusil]
- Armes de contact 6+ [matraque]
- Armes de poing 6+
- Athlétisme 6+
- Bureaucratie 6+
- Conduite 6+ [voiture]
- Connaissance 5+ [réseaux pédophiles]
- Connaissance 5+ [législation des mineurs]
- Corps à corps 7+ [coups]
- Corps à corps 6+ [immobilisations]
- Discrétion 6+
- Informatique 7+
- Intimidation 7+
- Lancer 7+
- Premiers secours 6+
- Psychologie 5+

Affinité et déficience

- Aime les professionnels, déteste ceux qui touchent aux plus faibles

Informations disponibles

- Réseaux pédophiles -2

Motos

- Celui d'un policier normal (plaque, flingue).



DES MOUTONS ET DES LOUPS

Ce qui ressort de cet épisode de COPS, c'est essentiellement le développement d'un personnage fascinant, parce qu'il représente ce que l'espèce humaine peut produire de pire, et parce qu'il entraîne à sa suite des individus dont la personnalité et l'éthique s'effacent devant son pouvoir. Dans la présentation de la genèse d'un gang, ou plutôt de son passage à l'âge adulte, et donc dangereux, l'intrigue sait cependant ménager quelques moments de bravoure savoureux, en particulier dans la séquence de siège qui clôt l'épisode. Bien qu'il puisse sembler un peu à part, car pouvant être pris indépendamment des autres, cet épisode place quelques éléments destinés à resurgir un peu plus tard dans la série, et nous fait découvrir une ultime facette du talent d'un Bruce Willis vieillissant, dans le rôle pathétique et attendrissant d'un des membres du culte du Cafard. C'est surtout * qu'il faut remercier, pour avoir donné à cette histoire tout le punch et le talent qu'il a toujours su insuffler à ses précédentes réalisations.

— National TV Guide, critique de l'épisode de COPS :
« Des moutons et des loups »

* Inscrivez ici votre nom. Vous êtes peut-être le prochain Peter Jackson.

Ce scénario, sous des abords assez linéaires dans son accroche, ménage ensuite une grande liberté d'action, dans la mesure où il existe de nombreuses façons de mener l'enquête et d'intervenir, et où les choix à effectuer concernant un des personnages principaux (Anna) ont une influence décisive sur l'orientation finale de l'intrigue.

Si vous avez manqué le début...

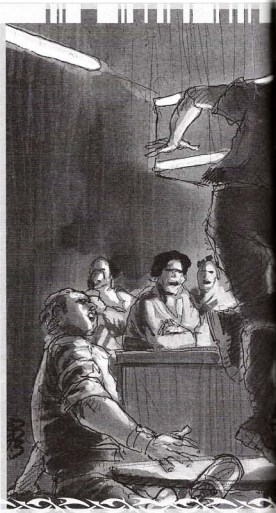
Des substances hallucinogènes et euphorisantes rares sont utilisées par un groupe d'étudiants en mal d'émotions fortes pour semer la panique dans un établissement respectable. Derrière ce qui n'est qu'une blague de potaches qui risque de mal tourner, la confrérie Omega Phi, dont faisait partie Caleb Sanborn, fils de Marcus Sanborn, le patron de Casapha, une société de produits pharmaceutiques florissante. La disparition de Caleb, la montée en puissance du gang des Sweet-dreamers et le personnage ambigu d'Anna, sa petite amie blanche, dissimulent une affaire complexe, creusée du développement d'un futur chef de gang.

Séquence de pré-général Spee...hic...eed.

« T'avais raison, hein... Ça passait pas ! »

Évangile de St Riggs à St Murtaugh.
chapitre II verset 1

Odeur de cuir moite et de bière rance dans l'habitacle de l'Impala 2018 customisée lowrider, tapie comme un puma sur le goudron tiède, comme un éclair de tôle et de bruit prêt à s'écraser coûte que coûte contre le vent mauvais... Une brise tiède et délétère ratisse impitoyablement le ruban



138

SCÉNARIO

ophidien d'asphalte palpitant qui mène à Hawthorne. Derrière ses lunettes noires, un gosse, un paumé, un tueur, la main sur l'arme la plus tacitement meurtrière du monde moderne : le volant chromé de son bolide gonflé à bloc. Un cas d'empoisonnement mortel à la testostérone est à prévoir ce soir...

Avec un à-coup feutré, la fusée sur caoutchouc soluble dans la vitesse s'élance à la rencontre des probabilités qu'elle va heurter comme un mur : selon son compteur froid, et compte tenu des quatre grammes d'alcool qu'affiche le métabolisme du conducteur, la voiture a (selon les derniers chiffres de cette année) 10 % de chances de finir en sculpture d'avant-garde fourrée au jus de gang-banger pulvérisé.

Devant ce missile à la trajectoire improbable, une autre catastrophe montée sur Goodyear déchire le voile de la nuit de quelques éclairs agressifs de sa carrosserie révolutionnaire. Une Ferrari dernier modèle, pilotée de main de maître par un chef de gang à jeun, lui, qui fait passer l'épreuve du feu, du bitume et de la vitesse au mort en sursis ivre qui zigzagüe tant bien que mal derrière lui.

Derrière ces deux Cavaliers de l'apocalypse inédits, Irresponsabilité et Éthylisme, deux voitures du COPS, et dedans, vos PJ.

Saouls.

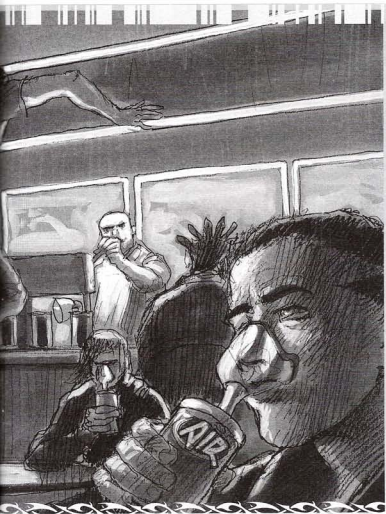
Saouls à ne plus savoir comment c'est arrivé, saouls à ne plus se souvenir du dernier verre, saouls à s'en foutre d'être saouls, mais lancés à deux cents à l'heure dans des rues pleines d'innocentes victimes, à la poursuite de deux chauffards sans foi ni loie. Appliquez de vilains modificateurs aux jets de Conduite des PJ. Ne répondez pas à leurs questions, ou pire : répondez-y...

« Pourquoi tu as tant bu alors que tu étais en service ? Sans doute pour... pour quoi déjà ? Pour oublier ce pauvre gamin en scooter que tu as renversé en conduisant ta voiture dans... mais attends voir ? NON ! C'est maintenant que ça se passe, ça ! Un casque traverse ton pare-brise, tu n'as que le temps d'apercevoir un visage qui s'écrase sur ta vitre avant que le corps qui l'accompagne ne disparaisse de ton champ de vision. La route défile comme un coup de feu, et c'est toi la balle. »

Je vous le dis tout de suite : la partie est truquée.

Mettez la pression : la poursuite commence de façon maladroite, tendue, mais elle doit s'achever de diabolique manière. La règle d'or est facile : dès que les PJ ont surmonté un obstacle, dès qu'ils rattrapent les deux voitures de gangbangers, un nouvel obstacle encore plus insurmontable apparaît. À tel point que ça en devient louche : un camion traverse juste au moment où passent les voitures, la chaussée devient glissante sur plusieurs centaines de mètres (au fait, avouez-vous indiqué que malgré la pluie battante et le vent, les PJ ne ressentent aucunement le froid ?... Sans doute l'effet de l'alcool), une voiture familiale heurtée par les gangbangers effectue un spectaculaire tonneau avant de venir heurter de côté celle des PJ dans une gerbe d'étincelles et un fracas de tôle déchiétuée. Si les PJ font les prudents, les pères-la-pudeur, les petits joueurs, indiquez-leur que leurs freins n'ont pas l'air de fonctionner, et qu'ils n'arrivent pas à réduire leur vitesse. Comme si on appuyait sur le champignon à leur place. Ce que c'est, l'alcool...

Et soudain, c'est le drame...





Rajoutez-en tant qu'il devienne impossible d'en réchapper : une (au moins) des voitures des PJ va s'écraser contre un mur, s'encraser dans un bus scolaire, à moins qu'elle ne se retourne doucement... avant de prendre feu comme une torche en quelques secondes. Bien sûr, c'est le moment de tout tenter pour sauver ses camarades. Et pourtant, on ne dégrise pas. L'adrénaline devrait au moins stimuler un peu les cops survivants... et pourtant rien. Les cops survivants ? Et là, tout s'enchaîne ...

Les deux cops de la voiture pulvérisée ne s'en sortent pas. Calcinés, broyés, on ne peut rien faire pour eux. Jouez la scène de la manière la plus réaliste possible, mais en insistant sur certains curieux détails (vous comprendrez lesquels et pourquoi au paragraphe suivant). Rajoutez-en une couche s'il le faut (« Mes jambes, mes JAAAAAMBES ! »). Quoi qu'il en soit, malgré les efforts de leurs camarades, les deux flics sont désormais bien morts. Même les malfrats se sont arrêtés pour venir observer les résultats de cet accident affreux...

Pardon ? Ils se sont arrêtés pour venir regarder les cadavres ? Et pourquoi la rue est-elle si vide ? Pourquoi eux et juste eux ? Pourquoi mourir si tôt dans un scénario ?

Retour en salle de simulation...

« Les officiers X et Y (placez ici le nom des deux morts) ne sont pas morts parce qu'ils conduisaient mal, ou parce que leur voiture a eu une défaillance technique. Les officiers X et Y sont morts parce qu'ils se battaient contre un adversaire contre lequel aucun d'entre nous n'a une chance : l'alcool ».

Les PJ ôtent leurs casques de simulation et sortent du bain d'isolation sensorielle en même temps que les quatre gamins auxquels ils viennent de faire goûter les joies des accidents de la route en 3D-Reality. Deux d'entre eux incarnaient des conducteurs, les deux autres se contentaient d'être passagers, mais les sensations étaient les mêmes : la violence, le bruit, le stress. Les quatre ados sont très choqués, surtout un jeune garçon qui va pratiquement faire une crise. La vitesse, l'impression d'ébriété simulée par induction sensorielle, le sang des victimes, c'en est trop pour lui. Chaque élément de la simulation a été conçu de manière ultra réaliste, et c'est là le point-clé de cette campagne de prévention : il ne s'agit pas de laisser les gosses jouer pendant dix minutes à un jeu vidéo où ils vivraient des sensations par procuration. La séquence de 3D-Reality continue là où les jeux vidéo s'arrêtent : chaque « joueur » est forcé de se confronter aux conséquences de sa conduite irréfléchie.

Et ça marche ? Plutôt moyen, quand même. Même si les jeunes Californiens restent assez influençables, pour beaucoup d'entre eux, cette expérience restera une émotion forte, mais ne stimulera pas leur glande à sens moral... Les cops présents et l'instructeur au ton sentencieux devront insister sur les dangers de la route et se débrouiller avec un public auquel ils ont rarement affaire : de jeunes conducteurs qui viennent de passer le permis et auxquels il faut

inculquer une sainte horreur de la boisson et des excès de vitesse. Cependant, le jeune Jordan Stevenson semble traumatisé, et il faut plutôt le rassurer qu'en rajouter une louche... Maintenant, c'est vous qui voyez, hein.

Générique

Faites péter à fond les ballons le générique de *Chips* que vous aurez pris soin d'interpréter vous-même à la guitare, avec le groupe de Déchire-Métal de votre petit frère, à l'envers et en rotant. C'est là un puissant remède contre l'apathe, qui ne saurait dépareiller un bon début de partie de COPS. La projection de foie cru sur l'assistance esbaudie est optionnelle mais recommandée. Dans un registre plus commun, vous pouvez vous contenter de mettre la musique qui vous sert habituellement de générique de début (si vous n'en avez pas, je vous recommande chaudement le court morceau de Jerry Goldsmith qui accompagnait la bande-annonce de *Judge Dredd*, ou quelque chose du style).

1. Acte I - On the air

« I can feel it, coming in the air tonight... »

1.1. Panique chez le marchand de vent

Ça commence comme un p'tit 10-18, et vous allez voir que ça va nous mener loin, cette histoire.

À Los Angeles, depuis quelque temps, « *to be on the air* » ne signifie plus « être à l'antenne » mais plutôt « être dans la mode de l'air » (le courant d'air ?). Pour épater leurs copines accros aux brocolis bios et aux pilules-détente du professeur Zgönk TM (« Les pilules-détente du professeur Zgönk sont une marque déposée par Casapha - Californian Sanborn Pharmaceutical : VOTRE pharmacie »), les yuppies bourrés de dollars les invitent désormais à venir se gaver d'Air de Paris (en français mâché à la californienne dans le texte), de Venetian Fragrance, de A touch of Spicy India ou du plus cheap mais toujours à la mode *Just breathe the summer*. Pour le prix d'un bon repas dans un restaurant à la mode, on peut venir inhaler dans une bouteille, ou pour les plus fortunés directement depuis un masque relié à une bonbonne aux couleurs pastel, un peu d'air importé de-ci de-là par le patron du *The Air*, Frank De Vries. Robuste, le regard clair et franc, cet homme au lourd passé s'est racheté aux yeux de la société et a trouvé le moyen de faire cracher leurs cartes de crédit aux Californiens sans leur pointer de pétard sous le nez. Frank, autrefois gangster à la petite semaine, est un homme désormais intègre, amical et ouvert. Rares sont ceux qui l'ont connu lorsqu'il s'appelait Frank the Bank et braquait, l'arme à la main, tout ce qui bougeait (et aucune banque, malgré son surnom). Il porte en lui un profond mépris pour le comportement de parvenus de la plupart de ses clients. Leur vendre de l'air en tube n'en est que plus agréable. Frank reste cependant foncièrement honnête : les bonbonnes de son bar sont

effectivement importées des quatre coins du monde, même s'il faut une bonne dose d'arôme artificiel pour rendre respirables les relents d'égouts importés de Venise, par exemple. Les clients paient rubis sur l'ongle, les deux serveuses, Sally Hurley et Fiona Stone, se font des pourboires indécents sans même se faire draguer par la clientèle, et l'établissement fait un bénéfice assez conséquent (en particulier les jours de grand gob : le magazine Healthy California a consacré un long article suffisamment élogieux aux vertus curatives et préventives de « l'inhalation sécurisée », (un terme à ranger à côté de « bifidus

actif » et « agriculture bio ») pour laisser espérer à De Vries une vie de prince et une retraite confortable.

C'est pourquoi l'appel de détresse que reçoivent vos PJ a de quoi surprendre : c'est l'émeute au *The Air* : certains clients sont comme fous, d'autres plongés dans une profonde dépression, et les rares qui ne semblent pas affectés commencent à prendre peur. Quand les membres du COPS interviennent, c'est déjà la panique, et certains badauds commencent à s'attrouper pour jouir du curieux spectacle... À vous de déterminer, selon votre groupe de PJ et ses orientations (le flic version Marcel déchiqueté, marchant pieds

nus dans les éclats de verre, ne sera sans doute pas attiré par les mêmes situations que le diplomate spécialiste de la psychologie, qui sait calmer la maman dont l'enfant est dans un immeuble en feu), de quel spectacle il s'agit. Il suffit que vous sachiez que deux des bonbonnes de *Just breathe the summer* (« respirez l'été » en VF) que le patron vient de « mettre en perce » contiennent un gaz qui agit sur le système nerveux et provoque immédiatement une véritable crise de nerfs : anxiété délirante, effondrement nerveux et folie furieuse sont au programme. Par ailleurs, le gaz fait également disparaître les inhibitions : certaines victimes se contenteront de dire leurs quatre vérités à leurs compagnons, d'autres auront un comportement complètement animal. Que vous choisissiez le fou furieux qui sort un calibre de son attaché-case et commence à tirer sur la foule (pensez à Michael Douglas qui pète les plombs dans *Chute libre*), le couple de cadres dynamiques qui commencent à s'invectiver pour finir par agonir leur patron et sa femme de sortises (pensez à un épisode de *Ma sorcière bien aimée* sous acide), ou le strip-tease surprise de la grand-mère devant ses petits enfants traumatisés (ne pensez pas,





ne pensez pas !), cette scène permet de mettre les nerfs de vos PJ à rude épreuve, d'autant qu'ils auront à gérer la foule qui commence à s'attrouper. Si vous devez en rajouter, le masque respiratoire d'un client est tombé et continu à exhaler le produit euphorisant... Et si c'était un des PJ qui en était victime ?

Une fois la situation sous contrôle, De Vries est effondré : à peine devenu honnête, le voilà au cœur d'une vilaine affaire, puisque ses clients ne manqueront pas de porter plainte contre lui... Voilà le point de départ d'une enquête qui va déboucher sur de multiples problèmes... En attendant, il faut disperser la foule, s'assurer que toutes les victimes seront sous suivi médical, et recueillir les témoignages des clients présents. Voilà nos PJ sur une nouvelle enquête.

1.2. Enquête

Des PJ normalement constitués devraient s'intéresser de plus près à ce curieux débordement, dans un établissement calme, et dont le patron semble (et est) honnête. Cependant, il faut bien le reconnaître, son passé de braqueur ne joue pas particulièrement en la faveur de De Vries. D'un autre côté, pourquoi saborderait-il sa propre fructueuse entreprise ? Une brève enquête financière révèle qu'il a quelques dettes, mais rien qui justifierait une quelconque escroquerie à l'assurance ou autre malversation.

Les troubles ont commencé vers 14h30, à l'heure où un jeune couple est entré dans l'établissement, et où un des clients a été pris d'une incoercible crise de rire... qui l'a fait rouler sous la table, et a nécessité l'intervention d'un autre client, médecin, sans quoi il se serait ensuite étouffé en avalant sa langue. Une panique générale s'en est suivie, avec les conséquences que l'on sait (enfin, que vous savez, c'est vous le boss, après tout). On peut déterminer que toutes les victimes (puisque nombre de clients n'ont pas été affectés) inhalaient le mélange *Just breathe the summer* au masque, en bonne dose. De là, on remonte facilement aux deux bonbonnes suspectes, qui peuvent être réquisitionnées en vue d'analyse. Les victimes du gaz n'auront aucune séquelle, et on déterminera la présence d'un agent euphorisant inconnu dans leur organisme. Ces analyses seront probantes d'ici le lendemain matin.

En attendant, on peut consulter la liste des achats d'air. *Just breathe the summer* est un simple mélange d'air frais, à la teneur en oxygène un peu augmentée, et agrémenté de parfums synthétiques divers. Le mélange est réalisé grâce à un petit labo en sous-sol. Il faudra quelques heures pour arriver à la conclusion suivante : les deux bonbonnes contenaient un mélange composé de divers éléments en stock (et donc déjà utilisés sans effets néfastes) et d'arômes artificiels produits par une société nommée avec un bon goût presque texan *The Fragrance Ranch*, spécialisée dans les arômes de synthèse. Irréprochable au point de vue juridique, légal et financier, il est cependant difficile à croire que cette société ait laissé passer quelque chose d'aussi énorme...

1.3. Intervention au *Fragrance Ranch*

L'enquête prend ici un tour diplomatique. Le *Fragrance Ranch*, situé à la frange de Beverly Hills, est un endroit très select. Dans un environnement aseptisé, on y rencontre des « nez » en costume impeccable, d'élégantes femmes en tailleur austère et de mornes chimistes porteurs de mystérieux et épais dossiers. Richard Austen, brillant homme d'affaires, est le propriétaire des lieux. Il accueillera les PJ comme des visiteurs de parc d'attractions, leur faisant faire sans se presser un tour des lieux très pédagogique (« Ici, le labo où sont élaborés les parfums de synthèse. Nous avons une banque d'essences comprenant plus de 10 000 références, et un éventail de près de mille arômes essentiels. Parfums, goûts... Ah, ici, une salle expérimentale, où nous essayons, avec quelques œnologues réputés, de reproduire le goût, mais aussi la texture, de certains bons crus. Pas encore parfait, mais nous faisons un Beaujolais nouveau des plus acceptables. Et ici... »). Il tiendra à régler en personne le problème des membres du COPS. Il approvisionne depuis l'origine (c'est-à-dire un an) le *The Air*, et semble ne pas tarir d'éloges sur son patron... tout en insinuant discrètement qu'un ancien criminel reste un criminel. Quoi qu'il en soit, il reste très poli jusqu'à ce que les PJ demandent à vérifier ses stocks.

L'affaire est longue et fastidieuse. Des tonnes de pape-rasse attendent les joueurs, et les expertises qui vont avec seront tout aussi passionnantes. C'est le moment de jouer un petit épisode « vie privée ». Il faudra environ six heures pour obtenir des résultats probants.

Une fois que tout aura été épluché voici ce qu'on peut obtenir : le produit incriminé a été modifié, c'est ce qu'indiquent les tests du labo du *Ranch Fragrance*. Une chimiste du nom de Patricia Connors restera à la disposition des joueurs afin qu'ils puissent mener l'enquête et accéder à tout et n'importe quoi. Cependant, quand il s'agit d'accéder aux données du labo 12, où le produit a été préparé, elle doit demander l'autorisation express de son patron, qui accompagne les flics sur les lieux. Là, surprise, Austens, l'air renfrogné, vient faire de plates excuses aux PJ.

Si les cops pensent que le labo 12 est un mystère, un secret, un Graal, laissez-les croire... C'est juste un labo comme les autres. Simple, on ne peut y entrer que muni d'une combinaison spéciale, car c'est là qu'on élabore les parfums les plus volatils, les nuances les plus subtiles, et la moindre modification dans l'atmosphère du labo risquerait de détériorer le subtil équilibre olfactif en jeu, et de provoquer des problèmes qui coûteraient des milliers de dollars à la société. Mais si vos PJ insistent, hein...

« C'est mon fils, messieurs. Je viens de vérifier : il a cracké ma clef d'accès au central des livraisons. Mon fils est à l'origine de cet incident. Lui et ses petits merdeux de copains ».

Austens n'est pas malhonnête, mais il tient à son fils. Pour lui, tout cela n'est qu'une blague sans conséquences, qu'on peut arranger en graissant quelques pattes. Il va tenter d'arranger l'affaire à l'amiable. Ici, de deux choses l'une :

Les PJ sont intraitables et saisissent l'occasion de faire morfler un gosse de riches. Austens s'en sortira rapidement grâce à un avocat du feu de dieu. Il prouvera très rapidement (et avant le procès), que c'est Caleb Sanborn (cf. plus loin) qui est à l'origine de l'incident, et non Jeremy Austens. Il ira même jusqu'à proposer aux victimes de l'incident de porter plainte contre le patron de *The Air*, qui n'a pas fait contrôler ce qu'il vendait à ses clients. Et *The Air* fermera définitivement ses portes bien avant que le procès ne commence. Autant dire que dans ce cas de figure, les PJ risquent surtout de perdre bêtement du temps, ce que leurs supérieurs ne manqueront pas de leur faire remarquer, s'ils leur demandent conseil. De Vries lui-même, s'il est consulté, n'est pas un fou de guerre : ce n'est pas le genre de personne qui peut s'élever et se dresser contre une grosse compagnie comme le *Fragrance Ranch*. Il sait qu'il a plutôt intérêt à faire profil bas.

Les PJ ne veulent pas faire de vagues et se laissent fléchir. Dans ce cas, Austens leur demande de continuer l'enquête et d'interroger son fils Jeremy, ne serait-ce que pour le secouer un peu. Il promet (et donnera) un substantiel dédommagement au *The Air*, ainsi qu'à toutes les victimes, à condition que l'affaire ne s'ébruite pas. Sa carrière pourrait bien dépendre de cet incident, selon lui. En réalité, l'affaire a peu de chances de faire beaucoup de bruit, mais Austens considère les cops comme de grands enfants. Une fois les clients dédommages, et, surtout rassurés sur l'absence totale de séquelles, ceux-ci ne porteront pas plainte non plus. Mais ça, les joueurs le sauront plus tard...

En attendant, dans les deux cas de figure, les PJ vont devoir interroger Jeremy Austens pour tirer l'affaire au clair.

1.4. Omega Phi

Au moment où les PJ décideront de lui rendre une petite visite, Jeremy sera en train de fêter quelque événement marquant de sa vie (une note au-dessus de la moyenne, une nouvelle petite amie, une nouvelle voiture...) avec ses camarades de la confrérie Omega Phi, dans le petit pavillon où il habite, non loin de l'université. Les flics ont intérêt à y aller en civil, car les étudiants sont farceurs et prompts à la blague à l'encontre des représentants des forces de l'ordre. Austens, un garçon déplaçant, très fils à papa, reste très sûr de lui et arrogant au milieu de ses camarades. Si les cops s'en laissent conter, ils ne tireront pas grand-chose de ce gosse pourri-gâté de 18 ans, qui possède déjà sa maison, une petite branche de la boîte de son père, et assez de liquidités pour racheter un étage de l'immeuble du COPS. Il essaiera de jouer les innocents, les durs (« vous avez un mandat ? Vous savez où est la porte ? », ceci sachant que les cops n'ont besoin d'aucun mandat pour venir l'interroger librement...), les hommes d'affaires occupés (« nous en parlerons avec mon avocat : quand dois-je prendre rendez-vous ? »). Il suffit de le mettre à part, fût-ce dans la pièce d'à côté, pour qu'il se dégonfle comme une baudruche. Il crachera tout ce qu'il sait d'un coup, dès que les mots « détention », « procès » ou « justice » auront été prononcés.

En fait, tout ça n'est qu'une vilaine, une très vilaine blague. Il y a un mois, Austens, son pote Caleb Sanborn et leurs deux copines, Anna et JanYne (oui, ça s'écrit comme ça, on est en Californie et c'est très à la mode) se sont fait virer du *The Air* sous prétexte qu'ils incommodaient les autres clients. Ce qui était exact, car Sanborn et Anna en particulier (du moins selon Jeremy) avaient abusé de l'alcool et de diverses substances, et se comportaient comme des parvenus gazés au joker. Sanborn eut l'idée de prendre sa revanche sur cet ex-taulard de De Vries (qui les avait virés par la peau du dos) en remissant sa réputation. Il subtilisa un produit expérimental chez papa, l'introduisit dans des produits à destination du *The Air* grâce à Austens, et le tour était joué.

Tout ceci est vrai, à l'exception d'une chose : Sanborn n'était pas motivé par la vengeance, mais par l'argent. Il doit de grosses sommes à beaucoup de membres d'Omega Phi, et Austens lui a proposé de régler son ardoise de la sorte. Une enquête pourrait permettre de découvrir que le jour où Austens a été viré du *The Air*, il était en compagnie d'un autre couple, qui ne correspond en rien à la description de Sanborn et Anna.

Du coup, nous voilà à la recherche de Caleb Sanborn...

1.5. L'Introuvable Mr Sanborn

Comme le scénario se prolonge ici en enquête et laisse peu de place à l'action, autant intercaler un épisode un peu musclé avant de repasser en mode « recherche d'indices ». Vous pouvez prolonger la séquence de pré-générique en suivant l'évolution du petit Stevenson (qui, traumatisé, devient un danger de la route : il vient de provoquer un carambolage monstre en ville... Les effets négatifs de la campagne 3D-Reality seront mis en cause et celle-ci s'interrompra rapidement), à moins que vous ne préfériez un petit épisode tranquille : arrestation de petit truand, poursuite en voiture, sauvetage d'un chat grimpé sur un arbre...

L'enquête va prendre ici un tour différent selon divers paramètres : en premier lieu, la couleur de peau des PJ.

En effet, l'appartement de Caleb Sanborn étant inoccupé (et ce depuis assez longtemps, mais ses camarades affirment qu'il ne s'y trouve pas très souvent), il faut remonter à son père, Marcus Sanborn, le patron de la firme Casapha, Californian Sanborn Pharmaceutical, laquelle produit nombre de substances coûteuses et innovantes, ainsi que certains médicaments très spécialisés. Les joueurs peuvent se souvenir en avoir vu le sigle sur certains médicaments qu'eux ou des personnes de leur entourage prennent. Si les PJ sont bien documentés sur le milieu de la chimie et de la médecine, ils auront entendu certaines rumeurs, selon lesquelles Casapha aurait un labo spécialisé dans la recherche sur la gobelinisation et également sur les effets à long terme de la grey plague (ce lichen qui grignote les buildings...) sur l'organisme humain et animal. Sans que rien ne soit très clair, une aura trouble entoure Casapha. Presque menaçante.

M. Sanborn sera assez réticent à l'idée de rencontrer les PJ, mais ils obtiendront une entrevue en insistant un peu.





Attention, par rapport à leur interrogatoire du jeune Jeremy, le contraste va être saisissant (c'est pourquoi il faut bien interpréter les discussions avec Austens père et fils, afin que celle-ci soit plus percutante encore). Sanborn accueille les PJ dans son bureau, au dix-septième étage de l'immeuble de la société. Un bureau d'une sobriété stupéfiante. Si le mot « aseptisé » vient à l'esprit dans les locaux du *Fragrance Ranch*, c'est de « vide » qu'il faut parler ici. Sur les murs, deux décorations : un imposant portrait de Malcolm X et un masque africain. Une sculpture de près de deux mètres représentant le logo de la société (ses initiales, CSP, entrecroisées en 3D) trône dans un coin. Et il n'y a rien d'autre que des sièges (un pour chaque PJ, le nombre a été prévu), le bureau de Sanborn, et le propriétaire des lieux, confortablement installé dans la Rolls des fauteuils en cuir. Le bureau en lui-même est impressionnant, entièrement translucide. On voit par transparence, dans ses tiroirs, quelques minces documents entreposés avec un sens de l'ordre parfait. Seuls quelques tiroirs sont parfaitement opaques, noirs... que peuvent-ils bien cacher ? Tout cela en dit long sur la personnalité de Sanborn : un individu qui feint de n'avoir rien à dissimuler, mais qui dissuade son interlocuteur de pénétrer dans les zones qu'il occulte ostensiblement.

L'homme est massif, dur, son regard implacable : on dirait l'adjectif marmoreen inventé pour lui. Il occupe ce gigantesque bureau vide avec une incroyable densité, une présence qui l'emplît tout entier.

« Parlez, messieurs, je suis à votre disposition ». Marcus Sanborn ne vit pas sur le même plan que les simples mortels. Et surtout pas que les mortels blancs. Un Noir à la personnalité affirmée, sûr de lui et parfaitement loyal, pourrait gagner sinon son estime, du moins son respect... pour un temps. La moindre marque de faiblesse ou d'échec équivaut à se faire tatouer le mot « loser » sur le front, en la présence de Marcus Sanborn.

L'entrevue sera brève, très brève. Sanborn assure qu'il ne sait pas où se trouve son fils. « Sans doute occupé à quelque affaire de son cru. » Il reste parfaitement flou dans ses assertions. Dit ne pas l'avoir vu depuis une semaine. Cependant, dès que les cops parlent de la disparition d'une substance expérimentale, il semble presque soulagé, et devient plutôt volubile et coopératif : « messieurs, je vois que cette affaire requiert mon immédiate attention ». Il lui faudra moins d'un quart d'heure pour obtenir tous les renseignements relatifs au produit disparu des labos, et si les cops se laissent avoir, il les fera reconduire tranquillement à la sortie. Il promet de retrouver son fils et assure les cops qu'il ne portera pas plainte non plus (mais pourquoi le ferait-il ? Contre son fils ?). Ceux-ci pourront insister tant qu'ils voudront, Sanborn restera de marbre. On pourrait penser qu'il couvre son fils Caleb.

Il n'en est rien. En réalité, Caleb a été kidnappé, ce qui embarrasse particulièrement Sanborn senior. Et pour cause : l'enlèvement a été perpétré par les Sweet-dreamers, gang plutôt minable mais dont les membres gravitent dans des milieux plus dangereux. Par ailleurs, monsieur Sanborn a quelques squelettes dans son placard (voir encadré « Casapha »), et n'aime pas trop qu'on aille y fouiller. Voilà qui le met en fâcheuse posture, c'est

certain. En tout cas, au terme de l'entrevue, une chose est certaine : il ne sait pas où se trouve Caleb Sanborn. Il demande aux cops de laisser tomber cette affaire, qui n'est finalement qu'une toute petite goutte d'eau dans un vase bien loin de déborder. Non ?

CASAPHRA

Californian Sanborn Pharmaceutical. Trois mots qui résonnent comme des échos d'« honneur, famille et patrie » dans les oreilles californiennes. Médiateur, modeste, génial, Marcus Sanborn est le Charles Ingalls des gros bonnets, construisant des hôpitaux, menant une vie de père de famille modèle après le décès d'une épouse considérée partout comme une sainte ayant vécu dans l'ombre, et travaillant sans relâche à la recherche contre les fléaux de ce siècle. Le terme de chevalier d'industrie semble retrouver sur son curriculum des lettres de noblesse qu'il n'avait jamais eues.

Et pourtant... Tout jeune, Marcus Sanborn a vu brûler devant sa maison des croix de feu. Il a connu le froid, la faim, la peur, et il a su à quoi il devait tout cela : son père. Un père trop veule, trop fainéant, trop stupide, et surtout trop noir. Alors Marcus a travaillé dur, pour se payer des études, puis pour se payer une affaire, puis pour se payer une histoire. Après avoir fait disparaître le dernier vestige de son vrai passé. Son père vit aujourd'hui dans un asile où il se prend pour Martin Luther, son héros de jeunesse. Marcus préférait de loin Malcolm X. Depuis longtemps Marcus Sanborn sait qu'on ne fait pas domelette sans casser des œufs. Simplement, il sait qu'une fois arrivé où il se trouve, on peut choisir quels œufs on casse. Devenu à force d'ambition et de talent un des plus grands pourvoyeurs de produits pharmaceutiques de Californie, il agit aussi en sous-main selon ses idéaux profonds. Les WASP sont comme tous les autres insectes : il peut les écraser sous son talon.

Seulement, aujourd'hui, Marcus Sanborn se rend compte qu'il a fait place nette dans son domaine, mais qu'il veut plus. Et il aimerait que son fils suive ses traces, histoire de pérenniser ses acquis, et d'asseoir réellement une dynastie Sanborn. Simplement, fiston est un mou, un veule, un plaintif, de ceux pour qui la cuiller en argent est trop petite, ou trop sale, ou pas assez pleine. Rebelle parce que c'est à la mode. Cultivé parce qu'il faut bien renforcer un peu la surface quand on est aussi creux. Une bouche inutile, un peu trop prompte à laisser échapper des âneries.

Tout cela ne va pas dans le bon sens, celui des affaires. D'autant que Casapha est en pleine phase d'expansion : actions en plein boom, contrats internationaux, afflux de têtes pensantes, et nouvelles branches. En particulier dans le domaine de la recherche. Ça n'aura peut-être pas beaucoup d'importance pour le moment, mais c'est promis, on vous en reparlera... D'un autre côté, vous en savez peut-être déjà plus que nous. Vous avez l'air suspect, de toute façon... Allez, hop, au trou !



2. Acte II - Le sang et la sueur

Après une entrée en matière plutôt linéaire, le scénario va prendre ici un tour plus souple et plus libre, sachant qu'il peut s'agrémenter de quelques 10-18 bien sentis, et qu'il est établi autour des preuves à rechercher, d'une histoire à reconstituer, et d'un calendrier des événements très relatif (aucune date précise n'a été indiquée, afin de minuter votre planning en fonction de la progression, foudroyante ou calamiteuse, de vos joueurs chéris).

Voici donc en vrac, plutôt qu'une recette pour réussir le scénario, des ingrédients à accommoder à votre façon : quelques personnages, des endroits où aller, et quelques pistes possibles au cas où vos cops n'auraient pas trop de suite dans les idées et auraient besoin d'un gros coup de pouce.

Cette partie de l'histoire va essentiellement tourner autour d'un gang de Gardena. Le contraste avec la première partie de l'enquête se doit d'être saisissant. Oubliés le protocole, les manières et même la loi. Il va falloir rouler des mécaniques et jouer serré pour se faire respecter ici. Un fil issu d'un milieu difficile sera ici un incomparable atout. Attention à ne pas trop se faire remarquer : chaque mouvement est épilé, et un faux pas serait immédiatement sanctionné. Surtout, pas de violence pendant l'enquête, pas d'altercation ni rien de ce genre : l'atmosphère est tendue, mais il n'y aura aucune manifestation de haine ou d'inimitié directe. Au pire, les cops peuvent s'attendre à un graffiti sur leur voiture de fonction. Mais la rue retient son souffle, et la poudre ne parlera pas aujourd'hui (à moins que vos PJ soient de vrais va-t-en-guerre qui arrivent la sulfateuse à la main). N'oubliez pas que les gangs de Gardena sont plutôt tranquilles, et que tout est sous contrôle des « anciens » qui officient au Body Enhancement Social Club (cf. encadré « Gardena ? », pour ceux qui se seraient perdus en chemin).

GARDENA ?

Petit digest concernant Gardena, pour ceux d'entre vous qui ne disposeraient pas de l'excellentissime supplément *Amities de Los Angeles* (ou qui auraient eu la flemme de le lire) en vente dans toutes les bonnes crémeries. Gardena est une petite banlieue résidentielle, qui dissimule quelques activités clandestines : des ateliers de recherche illicites (qui consacrent leurs efforts à développer des drogues), une boutique (le Body Enhancement Social Club) qui regroupe des anciens membres de gangs recygés en artisans du piercing, du tatouage et autres joujoux, et quelques gangs qui comptent parmi les plus modérés. On y trouve la Rave Factory, gigantesque boîte techno et véritable marché aux acides et aux expériences nouvelles... Ça vous permet de situer un peu l'ambiance...

2.1. Flash-back

Le fils de Marcus Sanborn a bien des soucis. D'une, il s'est entiché d'une jeune blanche, alors que papa est beaucoup plus Malcolm X que Martin Luther King. De deux, il joue. Souvent, gros et mal. Au poker, quand vous ne savez pas qui est le pigeon, c'est que c'est vous. Caleb Sanborn ne sait même pas qu'il y a des pigeons au poker. Ce grand garçon plutôt athlétique mais guère pugnace, aux contours raffinés mais sans rien dans le ventre, se laisse porter par la vie, au gré des exigences d'un père tyrannique et d'une crise d'adolescence qu'il n'a jamais terminée.

Riche, Caleb l'était sans doute à la naissance : mais il a revendu la cuiller en argent qu'il avait dans la bouche contre un peu de rêve en poudre et quelques tours de roulette. Caleb n'a jamais été accro aux drogues dures. Mais le jour où il a touché son premier paquet de cartes, il a signé l'arrêt de mort de son compte en banque. Si la firme Caltech, du groupe Casapha, affiche un curieux déficit pour une industrie florissante, qui compte certains grands noms de la profession médicale parmi ses clients, c'est surtout à cause d'une gestion désastreuse, qui cache tant bien que mal les ponctions régulières que Caleb est contraint d'y appliquer en douce (et qui n'ont pas échappé à son père, lequel laisse sa chance à son fils, jusqu'au bout : on verra plus loin que sa patience a cependant des limites).

Ici intervient Anna. Une étoile, un phare, qui arrive à éplucher la carapace d'indifférence blasée du fils à papa, et qui découvre, là, tout au fond, un être humain presque acceptable. Et qui affirme s'en satisfaire. Ce qui pourrait être une chance pour Caleb sonne le glas de son sens moral. Prenant tout ce que lui dit Anna pour argent comptant, rêvant d'une nouvelle vie avec elle comme on rêverait d'une nouvelle voiture, il réagit de la seule manière qu'il connaisse : « Il me faut de l'argent ». Pour s'acheter son rêve, sa conduite et son paradis avec Anna, Caleb, qui a pris ce messie pour une lanterne, met sur pieds un plan ambitieux. Son père peut lui payer cet avenir dont il rêve ; mieux : il le doit. Mais contraindre Marcus Sanborn n'est pas chose facile. Caleb fera donc appel à l'amour paternel pour ouvrir les vannes de la trésorerie de son père, mais d'une façon légèrement détournée.

En traînant dans les milieux un peu glauques (une enquête permet de trouver la trace de Caleb dans beaucoup d'établissements de jeux illégaux, où il a souvent une ardoise salée, et on peut découvrir qu'il a fréquemment traîné à la Rave Factory), Caleb s'est trouvé des amis, dont un copain d'enfance, Lonewolf, aka Zachary Fields, qui ne demande rien de mieux que de lui rendre service. Les Sweet-dreamers, le petit gang de Lonewolf (voir encadré) pourraient très bien enlever Sanborn et faire cracher à son père une coquette somme, laquelle lui permettrait de voir enfin aboutir sa vie de couple avec Anna. Il ne dit rien à cette dernière, bien sûr... Il rencontre discrètement Lonewolf, un soir, dans sa garçonnière grand style. Tous deux mettent les détails au point. Anna ne devrait pas être là, mais elle passe par hasard.

Bing.

AFFAIRES EN COURS

145

CHAPITRE DEUX



Lonewolf n'a jamais vu d'ange auparavant, mais il fond devant la jeune femme. Pour elle il ferait n'importe quoi. Il suffirait qu'elle demande.

Elle s'en va rapidement. Sanborn explique à Lonewolf à quel point l'avenir d'Anna dépend de cette opération, qu'il entend mener de main de maître. Il vient de finir de payer ses dettes à ses « amis » de la confrérie Omega Phi en faisant un coup fumant à son père (il s'agit tout simplement du trafic qui a donné lieu aux événements du début de ce scénario). Il va tout simplement se laisser tabasser par les Sweet-dreamers à la sortie d'un bar qu'il fréquente assidûment, le Night Bird, à quelques pâtés de maisons de la Rave Factory. Ensuite, Lonewolf lui trouve

une piaule à la lisière de Hawthorne, d'où il puisse organiser tranquillement son émigration hors de Californie, des faux papiers et tout le tremblement. Tout devrait marcher comme sur des roulettes.

Le soir dit, Caleb est au Night Bird, seul, et attend tranquillement l'heure où un comparse, membre du gang, un certain Boom Boom, va lui faire signe que tout est prêt : l'arrière-cour du bar est déserte, il n'y aura guère de témoins, à l'exception de quelques voisins qui pourront assurer d'éventuels enquêteurs que l'enlèvement s'est bien produit. Par ailleurs, les deux gorilles qui suivent en douce le fils Sanborn ont été neutralisés en douceur, et leurs corps déposés dans un coin bien propre. Eux aussi pour-



ront témoigner de la véracité de l'enlèvement, juste après avoir été virés par Marcus Sanborn. Simplement, il y a un gros hic. C'est le soir où Anna et plusieurs membres d'Omega Phi ont décidé de se rendre au bar en question, par pur hasard. Anna insiste pour repartir avec Caleb, qui refuse avec véhémence. L'argument tourne peu à peu à la scène de ménage, devant des membres d'Omega Phi qui commencent à subodorer quelque chose. Caleb réussit à s'écarter en claquant la porte, laissant derrière lui une Anna en larmes et des étudiants stupéfaits. Il se fait ensuite correctement assommer par Diamond, Gozilla et Boom Boom, et se félicite d'avoir réussi un enlèvement qui a bien failli capoter.



Simplement, Anna a tout vu. Suivant en douce Caleb, croyant découvrir une rivale, elle a vu l'enlèvement, et Diamond l'a lui-même aperçue du coin de l'œil. Ça nous fait beaucoup de gens qui savent beaucoup de choses sur un sujet qui ferait mieux de rester secret, non ?

Là-dessus, notre gang favori contacte très discrètement (grâce au portable de Caleb) papa Sanborn, et l'avertit qu'à moins de livrer vingt-cinq petits millions de dollars, il ne reverra son fiston qu'en petits morceaux. Le tout est accompagné d'un petit doigt parfaitement identifiable grâce à une analyse d'ADN (cf. encadré « tu veux mon doigt ? »). Caleb coule des heures paisibles dans un squat, en attendant que son père se décide.

Entre-temps, se déroule notre début de scénario, et l'intervention du COPS. Retour au présent ? Actuellement, Caleb est tranquille dans son petit squat, pendant que les cops sont à sa recherche. Les Sweet-dreamers se sont séparés en deux groupes : l'un mené par Lonewolf, l'autre par un de ses comparses, « Diamond » Williams. Quand un groupe reste pour protéger et surveiller Sanborn (les chicanos de Hawthorne ne sont pas des plus virulents, mais on ne sait jamais), l'autre reprend son activité principale à Gardena : glander. Afin que nul ne se doute de ce qui se passe.

TU VEUX MON DOIGT ?

Ici, petite parenthèse : Caleb, en petit malin qu'il est, a simplement fait cloner un tout petit bout de lui pour cette opération. Il a trouvé ça plutôt finaud, et très intelligent. Évidemment, il a eu recours à un labo semi-clandestin, appartenant à un des concurrents de son père... qui se trouve être le papa d'un de ses copains d'Omega Phi, Derek Paulson. Cependant, il a oublié un petit détail : le petit doigt en question ne porte aucune trace d'une vilaine coupure qu'il s'est faite récemment au cours d'une « cérémonie » d'Omega Phi. Il est assez facile d'introduire ce genre de détail dans le scénario. Quand les PJ s'entretiendront avec les membres d'Omega Phi, soyez sûrs de mentionner « cette putain de soirée d'enfer » où Caleb a voulu ouvrir une cannette de bière d'une seule main et où il a réussi à soulever la main comme un abruti. C'est une grosse ficelle, mais ça a l'avantage de donner un indice assez facile à identifier et à mettre en œuvre. Il suffit d'observer le doigt envoyé pour découvrir qu'il ne porte aucune trace de l'accident (alors que les Omega Phi confirmeront qu'il a fallu le recoudre, et qu'il était trop tard quand ils sont arrivés, fin saouls, à l'hôpital du quartier, pour effectuer une opération sans traces). Par ailleurs, sur ces présomptions, un examen approfondi permettra de déterminer qu'il s'agit probablement d'un doigt cloné. Il est à noter que Marcus Sanborn parviendra rapidement aux mêmes conclusions s'il est confronté au témoignage des membres de la confrérie.



2.2. Vous aimez les puzzles ?

Pour rassembler les pièces disparates de ce puzzle, il va falloir écumer les bars et les taudis, et faire le tour des indics du coin. Voici un petit résumé des sources à exploiter et des indices qu'elles fourniront.

● **Les indics** : on sait dans la rue que Caleb Sanborn a été enlevé. On ne sait pas par qui, mais en creusant bien, les indics habituels devraient pouvoir dire que les Sweet-dreamers sont forcément innocents parce qu'on ne les voit presque plus. Enfin, plus au complet. Si les cops vont voir du côté du Body Enhancement Social Club, on ne leur dira rien du tout. Les Sweet-dreamers, ce sont des gentils, des petits gars réglés... Y'a peut-être le petit Williams, celui qu'ils appellent Diamond à cause du diamant incrusté dans une de ses dents... Mais faudrait plus qu'un mec comme ça pour les rendre nerveux.

● **Le patron du Night Bird** peut témoigner du fait qu'il a vu Caleb Sanborn pour sa dernière apparition publique, en compagnie de ses copains d'Omega Phi. Il parlera aussi d'une dispute.

● **Les Omega Phi** peuvent décrire la soirée en question.

● Une petite enquête dans le milieu des gangs permet de se faire une idée de la personnalité des Sweet-dreamers : d'authentiques losers, qui ne sont pas particulièrement bien considérés, même parmi les gangs plutôt tranquilles de Gardena (considérez qu'ils ont plutôt l'image d'un gang à l'ancienne). Cependant, on parle beaucoup de Lonewolf, un type réglé mais sans ambition, et un peu de Diamond. Lui, c'est un frère, un dur. Ce ne serait pas étonnant qu'il finisse par mener la danse un jour.

● **Les parents** de certains des Sweet-dreamers : c'est une voie sans issue. La plupart ignorent que leur progéniture fait partie d'un « gang », et le reste s'en contre-fiche. Mais c'est l'occasion de faire une incursion en profondeur dans la réalité quotidienne des futurs membres de gangs : parents alcooliques, familles entassées dans des logements insalubres, conditions de vie que ne supporterait pas une famille de cancrelats indigents, et misère. C'est l'occasion pour un flic issu de ce milieu de retourner un peu à ses racines, voire de retrouver de vieilles connaissances. N'en abusez pas, mais ne négligez pas cet aspect, qui donnera l'atmosphère de série télé idéale à votre scénario.

● **Anna** : selon la personnalité choisie, Anna peut disposer de plus ou moins d'informations concernant l'enlèvement. Toutefois, elle ne peut indiquer l'endroit où se trouve Caleb.

● Si on creuse bien, si on parle de Caleb et de Lonewolf, on finira par trouver quelques personnes (en particulier une viduese de la Rave Factory, style Schwarzenegger avec un chignon, qui dira que « ce p'tit connard de Sanborn, ouais, je l'ai connu. Grande gueule, heureusement qu'il avait cet autre black, là, Longwolf, pour lui sauver les miches de temps à autre ») qui indiqueront que les deux étaient plutôt bons copains.

2.3. Appendices à l'acte II

- Les Sweet-dreamers

Une fois que les personnages disposent d'assez d'infos, on va leur tourner un peu la tête, histoire qu'ils n'aient pas trop le temps de réfléchir, avec une petite scène d'intervention de derrière les fagots. Au programme : graffitis hallucinogènes, enfants abandonnés, délire mystique et surtout, la preuve que Caleb Sanborn n'a pas été kidnappé, mais que tout ceci est une machination de son cru. Cependant, voici quelques informations qui vous seront sans doute utiles pour le déroulement du reste de ce scénario.

2.3.1. Les doux rêveurs

Si la pierre tombe sur l'œuf, malheur à l'œuf.
Si l'œuf tombe sur la pierre, malheur à l'œuf.

Les doux-rêveurs n'ont encore pas émergé de leur coquille de rebelle, et sous leurs dehors de « gangstas », ce sont encore des gosses qui regardent le dimanche matin les dessins animés en 3D sur la chaîne cartoon. La violence graphique, orale, visuelle et sonore, ils connaissent sur le bout des doigts. Je t'insulte, tu me pousSES, je montre le poing, tu sors un cran d'arrêt, nos potes nous retiennent tous les deux et on fait juste assez de cinéma pour être sûrs qu'ils arriveront à nous empêcher de vraiment nous faire du mal. Mais la plupart d'entre eux n'ont jamais seulement fait couler le sang, ni même volé quelque chose de plus cher qu'un magazine porno. Dans ce scénario sur les gangs, pourquoi eux ? Voilà la clef de cette histoire, mes amis : c'est une enquête qui ne permet pas de déboucher un monstre, mais qui risque fort d'en créer un. Les Sweet-dreamers sont du menu fretin sans intérêt, des débutants, des moutons... Mais au milieu des moutons, il y a un loup, et les moutons se sentent pousser des crocs quand le loup les guide. Lonewolf, un loup ? Non, vous m'avez mal compris... Lui, c'est juste un petit gars un peu paumé qui sait se faire passer pour un loup.

Il y a sans doute eu une époque où les gosses de Gardena jouaient l'éte dans l'eau des bornes à incendie. Où de jeunes garçons gominés en salopettes poursuivaient sourire aux lèvres de petits chiens à longues oreilles façon Norman Rockwell. Où les commerçants de quartier ne cachaient pas un calibre à vous décoller le crâne rien qu'au bruit de la détonation sous leur comptoir usé et déserté par la fortune... Cette ère est désormais aussi révolue que les dinosaures, et les enfants de Gardena ne sortent guère. On peut s'attendre, à chaque recoin sombre, à surprendre d'illucites transactions de tout genre. On s'y sent étranger, et on y entre comme dans une savane urbaine : il faut se méfier des fauves en lunettes noires qui guettent les troupeaux impavides de laissés-pour-compte, entassés comme des fourmis derrière d'insalubres et mornes façades. Tout ce qui n'est pas en décrépitude est agressif, comme les voitures rutilantes et les blousons aux motifs éclatants que portent les membres des gangs. Les cops qui ont connu la rue

connaissent bien cette vie qui ne supporte aucun compromis : soit loup, soit agneau, et il faut se décider jeune entre la tonte et les crocs.

Les Sweet-dreamers ont choisi : cette bande de gamins joue les fauves, les vrais méchants. Ils ont de chouettes noms de pirates, et la personnalité qui va avec... **Bob « Gozilla » Shoemaker** est un bulldozer monté sur chaussures de sport. Il engloutit chaque jour son poids en hamburgers et barres chocolatées. Comme il ne sait pas trop y faire avec les filles, il a choisi de rejoindre le gang. S'il ne tourne pas mal, il finira par mourir d'un infarctus libérateur dans une vie de frustrations. **Dagget Brown**, le Frisé pour les intimes, astique sa boule à zéro comme les chromes d'une voiture grand luxe. Un jour tabassé par des gros costauds, il a fini par déverser son trop-plein de haine sur les plus petits que lui : mal lui en a pris quand il s'en est pris à un gosse asthmatique qui a failli y rester. Ses trois semaines de taule on fait de lui un vrai mec... entendez, un pétard bouillonnant de rage incroïable, comme un pétard qui n'attend qu'un guide spirituel ou un grand frère pour éclater. **Boom Boom Boones** mène une double vie. Le jour élève studieux, qui embrasse sa maman avant d'aller au lycée, il devient le soir une machine à tuer... du moins dans le stand de tir qu'il fréquente (le même qu'une certaine Sandra Robinson, cf. plus bas). Boom Boom s'est procuré un calibre, qu'il cache dans un tiroir secret de sa chambre d'ado sympa. Quand il doit subir des brimades à cause de sa joue défigurée par un coup de fer à repasser prodigué par son ivrogne de père, Boom Boom pense à ce pouvoir qu'il tient au creux de sa main, quelques livres de justice et de plomb qui n'attendent que leur heure. **Little Joe** est un petit dur. Soi-disant agressif, il est seulement mal dans sa peau, et n'a trouvé qu'un seul moyen de surmonter sa peur : la rage. Simplement, Little Joe, à 15 ans, est déjà dangereusement instable. En situation de choc, il restera prostré ou tirera tous azimuts, aléatoirement. En lui mettant une arme dans les mains, on ne sait pas s'il va vous descendre, tirer sur un pigeon pour voir ce que ça fait, ou se faire sauter le caisson dans les secondes qui suivent.

Et il y en a encore une petite douzaine comme eux. Ils ne sont pas très dangereux. Simplement, à force de traîner leurs guêtres et leur frustration dans tous les recoins glauques de Gardena, ils se sont tous fait quelques relations. « J'ai un pore qui peut te maquiller une voiture en moins de temps qu'il n'en faut pour dire *atelier clandestin* », « Je connais quelqu'un qui peut nous trouver des armes », « De la main-d'œuvre ? Tu connais mes cousins, tu sais depuis combien de temps ils me tannent pour nous rejoindre ? ». Ils ont tout ce qu'il faut sous la main, ces gosses, pour vraiment mal tourner. Tout, y compris un futur chef charismatique, un de ces carés qui mèneront tranquillement les autres au casse-cou. Je vous présente Marcus Diamond Williams. Il a le même prénom que le papa de Caleb. Les coïncidences, des fois !

2.3.2. Écoutez messieurs, mesdames, la triste histoire de Marcus Williams

Il y a deux ans de cela, Marcus Williams était un mauvais garçon comme les autres : lunettes noires, bagnole customisée,

grand buveur, et soi-disant grand tombeur de filles devant (et à la barbe de) l'Éternel. Et puis il y a eu une soirée fatidique : trop d'alcool, trop d'herbe, trop de testostérone... Marcus s'en va lutiner Delila Robinson sur la plage, accompagné de deux potes, Mike « Petey » Peterson, et Benny Barber. Delila n'étant pas assez saoule pour succomber aux avances avinées des trois garçons, ceux-ci en viennent à la manière forte, et l'affaire finit en viol collectif. Peterson s'évanouit, retourné, écoeuré et tétanisé devant sa propre ignominie. C'est à ce moment que Williams et Barber se rendent compte que l'immobilité de la jeune fille qu'ils tentent de réveiller n'est due ni à la somnolence, ni au choc, ni au traumatisme psychologique. Delila Robinson est morte. Cette constatation les désaoule sur-le-champ, donne des ailes à leur mauvaise conscience et étouffe leurs remords. Ils s'en vont jeter le corps à l'eau, dans l'espoir qu'un grand blanc fasse disparaître cadavre, preuves et culpabilité d'un même coup de dents réparateur. Mais le lendemain, le cadavre est retrouvé sur la plage par un groupe de surfers du côté de Redondo Beach. Les enquêteurs chargés de l'affaire, deux vieux du CPS, ne s'en laissent pas conter. Ils ont accumulé des années de frustration dans la guerre contre les gangs sur les épaules, et ils sont bien décidés à se payer la tête du ou des criminels comme cadeau de départ à la retraite. Ils épluchent le dossier, remontent jusqu'aux trois violeurs... Et c'est là que commence la guerre des nerfs. Ils vont harceler Williams, Barber et Peterson, dans l'espoir que l'un d'entre eux craque. Or, l'esprit vicieux de Williams a déjà trouvé un alibi parfait. Il affirmera que la fille est morte tandis que Peterson s'en prenait à elle, et que lui et Barber tentaient de le retenir. Barber, trop content de trouver une issue aussi facile, ne pipe mot. Petey se suicide en prison, persuadé qu'il a commis le crime. Mais les deux vieux cops, Martinelli et Kasturian, flairent la supercherie. En douce, ils travaillent Barber. Pour s'assurer de son silence, Williams le fait taire à jamais. On mettra sa mort, d'une balle en pleine tête, sur le compte de la guerre des gangs, d'un *drive-by shooting*, et en général de la faute à pas-de-chance. Interrogé à nouveau, dans des circonstances dramatiques et pendant douze heures d'affilée, Williams ne craquera pas. Il maintiendra sa version des faits concernant Delila et son alibi (il buvait un coup avec des copains qui témoignent en sa faveur) le jour où Barber est mort. Depuis, il s'est fait oublier et a fini par traîner avec des minables, des losers... des Sweet-dreamers.

2.3.3. Que la bête meure

Sandra Robinson a élevé ses enfants dans le respect de l'autorité et du Seigneur. En bonne mère de famille, elle a toujours été présente quand ses enfants avaient besoin d'elle, et même quand ils auraient bien voulu qu'elle ne fut pas là. Elle avait tellement d'amour pour eux...

Maintenant, il y a toujours autant d'amour, et plus personne à qui le donner. Ben, le frère de Delila, est régulièrement interné en clinique psychiatrique, traumatisé par la mort de sa sœur. Et Delila est partie. D'une manière horrible. Sandra sait qu'elle ne peut même pas aller au Paradis, quand on part comme ça : on est souillé, souillé dans sa chair et dans son âme, jusqu'à ce que tous les péchés soient lavés dans le sang de l'agneau.



150

SCÉNARIO

Sandra Robinson a un jour dit à son mari qu'elle se remettrait bien à la gym, pour se changer les idées. Du canapé où il vit, seule ancre qu'il ait trouvée à la réalité, le vieux bonhomme usé a balbutié son assentiment à travers ses sanglots intarissables. Sandra Robinson est allée se renseigner sur le prix de l'inscription à un stand de tir. Une partie de l'argent qu'elle mettrait de côté pour les études de Delila y est passée, tous les vendredis soir, de 20h00 à 21h15 (« Comptez un quart d'heure, Mme Robinson, pour ranger et nettoyer votre matériel. Oui, je dis votre, parce que vous finirez bien par acheter votre propre pistolet, je pense. »). Avec le reste de l'argent, elle a payé un détective privé, un certain Marcello Borelli, puant le tabac et l'alcool, pour se renseigner sur les trois personnages ignobles dont elle avait entendu parler, puisqu'elle ne s'était pas rendue au procès, effondrée (« Vous savez que deux d'entre eux sont morts, Mme Robinson. Et sans vouloir vous influencer, il serait peut-être temps de laisser en paix la mémoire de votre fille. Vous ne la ramèneriez pas. »). Elle a dû beaucoup insister, mais Borelli lui a permis de mettre les choses au clair, et lui a donné la certitude que Marcus Williams avait tué et souillé sa petite fille, son seul trésor. Sandra connaît Marcus. Elle sait qui il est. Elle sait où il traîne. Elle sait aussi ce qu'il boit, ce qu'il fume, ce qu'il pelote en douce dans un des squats miteux où il vit. Elle pourrait mettre un terme à tout ceci assez facilement. Mais le Seigneur lui parle et lui dit d'attendre le moment.

Sandra Robinson est une femme patiente, au talent rare. (« Bravo Mme Robinson ! Incroyable : vous êtes la doyenne de nos adhérents, à soixante ans, et vous êtes probablement plus douée que moi ! Trois balles en pleine tête de la cible à plus de trente mètres ! Vous pourriez prétendre à une belle coupe au prochain tournoi, Mme Robinson. Vos enfants seraient fiers de vous... Mais... Vous pleurez ? »)

VERSION « UN FUC DANS LA MAFIA »

Jusqu'ici, j'ai considéré que les cops agiraient selon la procédure, et suivraient les pistes que vous leur montrerez du doigt ou qu'ils vous arracheront en vous mettant le pistolet sur la tempe. Mais il existe une solution assez amusante, si vous ne l'avez pas déjà pratiquée : elle consiste, pour un ou plusieurs des flics, à tenter de s'infiltrer dans le gang des Sweet-dreamers, afin de découvrir de l'intérieur ce qui s'y passe. Un personnage qui a vécu dans la rue, assez doué pour la comédie et doté d'assez de sang-froid, pourrait opter pour cette méthode.

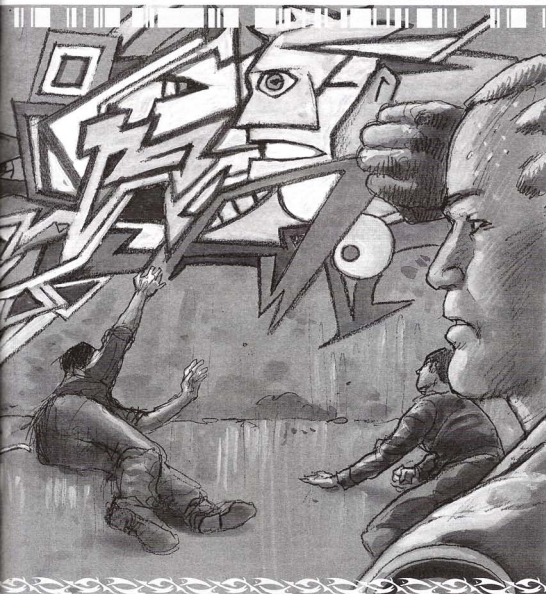
Dans ce cas, le (ou les) PJ impliqué(s) sera immédiatement suspect aux yeux de Diamand, qui est particulièrement perspicace. Il sera donc régulièrement mis à l'épreuve, et devra faire preuve de loyauté s'il veut en sortir vivant. Évidemment, inutile de penser à des micros cachés ou à ce genre de gadgets : les Sweet-dreamers effectueraient une fouille en règle, et malheur à qui se ferait prendre avec un studio d'enregistrement miniature sur lui. Il faudra donc trouver le moyen de communiquer, ou agir en solo de son côté.



3. Acte III - Le tableau des enfants perdus

3.1. L'art est une arme

Caleb va se trahir, ce qui devrait permettre aux PJ de le retrouver facilement, s'ils ne l'ont pas localisé jusqu'ici. Et tout ça commence encore par une émeute. Mais cette fois-ci, ça tourne à l'incident grave, très grave. D'autant qu'un binôme de cops est déjà impliqué. Pour donner un maximum d'impact à la scène, vous pouvez utiliser des PNJ que vos joueurs connaissent, et auxquels ils sont attachés,



sachant qu'ils vont s'exposer à une possibilité d'incident diplomatique assez catastrophique pour l'image du service.

La radio commence à cracher son appel de détresse aux cops en service près de Hawthorne. La situation est grave, et plusieurs civils sont menacés par des cops devenus fous, selon les habitants du coin. Comme d'habitude, la rumeur a bien déformé les faits, et les PJ ne sont pas au bout de leurs surprises.

Avant toute chose, faisons un peu le point sur ce coin particulier de Hawthorne où les cops sont appelés à intervenir. Les murs d'une des rues de Hawthorne qui jouxte Gardena sont connus pour leurs tags, graffitis et autres fresques urbaines, à tel point qu'on vient parfois les admirer de loin, et qu'ils ont quasiment acquis le statut tacite

de monument national dans l'esprit de certains habitants de Los Angeles. On y voit parfois affluer des touristes fascinés par le caractère éphémère d'œuvres plusieurs fois recouvertes par d'autres artistes, couche après couche de tags déliants.

Actuellement, la mode est quasiment au cubisme, et on retrouve chez un artiste chicano (Niño de Rosa, du moins est-ce ainsi qu'il signe) une évolution qui n'est pas sans rappeler Picasso : période bleue, puis rose, avant de passer par plusieurs stades de cubisme jusqu'à des formes épurées et émotionnellement fortes. La Sharon Gallery, une célèbre galerie d'art, a même acheté à prix d'or à un des habitants du coin un des murs de Niño. L'arrivée des pontes de la Sharon, en limousine rutilante, lunettes de soleil et tenue d'apparat, a d'ailleurs failli provoquer une



AFFAIRES
EN COURS

151

CHAPITRE DEUX



émeute dans ce quartier guère habitué aux visites de la crème des critiques d'art... Le lendemain de la transaction, le mur était repeint en blanc. Les experts de la Sharon s'exprimèrent publiquement, faisant mine d'être ravis : « c'est une nouvelle période, qui laisse espérer une grande productivité artistique, et peut-être une grande série de monochromes », affirmait leur porte-parole, une bourgeoise du nom de Rebecca Giovanni maquillée comme une voiture volée. Quelques jours après la déclaration, on retrouvait le mur nettoyé à l'acide, et vierge de toute œuvre. N'osant s'aventurer plus loin dans l'onanisme intellectuel pour justifier cette nouvelle œuvre, la Sharon abandonna l'idée de s'approprier Niño. Une semaine plus tard, un gigantesque graffiti ornait le hall d'entrée de la Gallery. Bien que la presse se fût précipitée sur les lieux, les responsables de la galerie eurent le temps de faire nettoyer et couvrir en partie le graffiti, avant qu'on en prenne une photo... Que représentait-il, mystère... Toujours est-il que Rebecca Giovanni se refusa à tout commentaire, et se fénit même d'un bon droit du droit dans la figure d'un journaliste local trop insistant.

BAD VIBRATIONS

La peinture utilisée sur la fresque est un composé extrêmement dangereux, mais n'est activée que sous le rayonnement du soleil et semble catalysée par le grey plague, peu présente, mais néanmoins dispersée çà et là dans le quartier. En présence de GP les effets en sont dévastateurs. Quiconque observe attentivement les dessins est presque immédiatement assailli par des visions, des hallucinations sensorielles (tous les sens, y compris le goût et le toucher sont stimulés : la peinture semble tout simplement provoquer une réaction sensorielle généralisée, exacerbant tous les sens et les noyant sous une avalanche d'informations contradictoires), et se trouve rapidement pris de nausées. Un organisme fragile (vieillard, enfant en bas âge) risque de ne pas y résister. Cette drogue est particulièrement insidieuse, dans la mesure où c'est probablement le premier « poison visuel » jamais créé. Une étude menée scientifiquement (pendant plusieurs mois et avec le matériel adéquat sentent) révélerait que le rayonnement solaire, capté et renvoyé par la peinture, stimule de manière cyclique le nerf optique, provoquant des migraines atroces, puis déclenchant une réaction en chaîne auprès des autres organes sensoriels. L'odorat est le dernier sens touché. On observe a priori aucune séquelle à plus ou moins long terme, mais il faut le savoir : une exposition favorise les tendances à l'épilepsie. Les aveugles sont totalement immunisés, et curieusement, les myopes semblent deux fois plus sensibles que les autres. Pourtant, on remarquera que toutes les expériences menées en labo donnent des résultats bien inférieurs en intensité à ce qui s'est produit dans ce scénario... Pourquoi ? Parce qu'on est très proche de la Rave Factory, et que par un effet du hasard assez pervers, les vibrations de la musique se

Aujourd'hui, c'est encore un tableau de Niño de Rosa qui explose à la face des habitants de Los Angeles... peut-être dans un sens encore un peu plus littéral que prévu.

La scène qui attend les PJ est plus surréaliste encore que la fresque indescriptible peinte sur les murs du quartier. Pour savoir comment la décrire, reportez-vous tout d'abord à l'encadré « bad vibrations ». C'est lu ? Bon, je reprends.

Devant le mur, on trouve quelques badauds qui semblent complètement stoned. Un jeune garçon dodeline lentement de la tête, d'un air à la fois fasciné et nauséux. Il pointe du doigt le mur, semblant suivre un détail invisible qui se déplacerait sur la fresque. Sa mère, les bras en croix, hume l'air les yeux fermés, comme si elle se trouvait brusquement en pleine campagne pour la première fois de sa vie. Elle se met à vitevolter comme une gamine. Deux touristes européens à l'air indéchiffrable tombent doucement en rond, semblant se poursuivre au talenti en une ronde maladroite. Cependant que son chien se roule par terre, sur le dos, comme fou, un aveugle semble perplexe (si les joueurs insistent sur la description de l'aveugle, vous pouvez ajouter :

transmettent le long de canalisations qui font vibrer précisément le bitume de la rue où se trouve la fresque. Or on sait à quel point un rythme sonore peut influencer le système nerveux. Ici, l'ensemble des facteurs optimaux était réuni : chaleur et rayonnement solaire intense, vibrations, et présence de grey plague.

À titre d'information, et pour les petits malins qui voudraient reproduire le procédé, mal leur en prendrait : la manipulation des composés chimiques ayant servi à produire le poison visuel est terriblement hasardeuse, et on n'a que très peu de chance d'en ressortir sans séquelles. Ce composé a en effet été mis au point à partir d'une substance à l'étude dans les labos de Cosapha. Ce sont des chimistes en herbe qui l'ont réalisée. À leur tête, un membre d'Omega Phi, Casper Baines. Ils ont agi dans le plus grand secret, dans un labo clandestin de Gardena. Une enquête vraiment approfondie révélerait que de l'équipe de cinq chimistes, trois sont actuellement en train de perdre la vue à une vitesse stupéfiante, et un a disparu... Quant à Baines, sa santé va se dégrader peu à peu, avant qu'une hospitalisation définitive ne soit préconisée. Il ne faut pas jouer avec le feu. L'exposition prolongée à la substance inconnue attaque l'ensemble du système nerveux et sensoriel, inhibant peu à peu tous les sens tandis que la victime devient en proie à des hallucinations récurrentes puis perpétuelles. Il faut environ trois mois pour arriver au stade terminal, où la victime risque d'être tentée de mettre fin à ses jours et de toutes façons complètement déconnectée du monde réel. Une exposition de faible durée à la substance (moins de dix heures d'affilée) ne provoque qu'une hypersensibilité temporaire et une prédisposition à l'épilepsie qui finit par s'effacer au bout de quelques années.

« comme s'il n'était aucunement affecté par ce qui se passe autour de lui »). Rajoutez quelques pittoresques descriptions de ce style, mais à mesure que les cops se rapprochent, n'oubliez pas qu'ils peuvent commencer à ressentir les effets de la peinture. D'ailleurs, deux de leurs collègues se sont déjà fait avoir : l'un d'entre eux chante à tue-tête de vieilles berceuses tandis que l'autre tente, au volant de sa voiture, de faire le tour d'une borne à incendie à 2 à l'heure... Donnez aux joueurs une chance d'analyser la situation et de se rendre compte que la fresque sur le mur est à l'origine de tout ce chambard.

Car s'ils ne s'en rendent pas compte, ils seront eux-mêmes victimes de la « drogue visuelle ». Quiconque se concentre sur la fresque à moins de trois mètres (pas un simple regard en passant : il faut fixer la fresque et ne rien faire d'autre, comme conduire par exemple), doit réussir un jet de Carrure (3) toutes les minutes pour ne pas succomber à ses effets (hallucinations, malus de -1 en Perception et fascination pour la fresque avec un jet de Carrure toutes les minutes pour s'en sortir). Quiconque parlerait d'observer attentivement la fresque verrait la difficulté de son jet de Carrure augmenter de 1. En cas de port de lunettes de soleil, on a un bonus de +1 à la difficulté. Un personnage myope a un malus de -1 à la difficulté. Tous les malus sont cumulatifs. En cas d'échec, les choses vont très vite. Des éléments de la fresque cubiste semblent s'en détacher. Certains se mêlent, se fondent comme en un savant morphing en des phrases qui semblent soudain lourdes de sens, prophétiques : « avez-vous pensé que le signe astrologique de la première bombe atomique était cancer ascendant cancer ? », « ceci n'est pas une pipe ! Pas une PIPE ! PAS UNE PIPE ! », « que se passerait-il si Los Angeles était une créature vivante qui nous rêve ? Que se passerait-il si elle se réveillait ? »... Évidemment, rien de tout cela n'a de rapport avec le scénario, ni avec quoi que ce soit en réalité. Mais si vos PJ croient à ce que dit le mur et subissent d'amères désillusions, c'est l'occasion pour eux de découvrir qu'il vaut mieux se fier à son instinct et à son intelligence qu'à des affabulations suscitées par la drogue. Et qu'il ne faut jamais parler à un mur qu'on ne connaît pas. Il est alors temps de faire un p'tit jet de dés pour déterminer : bad trip ou good trip. Un jet de Sang-froid (3) cette fois-ci : en cas d'échec, c'est un mauvais trip. Dans ce cas, ça se passe très mal. Le personnage est assailli de visions infernales, puis tourmenté par une cacophonie de hurlements, avant d'avoir la sensation que des créatures grouillent sous sa peau et émettent une odeur méphitique. En plus, il a l'impression d'avoir mordu dans un monstre pas frais à cause du goût affreux qu'il a dans la bouche. Tous ses sens sont comme retournés. Même si vos PJ résistent aux effets de la drogue, ce n'est manifestement pas le cas des deux autres cops. Celui qui est au volant de sa voiture entreprend de rouler de plus en plus vite, essayant de percuter les passants innocents. L'autre a saisi son arme de service et commence à le pointer sur le gosse.

Autant dire que là, il va falloir être efficace. Empêcher le gamin de se faire descendre. Ne pas tomber soi-même victime du « poison visuel ». Écarter la foule, rassurer les passants, avertir le central et appeler des renforts.

Et finalement s'occuper de ce putain de mur, qu'on ne peut même pas regarder en face, de peur d'être assailli par un troupeau d'artichauts garous en flammes de quinze mètres de haut.

Et puis savoir d'où ça vient. La signature de Niño ne laisse planer aucune ambiguïté quant à l'auteur des graffiti. Et pourtant...

Pourtant l'analyse d'un amateur d'art serait formelle (il faudrait pour cela prendre une photo de la fresque et surtout pas l'analyser sur place) : le style n'a rien à voir, même de loin, avec celui de Niño. Il s'agit d'une vague imitation de beaucoup de choses, et on peut même déterminer que l'ensemble a été peint à plusieurs... Le style en est trop grossier. Dans le quartier, personne ne parlera. Mais comme on l'a vu précédemment, les murs ont la parole... En enquêtant dans les parages pour déterminer qui a bien pu commettre ce méfait (il est fort probable que le fait que la peinture soit une substance inédite mette la puce à l'oreille des PJ : évidemment, ils se tourneront vers la piste des produits chimiques trafiqués, ou c'est vraiment pas de bol...), des indices vont finir par se présenter d'eux-mêmes : les tableaux de Niño.

3.2. Los niños

Si les cops enquêtent près d'une fresque signée Niño pour se rendre compte d'eux-mêmes du style de l'artiste, ils pourront ensuite repasser devant la fresque, quelques heures plus tard pour se rendre compte qu'elle est désormais ornée de nouveaux motifs. En y regardant de très près, on peut lire « Hello les cops, El Niño vous salue ». Un autre mur va s'orner plus tard dans la journée d'une autre indication « *Bientôt, El Niño vous parlera* ». Puis, les indications sont plus subtiles. Une flèche, guidant le regard vers une gigantesque affiche publicitaire, laquelle représente un personnage qui désigne un haut bâtiment désaffecté. Sur le mur de derrière de celui-ci, une autre fresque, qui dit « *à midi, je tombe sur le prochain indice* ». Il s'agit évidemment de suivre l'ombre du sommet du building, qui, à midi, est exactement dans le prolongement d'une avenue. En la remontant, on arrive à une petite église de quartier. Ici, une statue gigantesque d'un saint quelconque désigne un terrain vague. Une fois là-bas, une fresque fraîche (la peinture est encore humide) dit tout simplement « *attendez et soyez patients* ». Si les PJ s'impatientent et s'en vont, ils voient tout simplement passer un camion publicitaire, sur lequel on vient très récemment de peindre un personnage caricatural et cubique qui secoue le doigt d'un air négatif, et ces mots : « *pas assez patients, attendez encore* ». La message suivant pourra être « *attendez encore* », etc., jusqu'à environ 20h. Là, ils verront s'approcher un gosse qui semble n'avoir pas plus de 12 ans. Niño est bien un enfant... Si vous voulez torturer un peu vos joueurs, n'hésitez pas à prolonger un peu ce jeu de piste, quitte à finalement les ramener à leur point de départ, par exemple. Niño est un gosse, qui multiplie selon ses moyens les protections contre les adultes, de manière presque pathétique. Et pour cause.





Niño sait beaucoup de choses, pour un gosse de son âge, mais il est déjà drôlement atteint... Dans le style délire mystique, on fera difficilement mieux que lui. Enfant abandonné à lui-même, Niño a toujours vécu dans la misère. Il est intimement persuadé que sa sésètre provient d'une chose et une seule : la guerre des anges et des démons. Il se révélera peu enclin à évoquer ce sujet, et il faudra déployer des trésors de diplomatie (ou d'instinct paternel ou maternel) pour lui tirer les vers du nez. Il dit être venu pour se disculper aux yeux des cops. Dans son délire mystique, si un personnage d'aspect séduisant, en particulier une femme, se montre plein de compassion envers lui, il le prendra pour un ange ou un envoyé de la Dame Blanche...

Les gosses abandonnés ont développé une étrange mythologie... Selon eux, il y a eu une terrible guerre entre le Paradis et l'Enfer, et ce sont les démons qui l'ont emporté. Aujourd'hui, les séides du malin arpentent le monde, en particulier les rues de Los Angeles, pour s'en prendre aux innocents (Niño parle d'ailleurs de « petits » et non d'innocents, mais on sent qu'il n'évoque pas simplement les gamins, mais aussi toute une population défavorisée ou en état de soumission). Depuis, quelques rares anges survivants vont parfois se dresser contre les forces du mal, mais sont régulièrement abattus, torturés et détruits. Seule une femme mystérieuse, la Dame Blanche (« elle existe bien, elle a sauvé Carlos Montoya de la noyade quand les diables s'en étaient pris à lui ! »), semble se soucier du sort des « petits ». Cette forme de mythologie de la rue, mêlée d'accents qui rappellent les légendes urbaines (notamment le fameux ADUA : l'Ami D'Un Ami a vu le phénomène, donc il existe une source invérifiable mais certifiée...), est née au début des années 80 chez les gosses des rues, et semble s'être développée et cristallisée autour du mythe de la Dame Blanche. Chaque fresque de Niño est tout simplement un appel au secours à la Dame Blanche et au Seigneur. Au fait, il y a une explication aux périodes « bleue » et « rose » de Niño : comme il est forcé de faire avec ce qu'il trouve (des bombes de peinture qu'on lui donne ou qu'il dérobe), il lui arrive d'être obligé d'utiliser une teinte plus qu'une autre... En particulier quand il est tombé sur un stock de bombes bleues. Une fois cette explication donnée, plusieurs gosses arrivent au terrain vague, religieusement, comme une cohorte de tout petits spectres : faméliques, souvent malades, parfois handicapés... et habitués d'une ferveur mystique sans égale.

« Ce sont les diables qui ont peint la fresque maudite » affirme Niño. Des diables qu'il saurait reconnaître : blancs, bien habillés (« comme souvent chez cette engeance »), smart... Leur description pourrait presque correspondre à celle des membres d'Omega Phi, dites donc... Niño pourrait les reconnaître formellement, mais il faudrait le protéger, et faire preuve d'une diplomatie sans égale pour réussir à le faire parler et à l'amener à identifier les suspects. Quant à le faire témoigner... Ce peut être là l'occasion d'une petite histoire un peu à part, concernant les enfants abandonnés du quartier. Il y a là toute une population secrète, qui peut représenter un véritable challenge pour les services sociaux, et qui constituerait un défi de taille pour des cops à l'instinct protecteur. Comment réussir à recenser, à loger et à

réinsérer ces gamins traumatisés, pour lesquels il y a peu d'espoir ? Ne faudrait-il pas tout simplement créer une nouvelle structure, un orphelinat adapté à la situation ? Cela demanderait à la fois une intervention auprès des pouvoirs publics, des services sociaux et autres, et une intervention sur le terrain, pour retrouver les gosses, et les soustraire aux influences diverses, aux pressions, et aux véritables esclavagistes qui s'en prennent à eux (cf. encadré « la Dame Blanche et la Dame des Douleurs »). Si l'opinion publique s'émue haut et fort concernant ce genre d'odieux trafic et les terribles conditions de vie de ces pauvres gamins, l'émotion retombe irrémédiablement dans les semaines qui suivent, et on ne trouve guère de solution à long terme à ce genre de problème.

LA DAME BLANCHE ET LA DAME DES DOULEURS

On se souvient de la tristement célèbre affaire des esclaves de la honte, ces gosses destinés à servir à divers labos de clonage, vendus pour un peu plus de 1000\$... (cf. dans le supplément *Les Affranchis*, la section mafia indo-pakistanaise, pour plus de détails). Si vos joueurs ont besoin d'un peu d'action supplémentaire, vous pouvez développer une intrigue presque mystique autour de la communauté des gosses de Hawthorne et de El Segundo. Tous croient en une sorte d'univers manichéen, où le Mal l'a emporté (une sorte de croyance de masse répandue chez beaucoup d'enfants des rues américains depuis les années 80 : c'est une sorte de folklore assez disparate, mais où on retrouve beaucoup d'éléments communs).

Il se trouve pourtant que les enfants de Hawthorne ont raison. Il existe bien une Dame des Douleurs, créature infernale vouée au mal : c'est une femme élégante, qui ne se déplace qu'en limousine grand style, et qui demande parfois à un enfant de monter avec elle, pour soi-disant l'emmener au Paradis. Mais cette femme n'est autre que Christina Renfield, une voleuse d'enfants, qui revend sa « marchandise » aux laboratoires clandestins de Gardena. Cependant, Christina a une sœur jumelle, Dana. Celle-ci parvient parfois à avertir les enfants à temps pour qu'ils évitent sa malfaisante sœur. Si les cops suivent cette piste, ils rencontreront Dana, qui les mènera sur la piste de Christina. Dana semblera d'ailleurs avoir une intuition surnaturelle concernant les allées et venues de sa sœur. Quand les cops auront pris Christina la main dans le sac, ils pourront la confronter à la justice. Ils découvriront également que si Christina a bien eu une sœur jumelle, celle-ci était morte à la naissance, étranglée par le cordon ombilical. Réservez cette enquête un peu particulière à un seul personnage, qui sera le seul à voir la Dame Blanche. C'est une technique assez courante dans la plupart des séries : un personnage est témoin d'un événement surnaturel auquel les autres ne croient pas. Cela permet d'intégrer un élément mystique à votre campagne sans pour autant sortir les chapeaux pointus et les livres de sorts...

Concernant Niño, vous pouvez en faire un personnage emblématique. Il est un détail, cependant, qu'il faut garder en tête : Niño ne se voit aucunement comme un artiste. Ses peintures ne sont pas des représentations de la réalité, mais un appel, une prière en couleurs. Toute tentative d'exploitation de son talent, voire de simple reconnaissance de son don d'artiste le mettrait dans un sale état : cela signifierait qu'on ne comprend absolument pas son appel de détresse et sa façon de s'exprimer. Il disparaîtrait assez rapidement dans la nature, et on retrouverait çà et là quelques fresques assez significatives de son état d'esprit envers le COPS.

3.3. Ne repassez par la case départ, ne gagnez pas 3000\$

Nous voilà un peu revenus au point de départ de l'affaire : des gosses de riches ont utilisé les produits chimiques de papa pour faire une grosse bêtise. Quelle était leur motivation, cette fois-ci ? Simplement s'amuser, et mettre en pratique leurs connaissances. Si Jeremy Austens n'est pas en détention, c'est lui qui a commandité l'opération pour se venger des cops. Sinon, c'est simplement Casper Baines (voir encadré « bad vibrations »), à qui Caleb Sanborn devait de l'argent. Dans tous les cas de figure, voici l'essentiel de ce que l'on doit savoir : les gamins d'Omega Phi ont encore subtilisé des substances dangereuses, les ont transformées pour en faire de véritables poisons, et les ont utilisées pour peindre la fresque. Pourquoi s'en être pris à Niño ? Parce qu'il représente tout ce qu'ils ne sont pas, et parce qu'ils en ont assez d'entendre parler de lui. Et parce qu'ils s'ennuyaient, aussi. Mais comme la substance initiale vient de chez Casapha, et que Caleb était le fournisseur officiel... il doit donc actuellement être libre de ses mouvements. Étant donné qu'il a été kidnappé, c'est plutôt bizarre.

On reprend l'enquête, mais les choses semblent désormais fonctionner à l'envers...

D'abord, M. Austens, cette fois-ci, est très protecteur vis-à-vis de son fils. Plus question de lui faire peur, de jouer les pères-débouillards ou quoi que ce soit : il défend sa progéniture bec et ongles. Et pour cause, cette fois-ci, il ne s'agit pas d'un petit incident provoquant un ou deux attentats à la pudeur et une scène de ménage, mais de quelque chose de beaucoup plus dangereux, qui aurait pu causer (ou qui a causé, dans le cas où vos cops n'ont pas agi assez promptement) la mort de plusieurs personnes, dont des cops en service. Si Austens a disparu, les cops découvriront vite que Baines est impliqué (Niño pourra l'identifier, et surtout, il souffrira des premiers symptômes décrits plus haut. Par ailleurs, l'hospitalisation de trois de ses collègues chimistes clandestins ne va pas passer inaperçue : trois cas de cécité brutale dans la journée aux urgences d'un hôpital de Gardena, ça fait beaucoup. Si les PJ font le lien, il est facile de monter à la source, et les trois chimistes cracheront facilement le morceau).

Sanborn réagit également très différemment. Si les cops mènent à nouveau l'enquête auprès de lui, ils vont sans le savoir (ou consciemment, s'ils aiment semer le trouble et s'ils ont déjà réfléchi à toutes les conséquences de leurs actes) l'avertir que Caleb est libre de ses mouvements et donc qu'il a commandité seul son enlèvement : en effet, les substances hallucinogènes proviennent des labos Casapha, et n'ont pu être détournées que sur ordre de Caleb (il n'en est pas à son coup d'essai : Sanborn père a mené l'enquête de son côté et découvert que beaucoup de produits servant notamment à couper certaines drogues ont disparu petit à petit selon la même méthode. Voilà comment Caleb gérait ses affaires...). Un petit tour de passe-passe : il a suffi d'échanger par informatique deux références de containers : ceux qui contenaient des déchets chimiques à stocker et à traiter, et ceux qui contenaient une substance expérimentale. Il suffit de faire un tour dans la comptabilité et dans les bordereaux de transport de la société de Caleb pour comprendre l'astuce, qui ne peut être effectuée que par Caleb, le seul, avec son père, à posséder les codes confidentiels permettant la manœuvre. Par ailleurs, Caleb s'est servi comme plaque tournante de l'entrepôt d'un pakistanais, Walidh Pashwar (une des grosses huiles de la mafia pakistanaise), qui le lui a loué pour une somme exorbitante, sous le nom de John Smith. Si les PJ mettent le nez dans cette histoire d'entrepôt, ils pourraient bien découvrir qu'avec les bonnes relations, il est parfois possible de se procurer des bâtiments de stockage temporaire sur les docks, ce qui pourrait les mener à d'autres enquêtes, ou éclaircir certains points obscurs... mais ceci est une autre histoire.

3.4. Pendant ce temps...

... les choses tournent au vinaigre chez les Sweet-dreamers, quand Marcus Sanborn les contacte. Il a décidé de prendre les choses en main, et refuse toute ingérence de la police dans cette affaire. Il demande à parler au chef de gang. Quand Lonewolf tente de négocier, il se heurte à un véritable mur. Sanborn refuse le moindre compromis, et veut récupérer son fils. C'est là que tout éclate. Diamond explose de rage en étant témoin de la mollesse de Lonewolf. En quelques minutes, il réussit à retourner la quasi-totalité du gang contre lui. Il s'avère que ce coup d'État était mûrement réfléchi, puisqu'il exhibe un certain nombre d'armes à feu (quelques Black Mamba, des Beretta Fink A021, et surtout un Compact Uni-031r qu'il se réserve - pour mémoire, l'arme est celle de l'officier Kasturian, mort il y a quelques semaines dans des circonstances mystérieuses peu avant son départ à la retraite). Il va distribuer les armes aux membres du gang, pour symboliser sa nouvelle orientation... Si un PJ était infiltré dans le gang, il aura été témoin de la préparation de l'opération : depuis quelques jours, Diamond a joué de tous ses contacts dans la rue pour obtenir de quoi prendre la direction des Sweet-dreamers. Si les PJ se sont bien débrouillés, ils auront sans doute l'impression qu'ils se le seront mis dans la poche. En effet, s'ils ont proposé de lui prêter allégeance, Diamond aura accepté sans rechigner. En réalité, il se doute désormais que les PJ





sont des flics, et il s'arrangera pour qu'ils soient rapidement maîtrisés dès qu'il prendra le pouvoir. Ils iront rejoindre Lonewolf et Caleb.

Les rares partisans de Lonewolf n'osent pas s'opposer à cette prise de pouvoir aussi brutale que violente. Les deux hommes s'affrontent, très brièvement, au couteau, et Lonewolf est gravement blessé. À partir de là, c'est Diamond qui prend les rênes, et tout va changer pour les Sweet-dreamers. En quelques minutes, il pose les fondations du futur gang dont il sera un jour le chef. Il fait séquestrer Caleb dans le squat (un immeuble décrépit près d'El Segundo). Il appelle Sanborn, et reprend la main : si monsieur Casapha refuse de payer les vingt-cinq millions, il peut s'attendre à revoir son fils en morceaux qui arriveront tous les jours en tout petits colis. Et là, un miracle se produit : Diamond réussit à impressionner Sanborn, qui présente en lui l'envergure d'un futur big boss.

Diamond donne rendez-vous à Sanborn (Sanborn en personne, entendez bien) à un croisement, à moins d'une demi-heure de marche de l'endroit où il détient son fils. Là, il prendra possession de l'argent avant de l'emmener retrouver son fils, et pas d'entourloupe !

Diamond sort également un autre as de sa manche : Anna. Il vient de s'arranger pour la faire capturer par ses hommes (il a rassemblé quelques petites frappes qui vont grossir les rangs de son gang), afin d'avoir en main tous les éléments qu'il pourrait être nécessaire de faire disparaître (à moins que vous n'ayez décidé qu'Anna est plutôt du genre Machiavel et a décidé de se mettre de son côté. Dans ce cas, elle joue la sainte nitouche kidnappée pour en réalité surveiller Lonewolf et Sanborn).

C'est l'occasion de s'enfuir. Lonewolf, Sanborn et Anna se retrouvent seuls avec quelques membres des Sweet-dreamers qui ne supportent pas la nouvelle orientation du gang. La récupération de l'argent est une diversion suffisante, et occupe assez de membres du gang pour qu'ils puissent s'enfuir sans trop de mal. Ici, plusieurs options s'offrent à vous, qui permettent d'écourter sensiblement un scénario qui vous semble s'éterniser, ou de prolonger considérablement une partie bien engagée.

Si les joueurs viennent d'arriver et de découvrir la plaque des Sweet-dreamers, le scénario peut rapidement prendre fin. Il suffit pour cela que vous leur laissiez le temps de repartir avant le retour de Diamond. Dans ce cas-là, tout rentre assez rapidement dans l'ordre. Anna et Caleb rentrent penauds à la maison (à moins que vous ne choisissiez une personnalité d'Anna qui déclenche un rebondissement de dernière minute : une manipulatrice pourrait tout simplement prendre Caleb en otage, ou être de mèche avec Diamond et avoir surveillé le reste du gang pendant son départ en feignant d'être prisonnière elle aussi). Diamond dispose du pactole de la mallette, que les cops ne sont aucunement obligés de récupérer... Cela laisse espérer son retour en force, car il ne se contentera certainement pas de couler des jours paisibles, un cocktail glacé à la main, sur une plage tropicale (en revanche, si vous avez vingt-cinq millions de dollars dont vous aimeriez vous débarrasser, je ne demande pas mieux...).

Si les joueurs sont infiltrés dans le gang, ils pourront soit suivre Diamond récupérant la mallette (ce qui n'est pas conseillé, car ils seraient au courant de l'accord qui va suivre entre Sanborn et Diamond), soit rester pour « garder » Caleb. La scène d'évasion devrait être épique et ménager quelques moments d'action pure et dure.

Si vous décidez de jouer les prolongations, considérez que Diamond revient très rapidement, et se lance immédiatement aux trousses des fuyards (il peut utiliser une des voitures du gang : utilisez pour cela les caractéristiques de la Spitfire, COPS Pilote pp. 169-170. Trois autres véhicules de ce type sont disponibles au Q6 du gang). Si des véhicules sont utilisés, indiquez aux joueurs que la route devient rapidement impraticable. Ils se trouvent dans une sorte de no man's land digne d'un film post-apocalyptique, un petit quartier de Hawthorne (ou de El Segundo) où il ne fait plus bon vivre. Résultat : il va falloir continuer à pied, Diamond sur les talons. Le groupe trouvera refuge au rez-de-chaussée d'un vieux magasin désaffecté, comportant quatre étages. C'est le moment de rejouer la scène désormais classique du fort attaqué par les Indiens !



3.5. La rencontre au sommet

Il est peu probable que vos joueurs seront témoins de la rencontre entre Sanborn père et Diamond. Un phénomène peu commun est sur le point de se produire : Marcus Sanborn est littéralement fasciné par le potentiel de Diamond, qui entend négocier avec une grosse pointure, tout en n'ayant que très peu d'arguments de son côté. Mais l'ineffable rage de Williams lui plaît. Par ailleurs, Diamond fait preuve d'une qualité que Sanborn respecte : la compétence. Il lui propose donc, de but en blanc, de devenir son patron. Il montre à Diamond qu'il n'a avec lui qu'une somme modeste (500 000\$, quand même), mais qu'il a également un certain nombre de fusils pointés sur lui (il n'est pas venu vraiment seul). Diamond se rend compte que les lois de la rue n'ont plus cours dans une telle négociation, et il accepte tout simplement l'offre. Sanborn vient donc de gagner un homme de main complètement fou et irresponsable, et son premier ordre est assez simple : « Faites disparaître mon fils, monsieur Williams ».

Il faut châtier l'incompétence, la trahison et la déloyauté. Les manigances de Caleb ont fini de persuader son père qu'il n'était qu'un individu inutile, à l'horizon rétréci, aux buts mesquins, sans avenir. Williams est presque le fils qu'il aurait voulu.

« Il y aura d'autres missions, monsieur Williams, pour vous et pour tous ceux que vous saurez rassembler, du moment que vous restez discrets ». Sanborn disparaît alors dans sa longue voiture fuselée, et retourne dans le monde d'en haut, d'où il dispose désormais d'un nouveau pion facile à manipuler, et diablement efficace. Pour Diamond, la solution est assez simple : il lui suffit de s'arranger pour que Caleb soit tué par Lonewolf, ou du moins qu'on en ait l'impression. Il est parfaitement capable de jouer ensuite les victimes, ou de disparaître dans la nature s'il réussit son coup, avec à sa suite quelques disciples bien armés...

4. Acte IV - Assiégés

À partir d'ici, les choses se sont salement envenimées, et on se trouve au beau milieu d'un affrontement à grande échelle, tel qu'on en trouve souvent du côté d'El Segundo, entre gangs squattant des immeubles proches. Que vos PJ ne rêvent pas trop : même en demandant moult renforts, ils n'obtiendront au mieux que quelques camarades. Il est à noter qu'une telle scène fonctionne bien mieux de nuit...

4.1. Préliminaires

Je résume pour ceux qui auraient manqué le début : Lonewolf, bien amoché, Caleb Sanborn, Anna et trois Sweetdreamers restés fidèles se sont réfugiés dans un vieux magasin désaffecté. Ils sont assiégés par Diamond et ses fidèles, galvanisés par la personnalité de leur chef et fascinés par ses pulsions sanguinaires. C'est une grosse étincelle, et il y a beaucoup de poudre autour. D'abord parce qu'on est dans un quartier habité, où les gens circulent beaucoup, et où une balle perdue aura tôt fait de trouver son client à travers une fenêtre, une portière de voiture... Ensuite parce qu'à partir du premier coup de feu, la guerre est déclarée.

Je vous propose donc une belle séquence de siège, à l'ancienne, qui peut durer assez longtemps ou se régler en une demi-heure selon les attentes de vos joueurs, votre propension à développer les lieux clos et l'état de votre stock de café à s'injecter en intraveineuse. Le rythme est essentiel, dans une telle partie : l'entrée dans le fort et le moment où les assiégés se barricadent est un moment de grande tension, auquel doit succéder une attente rythmée par des échanges de coups de feu, des séquences plus intimes, et des assauts de la part des assiégeants, pour aboutir au climax final, la fuite des assiégés.

Vous trouverez plus loin quelques éléments décrivant le local où se trouvent les assiégés. N'y voyez que quelques indications concernant l'organisation des lieux. Cependant, pour mener à bien cette scène, mieux vaut avoir une idée précise de l'endroit où elle se déroule. La victoire est dans les détails : parfois, c'est la présence ou non d'un extincteur dans la pièce en question qui fera la différence dans le déroulement des événements. Parfois même, il suffira de quelques menus objets, destinés à crocheter une serrure, réparer quelque chose. Aucun plan, aussi détaillé soit-il, aucune description, ne rendent justice à la réalité, et ne vous permettraient de tout prévoir. La meilleure solution est la suivante : choisissez un lieu que vos joueurs connaissent bien (local associatif, salle de cours, appartement connu de tous, magasin de JDR...). Posez-y simplement trois fenêtres à l'avant, un escalier qui monte à un étage, et une porte scellée menant à un immeuble voisin imaginaire. N'oubliez pas que l'ensemble est à l'abandon : imaginez simplement que quelqu'un a mis un souk incroyablement dans l'endroit. Vous avez le décor en tête ? Vos joueurs aussi ? Maintenant, chacun d'entre vous sait quel nombre de bureaux capables de servir de boucliers on y trouve, quel est le revêtement des murs, où sont placées les lumières,

s'il existe par exemple un petit coin WC où l'on puisse s'isoler ou se réfugier. Votre description consiste uniquement à décrire les changements par rapport à la réalité. Après, considérez que tout le reste est à peu près conforme. Par ailleurs, vous pouvez étendre cette carte imaginaire des lieux à la rue, ce qui vous permet également de mieux vous repérer dans l'espace. Cette méthode a aussi l'avantage d'éviter le genre de conversation :

« Il tombe juste aux pieds du distributeur de boissons. »
 — Le distributeur de boissons ? C'est quel carré sur le plan ? »

À moins que vous ne sachiez dessiner à la perfection les distributeurs de boissons vus de haut. Mais c'est un art qui se perd, de nos jours.

4.2. Étape par étape

On peut distinguer plusieurs phases dans l'évolution du conflit. Il s'agit d'une chronologie arbitraire. Selon l'intervention de vos PJ, tout peut basculer, et le cours des événements peut être bouleversé.

Phase I — Les membres du groupe de Lonewolf viennent de rentrer dans le magasin, bloquant derrière eux le rideau de fer rouillé qu'ils ont réussi à ouvrir. Au passage, ils laissent un gosse, Davis « Banjo » Bannerman (un sympathique gosse, plutôt bon vivant, qui n'aurait rien à faire dans la rue si son seul parent, son père, ne passait pas son temps à lui taper dessus) sur le carreau, en train de pisser le sang devant leur refuge (il a été blessé pendant la fuite), très proche, mais impossible à atteindre. Diamond et les siens (ça représente une douzaine de gros bras, guère plus) sont juste derrière, et vont se planter juste devant le « fort ». C'est un crève-cœur de voir Diamond s'acharner sur Banjo, tirant quelques balles à côté de lui, le harcelant, et le torturant avec un sadisme consommé. Comme inspiration, et pour tirer le meilleur de cette vilaine scène, je vous recommande de voir ou de revoir *Impitoyable* (*Unforgiven* en VO) de et avec Clint Eastwood, où on voit un type se faire dégommer et agoniser pendant d'interminables minutes. En dernier recours, c'est finalement Lonewolf qui achèvera le pauvre garçon, si un filic miséricordieux ne s'en charge pas. Diamond, lui, reste parfaitement à couvert, et complètement protégé. Ne comptez pas lui mettre une balle entre les deux yeux à ce moment-là.

Le rez-de-chaussée du magasin dispose de trois fenêtres donnant sur la rue, et d'une robuste porte qu'on peut bloquer avec les restes de mobilier (en particulier une immense armoire métallique qui contient des liasses de documents moisies et divers lourdes pièces métalliques d'origine indéterminée : cette armoire dissimule un passage scellé que nous aborderons en phase II). La pièce, d'environ 8 mètres sur 7, est séparée en deux par une cloison amovible. Au fond, on trouve un comptoir, qui fait un très bon paravent si on le déplace vers l'avant, et les fenêtres. On y trouve également deux bureaux et beaucoup de matériel informatique obsolète. Au fond, à gauche, un escalier mène à l'étage. Cela risque de rapidement poser problème : le premier étage peut être investi par les « Indiens » : il suffit





qu'ils s'approchent suffisamment pour escalader le bâtiment et passer par une fenêtre, puis qu'ils la débarrassent des barreaux qui l'obstruent. Cela peut prendre du temps, mais cela reste une porte d'entrée possible pour les partisans de Diamond. Il faut cependant savoir que c'est au premier étage que vit une tribu de SDF assez pugnace d'origine mexicaine et très branchée dans le trip néo-aztèque. Pour le moment, ils sont défoncés au peyotl, mais si on les réveille, ils peuvent s'animer un peu. Ils ne disposent que d'armes blanches, mais si les assiégés ne prennent pas la peine de barricader la porte qui ouvre sur l'escalier, en haut, ils risquent d'avoir de mauvaises surprises.

Phase II – Le groupe de Lonewolf s'organise rapidement, afin de tenir le plus longtemps possible. Cependant, les hommes de Diamond se déploient pour tenir toutes les issues, y compris la porte de derrière du magasin. Un examen minutieux permet aux assiégés de découvrir que le magasin communiquait autrefois avec le bâtiment adjacent par l'intermédiaire d'une porte désormais scellée. Mal scellée. En quelques heures d'effort, il devrait être possible de desceller l'ensemble et de passer à côté. Simplement, il faut pour cela s'y mettre à plusieurs, bien motivés, et sous le feu nourri des partisans de Diamond. Cependant, la situation de ceux-ci va évoluer. Tout ça parce que la rue a des oreilles, et qu'elle va dire aux frères, cousins, copains de tout ce monde-là que ça commence à barder du côté du vieux magasin. Si une majorité des nouveaux venus vont se ranger aux côtés de Diamond, qui insiste sur le fait que Lonewolf n'est qu'un lâche et un traître, et qui dispose d'un charisme considérable, quelques individus isolés vont, eux, se mettre spontanément du côté de Lonewolf.

Parmi eux, plusieurs anciens de Gardena. Prévoyez-les en tant que *deus ex machina* en cas de problème grave. Si vous le voulez, vous pouvez également faire intervenir Sandra Robinson...

Phase III – Les choses deviennent invivables dans le magasin, mais surtout au-dehors. Toute la racaille disponible s'en vient au cœur de la baston comme s'il s'agissait d'un jeu de tir aux pigeons (et aux poulets...), et entre les partisans de Diamond qui tentent de s'infiltrer, ceux qui les couvrent avec une maladresse touchante mais néanmoins létale (parfois pour les deux camps), et les tireurs embusqués qui



ET DAVY CROCKETT DANS TOUT ÇA ?

Quel que soit le côté où se trouveront les PJ et quelle que soit la situation, c'est l'occasion de mener une belle séquence de siège. S'ils sont au-dehors, ils peuvent vouloir couvrir la fuite des assiégés, ou s'infiltrer pour leur porter secours. S'ils arrivent trop tard, ils en seront quittes pour une poursuite dans les égouts. S'ils sont à l'intérieur, ils devront simplement jouer les assiégés, dans les règles de l'art. Revoyez évidemment *Assaut de Carpenter*, mais pensez aussi à *New York 1997*, du même bonhomme, et n'oubliez pas qu'il s'agit ni plus ni moins que de l'attaque du fort par les Indiens... Percée héroïque, véhicules lancés contre les murs pour créer une brèche, tout est permis... Je sais que vous serez capable de gérer ça comme un grand, ne faites pas votre modeste, vous savez que ça ne marche pas avec moi. Cependant, voici quelques morceaux de bravoure, quelques tartes à la crème du genre qui relèvent de l'exercice de style.

© BALLE PERDUE — SÉQUENCE ÉMOTION

Le bruit assourdissant des coups de feu s'est arrêté, même si l'écho nous résonne dans la tête. J'entends un martèlement sourd qui me secoue les tripes, et je sens comme un relent fade qui se mêle à l'odeur âcre de cordite et de poussière. On regarde tous les autres, là-bas. De leur côté aussi. C'est le calme plat. J'entends juste Boom Boom qui recharge son calibre, doucement, balle par balle, comme s'il les bénissait toutes une par une, personnellement. C'est un gémissement presque féminin qui brise le silence. Boom Boom me regarde, je regarde mon bras, éclaboussé de sang : ce n'est pas le mien, mais cette tiédeur moite et rouge me retourne soudain l'estomac. Et je vois juste à côté de moi le visage blafard de Little Joe. C'était le seul dentre nous à ne pas avoir de flingue. Il se cachait juste derrière une table, mais un gros éclat de métal lui a déchiré le bras comme une lame de scie circulaire. Et le voilà qui couine : « Maman, maman ! Oh putain ! Ça fait mal bordel ! Ça fait mal ! »

Il couine d'une toute petite voix, et je vois sa gueule qui prend une vilaine couleur farine, et il me regarde. Qu'est-ce que je peux lui dire moi, qu'est-ce que je peux faire ? J'aimerais presque qu'il crève tout de suite, pauvre mâme, sans me percer le front avec ces yeux comme des billes humides sans attendre de moi que je l'accapagne. Mais les autres se sont détournés. Ya que moi et lui.

© ALIMENTE-MOI JUNIOR, AUGMENTE-MOI...

Soudain, plaf de balle. Je fais le tour de l'assistance : personne n'avait prévu que ça durerait si longtemps. Notre conversation au plomb s'est éternisée, alors qu'on aurait préféré qu'elle se tasse doucement faute d'interlocuteurs, de préférence côté est (vu qu'on est côté ouest, géographiquement, c'est bon que vous soyez au

courant). Mais ça continue à cause de l'autre côté : il leur reste des choses à nous dire, à ces gars-là, des vraies pipelettes. Du coup faut qu'on rationne les balles, sans donner à penser qu'on manque de répondant, voyez ?

© DOCTEUR QUINN, FEMME MÉDECIN

« ... Je le jure. L'officier Benson avait pris une balle, mais rien de grave. Il n'en était pas à sa première. C'est à ce moment que le jeune Joshua Roper a été atteint au visage, l'officier Benson, qui a suivi une formation avancée aux premiers secours, s'est approché de lui sous un déluge de plomb, et là mis à couvert. Il a constaté que Roper ne pouvait plus respirer, car une grande partie... enfin son nez... il n'avait plus vraiment de nez, et tout était... obstrué. Il a donc tenté de réaliser une canule de fortune... »

— Tentative couronnée de succès ? »

© DIVISER POUR RÉGNER

Ces gosses sont des fauves. Des fauves. Déjà, séparés en deux factions, ils se foutent sur la gueule avec assez de matos pour donner du boulot au caronier pour les deux prochains mois... Et là, en plus, ils trouvent moyen de se dégamber entre eux. Ils ont jamais bien appris à viser, faut dire, et ils essaient de faire feu comme dans un classique de John Woo alors tu parles. « Ouais, tu m'as arraché le bras, connard ! », « Ta race, bâtard, si tu te mets juste en face de moi, comment je les plombe, les autres bâtards ? » Vous saisissez ? Ce qui nous unit, nous, les caps ? Pas une balle perdue, voyez. Tous les coups au but. Toujours. J'ai pas raison ?

© AU FEU, LES POMPIERS !

Les armes se sont tuées. Un moment de répit, qui s'éternise, pourtant trop court. Soudain, un projectile enflammé s'abat en plein milieu de la pièce : cocktail molotov. Le feu se répand à vitesse grand V dans la papperasse étalée ça et là. Et rien pour l'éteindre.

© LE MUR, LE MUR !

Extérieur nuit. Une voiture vient s'encroûter bruyamment dans la façade du magasin, plantant le rideau de fer comme du papier aluminium. Conducteur : Putain!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!! Campagnon du conducteur : AAAAAAAAAARRRRGH ! Intérieur nuit — La pièce est désormais éclairée par les phares de la voiture, et résonne le hurlement assourdissant du klaxon bloqué.

Anna (reculant vers le fond de la pièce principale, où les deux officiers du COPS ont presque eu raison de la porte scellée) : Les voilà !!!



AFFAIRES
EN COURS

159

CHAPITRE DEUX





ont pris parti pour Lonewolf, la situation devient catastrophique. Tout ceci sachant qu'une intervention lourde de la police mettra beaucoup de temps, et que les inévitables camions des médias sont déjà là.

Jouez le chaos pour le chaos. C'est la guerre, personne n'est à l'abri d'un tir de sniper, de l'un ou de l'autre camp. À partir de là, tout le monde se fige sur ses positions, et les échanges de coups de feu restent la seule possibilité, à moins d'une tentative héroïque de percée ou d'infiltration.

Phase IV – Un répit, enfin. Quand la porte scellée finit par céder, les assiégés pénètrent dans un immeuble dominant sur une cour intérieure. Malheureusement, celui-ci est déjà investi par un groupe de SDF bien craspecs, qui ont décidé de se tenir à carreau jusqu'ici mais qui ne veulent pas qu'on vienne les viter de leur squat. Seule issue : une bouche d'égout au centre de la cour... Il ne reste guère d'alternative : il va falloir passer en force. Une fois le groupe de Lonewolf passé dans les égouts, Diamond ne tardera pas à les suivre, dès qu'il aura découvert que le magasin est désert. Simplement, pour entrer, il lui faudra sacrifier l'essentiel de son groupe. Il n'y aura plus que quelques Sweet-dreamers (à vous de voir en fonction de l'état de votre groupe) avec lui quand il se lancera à la poursuite de Sanborn et de Lonewolf.

5. Acte V – Tout l'égout va dans la nature

Après le joyeux foutoir de l'épisode précédent (il doit toujours y avoir des gangs et des individus qui finissent de régler leurs comptes là dehors, d'ailleurs), c'est l'occasion de clarifier les choses, et de clore ce scénario en jouant sur le stress de la poursuite et sur l'étrangeté des égouts.

Dans l'ensemble, c'est encore à vous de faire tout le boulot, et de gérer cet acte à votre manière, d'autant que les situations possibles sont désormais nombreuses. Mais voilà ce qui est certain : Diamond en personne, accompagné de six de ses hommes en pleine forme, se lance à la poursuite de Lonewolf, Caleb, Anna, et des éventuels Sweet-dreamers survivants. Les PJ peuvent être intégrés au groupe de Lonewolf, en train de les poursuivre, lancés aux trousses de Diamond... Peu importe. Encore une fois, plutôt que de décrire la scène de façon linéaire, je me contenterai de vous donner des ingrédients à utiliser à votre gré, et les quelques éléments indispensables.

5.1. Éléments Indispensables

- « Hé, Sanborn, j'aurai ta peau !
- OK, Diamond, qu'est-ce que tu veux à la fin ?
- Merde, Sanborn, qu'est-ce que tu ne comprends pas dans l'expression : j'aurai ta peau ?
- Diamond, écoute bien. Je peux te donner ce que tu veux : du pognon, de la poudre... Un job si tu veux... Mon père est riche, et il n'hésitera pas à ...
- C'est ton père qui veut que je te descende, Sanborn ! »

Il faut qu'il y ait affrontement final entre Lonewolf et Diamond, et que cette scène soit dotée d'une grande intensité dramatique. Le but est de repousser Diamond et de le dissuader de mener sa mission (tuer Caleb) à bien. Ce n'est pas un simple échange de coups ou de tirs : c'est l'occasion de jouer la carte mélo ! On devrait avoir, sur fond de bataille sanglante, le diable (Diamond) et sa proie (Caleb), l'ex-chef de gang et son amour impossible, et une flopée de cops (sans compter d'éventuels crocos en vadrouille). Règlements de comptes, dialogues bien sentis, sacrifices héroïques (Je verrai bien Anna en martyre, moi), intervention divine (Niño et ses petits copains ouvrant une issue vers l'air libre...), mystères des égouts (les Cafards !) ... Lâchez-vous !

Il faut simplement savoir qu'à la fin, Diamond doit s'en sortir vivant. L'idéal serait également que Caleb et Anna arrivent à disparaître (qu'ils soient morts, qu'ils partent main dans la main ou qu'ils décident de se joindre au culte du Cafard, ce qui est sans doute mon option favorite) sans laisser de trace, parce que c'est exactement ce que diront les journaux le lendemain : **Marcus Sanborn perd son fils, affrontement sanglant dans les égouts de Gardena !** Les survivants devraient retrouver leur chemin vers l'extérieur, soit par une bouche d'égout, soit en suivant les conduits dont l'un débouche près de Redondo Beach. Quoi qu'il en soit, si Caleb devait miraculeusement survivre, il serait rapidement assassiné une fois revenu dans le monde civilisé (par un assassin engagé par son père). Si vous voulez que Caleb survive, pourquoi pas, mais il faut s'arranger pour qu'il disparaisse totalement du back-ground. Désormais, le fils de Sanborn est son fils spirituel : Diamond. Cette fascination qu'il éprouve pour le jeune malfait a été pour lui une révélation, qui sera désormais la clef de ce personnage.

Par ailleurs, cet événement va contribuer au durcissement de la personnalité de Marcus Sanborn, qui sera probablement évoqué dans un futur supplément.

Pour Diamond, vous avez deux solutions :



⊗ Il réussit à s'échapper : on est dans des égouts pas particulièrement cartographiés, le garçon est plein de ressources et bénéficie aussi d'une chance incroyable quand il s'agit de faire un mauvais coup. Ça ne devrait pas être trop trop difficile.

⊗ Il est pris par les cops : sa caution sera mystérieusement payée, et il bénéficiera d'un avocat particulièrement compétent, dont les services se paient d'ordinaire à prix d'or. S'il passe six mois en taule, on aura de la chance...

Après toute cette agitation, vos cops auront sans doute besoin d'un peu de repos, et il y aura fort à faire au-dehors pour calmer le jeu des gangs qui se foutent sur la gueule. Mais n'est-ce pas là notre pain quotidien ?

5.2. Péripéties et autres deus ex machina

Une virée dans les égouts est toujours une assez bonne idée pour se dégourdir les jambes, et éventuellement les

perdre dans un alligator en vadrouille (à moins que ce ne soit un crocodile : on voit ça à la manière dont les mâchoires se referment, mais généralement comme c'est sur un de vos membres, on ne se rend pas bien compte).

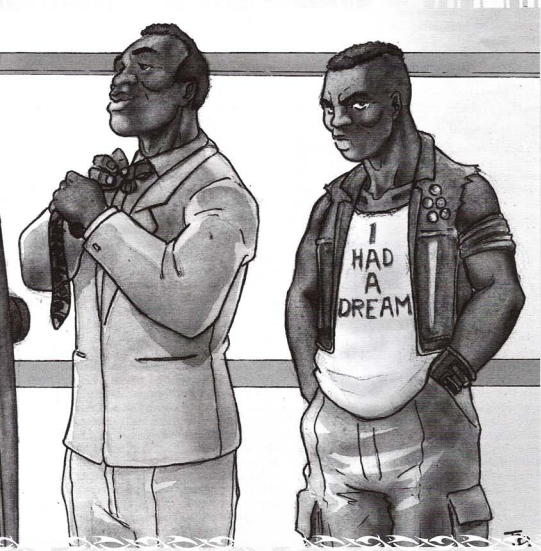
Voici donc quelques possibilités amusantes.

⊗ L'alligator

Une attaque de monstre des égouts est toujours une idée sympathique, mais il faut l'associer à autre chose pour qu'elle devienne vraiment palpitante. Par exemple, si un (ou plusieurs) de ces charmants sacs à main surgissent en plein milieu d'un règlement de comptes, il y a fort à parier qu'une alliance éclair se nouerait entre le groupe de Lonewolf et Diamond (qui ne perd jamais le nord) pour se débarrasser de cette menace imminente avant de se soucier du reste.

⊗ Cou-cou-cou-tchou, Mrs Robinson !

Sandra Robinson est toujours vivante, et intervient pour descendre Diamond. Autant dire que, aussi habile soit-elle





avec un flingue, une petite mamie aux yeux pleins de larmes n'a guère de chances dans cet environnement un tant soit peu hostile. Elle intervient au détour d'un couloir, et commence à tirer sur tout ce qui bouge, sans faire de distinction, mais avec une redoutable précision. Si quelqu'un tire au jugé, il fera un carton sur une paisible grand-mère, qui partira sans avoir eu (ni rendu) justice.

● **Perdus !**

À force de tourner et de patauger dans la boue, on finit par ne plus bien retrouver son chemin. Les PJ se perdent... Au moment où ils sont en train de faire le point, une bouche d'égout leur tombe sur le coin du nez, et c'est l'apparition d'une demi-douzaine de gangsters armés jusqu'aux dents.

● **La cour des miracles**

Au détour d'un couloir, les égouts débouchent sur une grande salle souterraine, pleine d'antiques tuyauteries et machines en tout genre, qu'on dirait sorties d'un monde steampunk. Des ombres rôdent entre les tuyauteries étranges, qui émettent des gaz aux couleurs variées. Les silhouettes s'approchent lentement des PJ, créant une tension croissante. Quand elles se révèlent à eux, ce sont des victimes de la gobelinisation, ou de quelque autre maladie tétragène : ces mutants dégénérés, aux membres nouveaux et à la peau couverte d'excroissances répugnantes ne sont pas hostiles, mais ils s'approchent pour toucher les PJ, surtout si ceux-ci disposent d'une source de lumière. Heureusement, les « lépreux » sont aveugles, et ne représentent pas de véritable menace. Mais ça fout quand même drôlement la trouille, non ? Si les PJ essaient de retrouver cet endroit par la suite, cela s'avère impossible. La communauté a-t-elle émigré ? S'agissait-il d'une hallucination suscitée par les gaz mystérieux ? Nul ne le saura jamais (et vous ne le trouverez jamais dans aucun supplément, alors c'est pas la peine de venir demander !).

● **Y'a un bug...**

Les égouts de Gardena sont le domaine du culte du Cafard, un culte installé depuis une quinzaine d'années, et composé de toutes sortes de farfelus qui vénèrent le cafard, une des rares bestioles à pouvoir survivre aux conséquences d'une catastrophe nucléaire. Ces gens entretiennent des relations avec quelques factions du monde extérieur, en particulier avec les « mouches », cette organisation mafieuse d'origine indienne qui espionne tout et tout le monde, et avec certains petits gangs de Gardena. Il se trouve que Lonewolf a déjà eu affaire à un curieux personnage qui se fait appeler Antenne Brisée depuis son intégration au culte. Antenne Brisée s'était retrouvé dans le monde de la surface, et à la suite d'une brusque crise d'angoisse, avait perdu les pédales et son chemin... Devant ce gros truc pathétique, déguisé en cafard, avec grosses lunettes, combinaison sanglée et antennes d'émission radio sur le casque, Lonewolf avait été attendri, et avait aidé le bibendum (qui ressemble furieusement à Bruce Willis vieux) à regagner ses pénates. Le vieux homme lui avait promis qu'il serait toujours là pour l'aider s'il venait à se retrouver dans les égouts.

Dés que Lonewolf est entré dans les égouts, les membres du culte l'ont su. Ils suivent discrètement le groupe, et

filent également ses poursuivants. Ils n'interviendront qu'en cas de situation vraiment désespérée, mais ils sauront faire preuve d'un sens du dévouement sans borne. Les membres du culte font preuve d'une capacité très curieuse : ils semblent capables d'agir avec une coordination étonnante, comme si chacun d'eux savait exactement ce que savent tous les autres, ou comme si un seul cerveau les dirigeait tous. Par ailleurs, ils connaissent les égouts comme leur poche. Si jamais ils doivent intervenir pour empêcher Diamond de tuer Lonewolf ou Sanborn, ils se regrouperont autour de la proie du gangster, et une fois qu'ils se sépareront, celle-ci aura disparu. Si Sanborn disparaît de cette manière, on ne le retrouvera jamais... Escamoté par ce qui n'est qu'un tour de passe-passe habile, il finira par comprendre que la vraie vie, la vie qu'il a envie de vivre, c'est celle de cette robuste créature, cachée sous les pieds du monde, lovée au sein de la mère chthonienne qui le protège pour toujours, et parmi ceux qui ne font qu'un avec elle. Un Cafard de plus !

6. Annexes

6.1. Au nom d'Anna

Anna est un personnage important de ce scénario, parce que sans vraiment avoir de rôle à jouer, elle est déjà au centre de la problématique, puisque c'est sa simple présence qui a tout déclenché. Il serait facile d'en faire la godiche de service, un simple enjeu sans personnalité. Mais je sais que vous êtes plus malin que ça, et que vous avez envie d'en faire un personnage actif et impliqué, un rouage essentiel du scénario. Par ailleurs, vous risquez de vous faire démembrer à la cuiller à pamplemousse par vos joueuses si vous faites un scénario aussi macho. Voilà pourquoi je ne vous fournis pas une Anna, pas deux Anna, mais quatre Anna !!! À vous de choisir celle qui vous convient le mieux, et celle qui aura le plus de chances de séduire ou de fasciner vos joueurs. Selon votre choix, l'histoire peut prendre de nombreuses orientations très différentes. Comme je suis grand prince, je vous laisse même le choix de son nom de famille, au cas où un petit soupçon ethnique vous permettrait de lui donner une dernière touche délicate.

● **La sainte** : un vrai petit bijou, une gentille, une vraie, amoureuse de Sanborn et qui ne veut pas faire de mal à Lonewolf. De famille modeste, mais très intelligente, elle a toujours su qu'elle avait une voie à suivre, et des gens à aider. Sensible et subtile, elle n'interviendra pas directement, mais sera toujours à l'écoute des autres (mince, je pourrais écrire l'horoscope si je voulais, moi...). Elle sera toujours compréhensive, quel que soit le personnage auquel elle a affaire, fût-ce le vilain Diamond. Bien sûr, cette sensibilité est une fragilité et un désavantage dans ce monde de brutes... Cependant, un tel personnage peut être utilisé pour un sauvetage héroïque : elle n'hésitera pas à sacrifier sa vie pour autrui, quand bien même ce serait pour un personnage aux motivations peu claires. Une sainte, donc, et surtout une martyre.

Modifications du scénario : Anna devient la clef du scénario, puisqu'elle veut tout simplement sauver tout le monde. Dans ce cas, elle peut être la fameuse Dame Blanche dont parle Niño, une véritable sainte qui agit dans les bas quartiers pour sauver les gosses et pour empêcher la violence. Il est évident qu'un tel personnage n'a de valeur que s'il est sacrifié à la fin du scénario, provoquant ainsi un changement radical dans les consciences ou tout simplement une terrifiante vendetta, à très grande échelle (imaginez une guerre entre le fils Sanborn, ivre de rage, doté de gros moyens, et Diamond, devenu chef d'un gang nombreux et motivé).

• **The bitch :** la vraie, la pure, l'authentique manipulatrice, sans foi ni loi, dont la fin justifie les moyens. Pensez Machiavel, pensez Madonna, pensez Kachiko™ pensez avec autre chose que votre pantalon si vous voulez vous sortir de ses griffes. Dans ce cas, elle tire les ficelles pour récupérer le pognon. Du moment qu'elle touche le pactole, peu importe avec qui elle partira dans la voiture immatriculée *just married* à la fin de l'épisode : Lonewolf, Sanborn fils... ou Sanborn père ? À moins qu'un des PJ ne cède à l'appel de cette sirène (autrefois plus séduisante que celle qui accompagne son gyrophare), auquel cas sa carrière se terminera ici. Elle ferait également une compagne diabolique, une vraie mauvaise conscience sur escarpins de marque pour le futur chef de gang que Diamond risque de devenir. Cependant, dans ce cas, elle ne ferait probablement pas long feu : Diamond, sous ses dehors de brute épaisse, est un individu aussi malin que manipulateur lui-même, et ne saurait trop longtemps être dupe d'une telle compagne.

Modifications du scénario : Anna s'allie toujours avec le personnage dominant du scénario, qu'il s'agisse de Caleb, de Lonewolf, de Diamond, de Sanborn père... ou même des cops. Dans beaucoup de situations, il suffit qu'elle retourne sa veste pour que le rythme du scénario soit relancé (en particulier dans des épisodes aussi dramatiques que le siège de la fin...).

• **L'appât :** vous croyez qu'on fait autant d'argent que Casapha en vendant de l'aspirine ? Sortez d'ici, vous êtes viré, je vous interdits même de finir de lire ce bouquin tellement j'ai honte de vous. Monsieur Sanborn veut des contacts avec les gangs, avec la rue, avec tout ce qui peut consommer des stupéfiants ou servir de cobaye à de sinistres expériences. Des Anna, il en sort de sa poche à la douzaine quand il en a besoin, mais celle-ci, c'est son chef-d'œuvre. Tellement aboutie dans sa formation d'espionne haut de gamme qu'elle a réussi à persuader Caleb que cette histoire de gang et d'enlèvement était non seulement son idée à lui, mais que c'était une idée qu'elle n'aurait cautionnée pour rien au monde. C'est aussi une tentation que le père envoie à son fils... Froide, imperturbable, une telle femme cache cependant des fragilités. À force d'intriguer, ne finira-t-elle pas par se laisser prendre à son propre piège ou à se laisser de n'être qu'un pion dans un jeu qui la dépasse, mais dont elle peut faire basculer l'issue ? Dans ce cas, Anna est un témoin-clef de certains agissements plutôt louches de Sanborn. Cependant, dans la mesure où Casapha risque de se développer dans de futurs suppléments, n'en faites pas une arme définitive contre Sanborn. Si elle dispose de certaines informations, elle

Anna			
Carrière	2	Charme	5
Coordination	2	Éducation	3
Perception	4	Sang-froid	3
Réflexes	3		
Points de vie : 10			
Jet d'encaissement : 6+ / 3 (FA + mod. de localisation)			

Compétences

- Discrétion 5+
- Conduite 7+ [voiture]
- Éloquence 4+
- Informatique 7+
- Premiers secours 6+
- Psychologie 4+

Note : une Anna espionne ou pion de Sanborn disposera d'un Sang-froid de 5, et des compétences supplémentaires suivantes :

- Arme de poing 5+
- Corps à corps 7+
- Intimidation 5+

Attitude lors d'un interrogatoire

- Agressif 0
- Inquisiteur -1
- Froid -2
- Poli +1
- Amical +2

Note : cette répartition des attitudes convient pour la « gentille » Anna. Pour les autres, utilisez votre flair, que diable !

Combat

Anna ne combat que si vous avez choisi la personnalité d'espionne. Dans ce cas, elle se servira uniquement de son arme de poing, un Beretta Fink A 021.

Si la moitié des PV ou plus :

- | | |
|----------------------------|--------------------|
| Initiative : 0 | Attitude : Normale |
| • Corps à corps | Att. 7+ / 3 |
| • Beretta Fink A021 | Att. 5+ / 2 |
| • Bonus pour être touché : | aucun |

Si moins de la moitié des PV :

- | | |
|----------------------------|---------------------|
| Initiative +1 | Attitude : Prudente |
| • Corps à corps | Att. 7+ / 1 |
| • Beretta Fink A021 | Att. 5+ / 1 |
| • Malus pour être touché : | 1 |

n'a cependant rien, absolument rien pour asseoir son témoignage. Par ailleurs, elle deviendrait immédiatement la femme à abattre.

Modifications du scénario : en tant qu'espionne de Sanborn, Anna se doit de communiquer régulièrement avec son patron. Dans ce cas, il faut prévoir un moyen de communication (genre numéro de portable secret) que les PJ





puissent découvrir pour la démasquer. Elle doit également agir pour les intérêts de Sanborn et de Casapha. Elle insistera donc à la fin (peut-être de manière dissimulée, en retardant les PJ s'ils veulent se contenter d'échapper à Diamond) pour récupérer la mallette. N'en faites pas une James Bond au féminin, dotée de gadgets bizarres : Anna reste une femme fragile, au caractère nuancé, qui n'agit jamais de manière directe.

• **The man** : Anna est un homme, et cette révélation s'avérera une grande déception pour l'ensemble du casting masculin de cet épisode. Prévoyez une fin désopilante et une musique style « it's raining men ».

Modifications du scénario : on découvre également qu'elle est la sœur de Luke, et qu'elle dispose de la Force.

Non, je déconne. Mais quand même, si vous avez des joueurs à punir...

6.2. Caleb Sanborn

Caleb est un personnage fade et plutôt déplaisant. Prompt à se plaindre et à jouer avec les dollars, c'est un irresponsable total, qui ne pense qu'à son profit. Ses seules motivations non égoïstes concernent Anna, pour laquelle il éprouve un amour sincère.

Ses frasques l'ont amené à fréquenter certains milieux plutôt louches : pourvoyeurs de drogues douces, bookmakers de paris clandestins, etc. Ce garçon de bonne famille est protégé par sa propre stupidité : aucun malfait ne voudrait tuer la poule aux œufs d'or en nuisant à quelqu'un qui est prêt à payer le triple du prix pour à peu près n'importe quel service illégal.

Caleb Sanborn

Corruption	3	Charme	4
Coordination	2	Éducation	4
Perception	2	Sang-froid	2
Reflexes	3		

Points de vie : 19
Jet d'encaissement : 6+ / 3 (FA + mod. de localisation)

Compétences

• Armes de poing	7+
• Athlétisme	6+
• Conduite	7+ [voiture]
• Corps à corps	8+
• Éloquence	4+
• Informatique	5+
• Connaissance	5+ [monde des affaires]

Attitude lors d'un interrogatoire

• Agressif	+2
• Inquisiteur	0
• Froid	+1
• Poli	0
• Amical	-2

Combat

Si la moitié des PV ou plus :

Initiative +2

Attitude : Ultra-violent

(Caleb se bat comme s'il était dans un film, car il n'a encore guère eu affaire à la violence)

- Corps à corps Att. 8+/5
- Sony Getaway 121 Att. 7+/7

Bonus pour être touché : 1

Si moins de la moitié des PV :

Initiative : +0

Attitude : Planqué

(Une fois bien amoché, ce n'est plus le même homme, forcément)

- Corps à corps Att. 8+/0 (fuite ou reddition si contraint de combattre)
- Sony Getaway 121 Att. 7+/0 (fuite ou reddition si contraint de combattre)
- Malus pour être touché : 2

Motos

- Sony Getaway 121 gravé à ses initiales
- Ordinateur portable

Caleb et Lonewolf se connaissaient déjà tout jeunes, et ont renoué leurs liens récemment, quand Caleb a mis sur pieds son propre enlèvement.

Plutôt athlétique, séduisant et charmeur, Caleb parle avec une élocution distinguée mais sans réelle culture. Sa plus grande faiblesse est de se croire protégé de tout, grâce à son père et à ses (quelques) contacts dans la rue.

6.3. Lonewolf

À 21 ans, Lonewolf est déjà usé. Il sait qu'il n'a pas d'avenir dans son gang, dans sa vie... Il envie les type qui, comme Caleb, ont un avenir tout tracé. Il est vif, avec un côté abrupt qui fait son charme. Ce n'est pas un vrai violent : il ne tuerait qu'en cas de légitime défense. Cependant, il a le crochet du gauche facile, et il est plutôt robuste.

Lonewolf

Corruption	4	Charme	2
Coordination	3	Éducation	2
Perception	2	Sang-froid	3
Reflexes	4		

Points de vie : 27
Jet d'encaissement : 6+ / 4 (FA + mod. de localisation)

Styles

- Anti-héros
- Speed

Compétences

- Armes de poing 7+

- Armes de contact 6+
- Athlétisme 5+
- Conduite 6+ [voiture]
- Corps à corps 4+
- Connaissance 7+ [gangs]
- Intimidation 6+

Attitude lors d'un interrogatoire

- Agressif -2
- Inquisiteur -1
- Froid +2
- Poli 0
- Amical +1

Combat

Si la moitié des PV ou plus :

Initiative : +1 Attitude : Agressif

- Cran d'arrêt Att. 6+/5
- Corps à corps Att. 4+/5
- Beretta Fink A 021 Att. 7+/5
- Bonus pour être touché : 1

Si moins de la moitié des PV :

Initiative : +1 Attitude : Prudent

- Cran d'arrêt Att. 6+/2
- Corps à corps Att. 4+/2
- Beretta Fink A021 Att. 7+/2
- Malus pour être touché : 1

Motos

- Un cran d'arrêt et un Beretta Fink A 021 (qu'il n'aura qu'au moment où il s'enfuit avec ses derniers partisans fidèles pour échapper à Diamond).

Styles

- Boss de fin de niveau
- Berserk
- Bouclier humain

Compétences

- Arme de contact 5+ [couteau]
- Arme de poing 4+
- Arme d'épaule 5+ [fusil]
- Athlétisme 4+
- Conduite 7+ [voiture]
- Corps à corps 3+
- Discrétion 4+
- Intimidation 3+
- Éloquence 7+
- Psychologie 6+
- Premiers secours 7+

Attitude lors d'un interrogatoire

- L'attitude de Diamond est celle d'un véritable psychopathe. Les malus et bonus varient d'un moment à l'autre mais ne peuvent être que -1 ou +1. À chaque interrogatoire, lancez un dé pour chaque attitude. Pair c'est +1, impair c'est -1.

Combat

Si la moitié des PV ou plus :

Initiative : +2 Attitude : Agressif

- Cran d'arrêt Att. 5+/5
- Corps à corps Att. 3+/5
- Compact Uni 031r Att. 4+/7
- Benelli 053 Att. 5+/7
- Bonus pour être touché : 1

Si moins de la moitié des PV :

Initiative : +1 Attitude : Prudent

- Cran d'arrêt Att. 5+/2
- Corps à corps Att. 3+/2
- Compact Uni 031r Att. 4+/3
- Benelli 053 Att. 5+/3
- Malus pour être touché : 1

Motos

- Compact Uni 031r (permet de relancer les dés quand on obtient un 1), cran d'arrêt, Benelli 053 (qu'il ne sort que pour l'assaut contre le magasin et la poursuite dans les égouts).

Note : Diamond a le potentiel d'un psychopathe, mais ce n'est pas un imbécile. Il commence le combat en force, mais s'il doit se replier, il le fera. Dès qu'il arrive à la moitié de ses PV, il pense déjà à une façon de s'enfuir, sauf s'il voit que l'adversaire est clairement inférieur et qu'il faut se nuer à la curée.



6.5. Membre des Sweet-dreamers

Ces types-là sont plutôt des gentils. Ils savent régler leurs différends à coups de poing, mais hésiteront à faire usage d'armes à feu. La moyenne d'âge est basse (la plupart n'ont pas 18 ans).



AFFAIRES
EN COURS

165

CHAPITRE DEUX

6.4. Diamond



Presque tout a été dit sur « Diamond » Williams à l'exception d'une chose : Diamond n'a pas tout à fait 18 ans. Il fait facilement beaucoup plus, et on peine à croire qu'un individu aussi jeune puisse faire preuve d'autant d'énergie et de machiavélisme. Diamond s'est fait faire un tatouage représentant une démonsse dans une pose suggestive, sur le bras gauche. Remarquez qu'au combat, Diamond n'est pas un fou de guerre. C'est un individu calculateur, précis, prudent, et donc incroyablement dangereux. Il ne prendra pas de risques inutiles, mais ne lâchera pas prise facilement pour autant.

Diamond			
Force	5	Charme	3
Coordination	4	Éducation	1
Perception	3	Sang-froid	4
Réflexes	4		
Points de vie : 35			
Jet d'encaissement : 6+ / 5 (FA + mod. de localisation)			



Membre des Sweet-dreamers

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

Points de vie : 19

Jet d'encassement : 6+ / 3 (FA + mod. de localisation)

Compétences

Armes de contact	6+ [couteau]
Armes de poing	7+
Athlétisme	6+
Conduite	7+ [voiture]
Corps à corps	6+
Intimidation	6+

Attitude lors d'un interrogatoire

Agressif	+1
Inquisiteur	-2
Froid	+2
Poli	0
Amical	-1

Combat

Si la moitié des PV ou plus :

Initiative : +1 Attitude : Normal

Cran d'arrêt	Att. 6+/3
Corps à corps	Att. 6+/3
Beretta Fink A021	Att. 7+/4
Black Mamba	Att. 7+/3

Malus pour être touché : 0

Si moins de la moitié des PV :

Initiative : +1 Attitude : Planqué

Cran d'arrêt	Att. 6+/1
Corps à corps	Att. 6+/0 (fuite ou reddition si contraint de combattre)
Beretta Fink A021	Att. 7+/1
Black Mamba	Att. 7+/0 (fuite ou reddition si contraint de combattre)

Malus pour être touché : 2

Notes

- Blouson en cuir
- Cran d'arrêt
- Beretta Fink A021 ou Black Mamba

6.6. Membre de gang plus costaud

Si vous avez besoin d'un individu standard au cours du scénario, utilisez ce gangster un peu plus aguerri. Pensez que Diamond s'est attiré les bonnes grâces d'une demi-douzaine de ces gars-là (voire plus si vos cops ont du répondant). Par ailleurs, si vous avez besoin de profils de personnages tout faits, mais un peu

variés, pour la grosse fusillade de la fin, vous trouverez nombre de personnages-types dans les scénarios déjà parus.

Membre de gang plus costaud

Caractère	3	Charme	2
Coordination	3	Éducation	2
Perception	3	Sang-froid	3
Réflexes	3		

Points de vie : 24

Jet d'encassement : 6+ / 3 (FA + mod. de localisation)

Styles

- Berserk ou Speed
- Anti-héros

Compétences

Armes de contact	6+ [couteau]
Armes de poing	5+
Arme d'épaule	6+ [fusil]
Athlétisme	6+
Conduite	6+ [voiture]
Corps à corps	6+
Discretion	6+
Intimidation	5+
Tir en rafales	6+ [arme de poing]

Attitude lors d'un interrogatoire

- Variable

Combat

Si la moitié des PV ou plus :

Initiative : 0 Attitude : Agressif

Cran d'arrêt	Att. 6+/4
Corps à corps	Att. 6+/4
Calico KM021	Att. 5+/4
Benelli 053 tactical	Att. 6+/3

Bonus pour être touché : 1

Si moins de la moitié des PV :

Initiative : +1 Attitude : Prudent

Cran d'arrêt	Att. 6+/2
Corps à corps	Att. 6+/2
Beretta Fink A021	Att. 5+/2
Black Mamba	Att. 6+/1

Malus pour être touché : 1

6.7. Membre du culte du Cafard standard

Membre du culte du Cafard standard

Caractère	2	Charme	1
Coordination	3	Éducation	2
Perception	4	Sang-froid	3
Réflexes	3		

Points de vie : 16

Jet d'encaissement : 6+ / 3 (FA + mod. de localisation)

Style

- Berserk

Compétences

• Armes de contact	6+ [matraque]
• Armes de poing	5+
• Arme d'épaule	6+
• Athlétisme	5+
• Corps à corps	6+
• Discrétion	4+
• Intimidation	5+

Attitude lors d'un interrogatoire

- Variable

Combat

Si la moitié des PV ou plus :

Initiative : +1	Attitude : Agressif
• Matraque électrique	Att. 6+/4
• Corps à corps	Att. 6+/4
• Benelli 053 tactical	Att. 6+/5
• Bonus pour être touché : 1	

Si moins de la moitié des PV :

Initiative : +1	Attitude : Planqué
• Matraque électrique	Att. 6+/0 (fuite ou reddition si contraint de combattre)
• Corps à corps	Att. 6+/0 (fuite ou reddition si contraint de combattre)
• Benelli 053 tactical	Att. 6+/1
• Malus pour être touché : 2	

Notes

- Boussole, combinaison de Cafard (même protection qu'un blouson en cuir), émetteur radio relié à la fréquence des Cafards. Également : des rations de survie pour deux jours et un sac-mystère. Le sac-mystère est une petite poche que l'initié du culte doit remplir avec les symboles de son voyage initiatique. Cela va du cafard momifié au sachet de drogue en passant par les composants électroniques. Rien de transcendant ni d'utile, mais je sais que certains PJ voudront absolument savoir. Les membres disposent d'une matraque électrique et de l'équivalent des bons vieux Benelli 053. Dans ce cas précis, ils sont organisés et plutôt pugnaces au début d'un affrontement, mais ils se replieront rapidement en mode défensif s'ils voient qu'ils sont en trop mauvaise posture.

à votre calendrier. Elle vous servira de pense-bête pour savoir où vous en êtes.

- Caleb Sanborn rencontre Anna et tombe amoureux d'elle.
- Jeremy Austens se fait virer du *The Air* et prévoit de se venger.
- Caleb Sanborn vole des produits pharmaceutiques à son père pour les transmettre à Jeremy Austens, auquel il doit une forte somme d'argent.
- Jeremy s'arrange pour que ces produits modifiés soient intégrés dans une cargaison à livrer au *The Air*. La manœuvre prend quelques jours.
- Caleb rencontre Lonerwolf, un ami membre d'un gang, et lui explique son plan. Cependant, Lonerwolf tombe amoureux d'Anna. Il est désormais prêt à prendre de gros risques pour que ce plan réussisse, simplement dans l'espoir de la revoir et de lui assurer un avenir tranquille.
- Caleb se rend au *Night Bird*, mais y rencontre Anna et les Omega Phi juste avant l'heure de son enlèvement.
- Caleb est enlevé, et Anna est témoin de la chose. Subodorant le plan de Caleb, elle ne dira rien. Cependant, Diamond l'a vue.
- Les Sweet-dreamers avertissent Sanborn que son fils a été enlevé et qu'une rançon sera exigée.
- Panique au *The Air* et début du scénario.
- À ce moment, Diamond trouve des contacts dans la rue.
- Enquête des cops au *Fragrance Ranch* et chez Omega Phi.
- Après l'enquête, Anna finit par dire ce qu'elle sait aux membres d'Omega Phi. Ceux-ci en profitent pour tirer ce qu'ils peuvent de Caleb, lequel subtilise de nouveau des produits chimiques.
- Dans un labo clandestin, Casper Baines, d'Omega Phi, développe le poison visuel. Ses comparses, beaucoup plus impliqués que lui dans la réalisation du composé chimique, commencent à ressentir des troubles. Pendant ce temps, le gang des Sweet-dreamers tente de donner le change pour éviter d'attirer l'attention.
- Diamond a rassemblé ses troupes et son matériel.
- Panique au mur aux graffitis !
- Enquête des cops et rencontre avec Niño.
- Diamond fait enlever Anna.
- Visite des cops chez Marcus Sanborn, qui apprend indirectement que son fils n'a pas été enlevé, mais qu'il s'agit d'une machination.
- Coup de fil de Sanborn aux Sweet-dreamers, et éclatement du groupe. Diamond lui propose de se rencontrer pour récupérer l'argent de la rançon. Sanborn l'engage comme homme de main et lui donne pour première mission de tuer Caleb.
- Caleb Sanborn, Anna, Lonerwolf et ses derniers partisans s'échappent.
- Arrivés à un vieux magasin, ils sont assiégés.
- Fuite dans les égouts et dénouement.

6.8. Petit résumé des événements

Voici une chronologie des événements, qui ne spécifie volontairement aucune date, afin que vous puissiez l'adapter

LAPD BLUES

Vie du commissariat

— Hey ! Joe, t'as vu ce que ma bécane a récupéré cette nuit ? Je venais juste de lancer l'Alpha d'un programme de surveillance quand ça a commencé à biper. Il y a des morceaux qu'ont zappé, mais ça paraît intéressant : c'est sur les cops. Pas mal, non, pour une Alpha ?

— Ton programme devrait intéresser les Black Hats. Essaie maintenant de trouver qui se trouve derrière ce programme de détournement. Et puis, améliore aussi le tien. Au boulot, Mike.

Return-Path: <undisclosed>

>>Absorption — Close security/Keywords: <undisclosed>

To: <undisclosed>

Encryption type: 4.GOV

Jean 2 JANVIER 2031, 13h36

Tu as entendu parler de Sandra, la fille de Mitchell, le patron du Cabanon ? Eh bien, Vinny Bonacelli s'y intéressait pas mal. Elle est passée ce matin au commissariat pour déposer une plainte contre lui... pour viol...

Vendredi 3 JANVIER 2031, 14h52

Le gars des Veilleurs, là, Takeshi... Il est passé au bureau hier, pour remercier les gars avec qui il a traité il y a deux semaines de cela. Hawkins est passé lui dire un mot, mais ça ne s'est pas très bien passé. Takeshi est parti assez furax du 35°. Même McClure a rien osé lui dire...

Lundi 6 JANVIER 2031, 08h02

Jen fait partie du SAD. La salope. Sniper avait vu juste. Quand le capitaine va-t-il se décider à la virer ?

Lundi 6 JANVIER 2031, 11h21

Détective Bonacelli,

Voici le rapport d'autopsie de Karol Brejzvič, le garde du corps assassiné d'Adolfo Medellin.

La première balle a tué lentement l'homme, en lui perforant le poulmon gauche. Cette balle a traversé le corps de la droite vers la gauche, et a été tirée depuis le dos de la victime. L'homme a été enfoncé *pre-mortem* dans un sac, une malle ou un coffre de voiture. Il est mort durant le trajet, comme le démontrent les caillots de sang formés, après la mort de l'individu, au niveau des articulations de ses cuisses et de ses genoux. La deuxième balle et les suivantes ont été tirées beaucoup plus tard, face à la victime, qui a été redressée contre un mur, sans doute, vu les légères marques de constriction au poignet, et un écoulement léger des caillots des jambes vers le bas. On remarque aussi une légère dispersion des balles vers le haut du corps, qui dénote l'affaissement progressif du cadavre. Toutes les autres observations sont incluses dans le rapport.

Je vous laisse le soin de la conclusion,
Docteur Mu Lin Chae

Mardi 7 JANVIER 2031, 09h23

...
Lavinia et Domingo ont cassé. The Brain a l'air particulièrement éprouvée. Can m'a dit avoir passé beaucoup de temps avec elle, à discuter, à la consoler... Je me demande lequel de ces mâles en chaleur tentera sa chance à son tour !

Jean 9 JANVIER 2031, 16h44

...
Alors, en fait, le bouquet de fleurs et la boîte de chocolats fins qu'a reçu le lieutenant Hawkins, c'est Lukas Takeshi qui les lui a fait parvenir. C'est un garçon magnifique qui s'occupe d'un groupe de surveillance pacifique dans Skid Row. J'ai pas tellement envie d'en parler avec Padre, pour les raisons que tu sais, mais... tu penses qu'il est homo, s'il fait parvenir des fleurs à un autre homme ? Sinon, c'est d'accord pour notre soirée entre filles, Vendredi. Euh, promis, je ne ramène pas Jen cette fois... Je ne pensais pas qu'elle faisait fuir les mecs.

Séléna

Vendredi 10 Janvier 2031, 14h50

Capitaine Skipnick,

Je suis vraiment désolée mais je ne peux être plus précise. La voiture du chauffard qui a renversé le cops Laurena Rodriguez a endommagé sa moelle épinière. Je ne peux dire combien de temps elle restera paraplégique ; cela peut durer de quelques mois à toute une vie. Tout dépend maintenant de sa volonté, de petits phénomènes parfois encore inexpliqués et, bien évidemment, de ses possibilités financières (la reconstruction nerveuse est, comme nous le savons tous, un privilège encore réservé aux plus fortunés de notre société). Je peux vous assurer qu'il reste permis d'espérer, et que tout le soutien que vous et ses collègues pourrez manifester à Laurena participera à sa guérison.

Je me tiens à votre disposition,

Dr. Clarisse Sélvato.

Dimanche 12 Janvier 2031, 02h12

Hier, j'ai assisté à un spectacle où aucun homme ne peut oublier : une bagarre générale de lesbiennes ! J'étais en patrouille avec Proc près de West Hollywood quand on a entendu des cris d'hystérie. Elles étaient une vingtaine à la sortie du Deep Jungle, à s'attacher littéralement les cheveux et les yeux !

Heureusement que j'avais mon nouveau Filament Fudge. C'est vraiment terrible ce truc ! J'ai engluié une bonne dizaine de nanas. Le plus marquant, c'est que ces bonnes femmes tout engluées ont menacé de porter plainte contre moi pour avoir saccagé leur tenue !

Un autre truc marquant, c'est qu'une des femmes a reconnu Proc, et qu'elle lui a dit qu'elle aimait beaucoup ce qu'elle faisait. Elle lui a même proposé de venir jouer dans sa boîte la semaine prochaine. Ça te dit d'aller supporter notre petite collègue la semaine prochaine, Thom ?

Lundi 13 Janvier 2031, 10h05

J'organise une quête pour payer l'opération de Laurena.

Le premier qui ne verse pas une obole correcte aura le plaisir de recevoir mon poing dans la gueule, avis aux amateurs.

Un dernier mot : si vous trouvez le type qui est responsable de l'accident, passez-moi un coup de fil avant de le ramener au central.

Douglas Collins

Lundi 13 Janvier 2031, 10h10

Pas de problème, tu peux te détendre partenaire, on l'aime tous Laurena, et puis elle nous a quand même pas mal représenté lors du dernier championnat de boxe. On ne va pas se scinder aussi facilement que ça d'une fille de cette trempe.

Baron

Lundi 13 Janvier 2031, 12h26

Ouais, le lieutenant a bien soufflé dans les bronches de Pocahontas. À ce qu'il paraît, sa copine est journaliste à CalTV et lui a soutiré un paquet de renseignements sous la couette. Il est pas mal en porte-à-faux maintenant, Tatanka. Bien fait pour sa gueule, de toute manière j'ai toujours dit qu'on ne pouvait pas avoir confiance en un mec qui prend un pseudo de gonzeuse...

Mardi 14 Janvier 2031, 17h32

C'est fait, Skipnick a viré cette pute de Jen ! Maintenant que son boulot sous couverture est planté, elle va retrouver son poste d'enquêtrice au SAD. Il faut voir la tronche qu'elle tirait en sortant du bureau du capitaine. Quelque chose me dit que les cops auront à nouveau l'occasion d'avoir de ses nouvelles dans le futur...

Mercredi 15 Janvier 2031, 13h56

C'est incroyable. On peut quand même pas remettre Nowemba à la tête de la mairie. Ce mec est un faux-cul de première. Il affiche ses intérêts pour les mal lotis, les rejetés du système, mais il passe ses soirées à lécher les culs des puissants et des jeunes. Hier, j'ai joué avec mon groupe au Deep Jungle et devine qui est venu parler au micro, à la demande de la patronne. Mr Nowemba. Même les lesbiennes du public étaient excitées comme des puces de voir monsieur le Maire dans leur bar fétiche. Il a déversé les banalités les plus vaseuses et chacune se voyait ponctuée d'applaudissements effusifs. Et puis, il m'a reconnue comme membre du COPS et littéralement encensée ! Je ne savais plus où me mettre !

Vraiment, j'ai pas ce type.

Mercredi 15 Janvier 2031, 15h00

Mr O'Doole,

Nous confirmons votre inscription à notre magazine on-line « Chatsons Mouillés ». Vous recevrez avec cet email votre numéro d'identification et votre mot de passe, à conserver précieusement.

Chaque semaine, vous pourrez découvrir des galeries de photos et des vidéos de qualité exceptionnelle.

Vous pourrez aussi commander, en toute discrétion, les HoloDVD de nos amies félines Sandy, Noémie ou Tanya, ou des accessoires de gros matous dans la partie boutique de notre site internet (promo sur les godes à fourrure hygiénique). Si l'envie vous en prend, des séjours nature, safari, sont organisés par nos services. Tous les renseignements dans la partie Périples Exotiques.

À bientôt, petit minet vicieux,

Douce Panthère.

Jeudi 16 Janvier 2031, 11h52

Lavinia,

Je fête ma pendaïson de crémaillère samedi soir avec des amis. Ça te dirait de venir faire un tour ?

Matthew Mc Dills

Jeudi 16 Janvier 2031, 12h34

Je lui ai dit : « Aller protéger Thomas Song pendant son discours à South Central ? Mais vous voulez ma mort, lieutenant ? Je ne pense pas que mon profil corresponde bien au candidat Song. » Et alors, lui m'a répondu : « Écoute, Piotr, en ce moment, tout le monde est sur la brèche. J'ai regardé tes dossiers en cours, et tu es quand même plutôt tranquille en ce moment. On dirait que tu te la coules douce, avec Can et Bon Tuyaux qui te portent tes petits cafés matin, midi et soir. J'avais peur que tu t'empêches. Alors, quand le capitaine m'a demandé de trouver quelqu'un, j'ai tout de suite pensé à toi. Merci qui ? »





Donc, mon cher petit Arnold, j'espère sincèrement pour le salut de ton âme que tu n'auras pas un peu poussé le lieutenant à me mettre à ce poste. Je te souhaite le bonsoir. Embrasse Séléna pour moi.
Piotr

VENREDI 17 JANVIER 2031, 14h16

...
La fille de Mitchell a retiré sa plainte contre Vinny, j'ai appris ce matin. Je suis très contente pour lui, mais comme je l'ai vu plusieurs fois traîner pas loin du bar, je me demande comment il s'y est pris. Tu sais comment je suis, je me fais du souci pour tout le monde...

Bon, et si on parlait de cette future fête pour l'anniversaire du lieutenant ?

VENREDI 17 JANVIER 2031, 23h45

/Translate language Swedish>>>English

...
Mon grand frère adoré, est-ce que tes problèmes avec le SAD (c'est bien ça, le nom ? ça paraît si bizarre comme acronyme...) sont terminés ? Parce que tu as intérêt à être en forme : je débarque à Los Angeles !

J'ai été acceptée dans l'équipe de Socio-psychologie d'UCLA pour y faire mon post-doctorat. Donc, je viens passer un an à Los Angeles. Tu peux m'héberger, le temps que je trouve un appartement ? Je ne prends pas beaucoup de place, tu n'auras qu'à pousser tes appareils de musculation. J'arrive le mardi 28 janvier à 16h30 à LAX.

À bientôt,
Adelken

SAMEDI 18 JANVIER 2031, 10h18

Ma Chérie,

Je serai à l'heure pour le bal de ce soir, et bien habillé comme tu le désires. Je ne vais pas porter le costume que tu as loué, de toutes façons, je ne rentrerais pas au niveau des épaules. En fait, le capitaine m'a fortement conseillé de porter l'uniforme ce soir. Il passera peut-être aussi, d'ailleurs. Tu verras, moi avec l'uniforme, et toi avec ta robe magnifique, nous serons les rois de la soirée J. Et puis, je suis sûr que tu feras un papier génial sur les candidats présents.

Bisou, ton bison.

SAMEDI 18 JANVIER 2031, 13h30

Andrew, je sais que les crédits du service COPS vont diminuer l'année prochaine, quel que soit le candidat qui passera. C'est l'unité, tout ce qu'elle signifie et tout ce qu'elle implique, qui gêne. Mon idée ne fonctionnera jamais.

Désolé camarade, mais j'avoue que je commence à fatiguer de lutter contre nos ennemis, je n'ai jamais eu ton endurance.
Jason

DIMANCHE 19 JANVIER 2031, 20h34

Incroyable !

Kristin Lane élue devant ce crétin de Nowemba et ce requin arriviste de Mac Connory. Passez tous au Deep Jungle ce soir, c'est ma tournée.

Proc

DIMANCHE 19 JANVIER 2031, 20h44

Je paye la deuxième.
Can

DIMANCHE 19 JANVIER 2031, 20h46

Moi je vois pas pourquoi on se réjouit. Une gauchiste écolo au pouvoir c'est moins de fic pour le département et quand on voit le peu que notre service récupère aujourd'hui c'est à se demander ce qu'il restera.

Je viendrais quand même histoire de boire à l'œil.

MARDI 21 JANVIER 2031, 15h00

Détective Botti,

Je m'appelle Leona Swift. Je fais partie du bureau du Procureur. Nous sommes au courant des études de droit que vous avez suivies à très haut niveau, ainsi que de vos états de service louables au sein de l'unité COPS. Nous espérons que vous puissiez constituer un pont privilégié entre nos deux services.

Je souhaiterais vous rencontrer en personne pour mieux vous exposer cette proposition. Je me tiens à votre disposition pour un rendez-vous.

Avec ma considération distinguée,
Leona Swift.

MARDI 21 JANVIER 2031, 22h03

...

J'y crois pas, Lohman a fait monter un baby-foot à l'ancienne au 35^e ! Même le capitaine a accepté, il a d'ailleurs encore un bon tir. J'ai bien envie de lancer un tournoi. Tu m'aiderais, Bum ? Balles de liège ou en cire ?

MERCREDI 22 JANVIER 2031, 16h25

...

Sinon, devine qui était avec moi dans l'ascenseur, et qui s'est arrêté au 13 ? Keller la taupe. Elle n'a pas regardé un seul instant dans ma direction. Mais bon, faut dire que j'ai pas décroché de mon sourire numéro 3, celui du psychopathe.

MERCREDI 22 JANVIER 2031, 16h26

Ah, parce que tu as d'autres sourires, Thom ? J

MERCREDI 22 JANVIER 2031, 16h30

Euh, c'était pour rire, hein, Thom...

VENREDI 24 JANVIER 2031, 12h08

À partir du lundi 3 janvier, grand championnat de baby-foot à l'étagé COPS. Tout le personnel de l'étagé est convié. Trois tours d'éliminatoires, un tour de repêches, puis on embraye sur les 16^e de finale ! La finale aura lieu dans deux mois. Frais d'inscription : 2 \$. Nombreux lots.

DIMANCHE 26 JANVIER 2031, 19h54

Lavinia,

Je me suis penché sur l'affaire Naomi Clemente. Personne n'avance sur ce cas. Est-ce que tu t'es déjà penchée dessus ? Ça te dirait qu'on en parle devant un verre ?

Domingo



Dimanche 26 janvier 2031, 22h47

Non.
Lavinia

Lundi 27 janvier 2031, 16h17

/Translate language Swedish>>>English
Bonjour maman,

Ici, il fait toujours très beau et je mange bien. J'ai même encore pris deux kilos. Ma collaboration avec le LAPD, au sein du COPS, se passe toujours aussi bien. Mes problèmes sont terminés, j'ai eu beaucoup de soutien de la part de mon coéquipier, tu sais Lorenzo Bottri, du lieutenant Hawkins et du capitaine Skripnick. Je prendrai peut-être des vacances pour revenir au pays en juillet, parce que la chaleur était insupportable l'année dernière.

Sinon, j'ai récemment obtenu un autographe de Dolph Lundgren sur un gant de boxe qu'il avait utilisé dans Rocky IV (le meilleur). J'espère pouvoir le rencontrer un jour... J'ai mis le gant au-dessus de mon lit.

Je t'embrasse,
Björn

PS : j'ai reçu un mail d'Adelken. Je suis très fier d'elle pour sa thèse et pour son poste ici. Mais tu sais, Los Angeles est quand même une ville très polluée, et je crains que son asthme ne lui pose des problèmes. Tu voudrais bien lui en parler ?

Jeudi 30 janvier 2031, 09h32

Salut Ami

J'ai bien reçu ta commande pour des pastilles de café italien mais, vu la saison, le prix risque d'être un peu plus haut que prévu. Prévois une rallonge de 10 à 20 % pour le fournisseur. Je suis désolé de te faire ce coup-là, je te promets que je n'y suis pour rien. Je discuterai un peu avec le gars pour qu'il change pas de prix comme de chemise. Déjà qu'il change pas trop de chemise...

T

Samedi 1 février 2031, 10h00

Mr O'Doole,

Nous confirmons votre inscription à notre magazine on-line « La Vie à la Ferme ». Vous recevrez avec cet email votre numéro d'identification et votre mot de passe, à conserver précieusement.

Chaque semaine, vous pourrez découvrir des galeries de photos et des vidéos de qualité exceptionnelle.

Vous pourrez aussi commander, en toute discrétion, les HoloUVD de nos amies des animaux Flora, Marie et Kimy, ou des accessoires pour chevaux bien montés dans la partie boutique de notre site internet (Promo sur les tenues sexy de fermière). Si l'envie vous en prend, des séjours à la ferme sont organisés par nos services. Tous les renseignements dans la partie Découvertes Campagnardes.

À bientôt, gros bouc vicieux,
Douce Ôie Blanche.

Mardi 4 février 2031, 15h22

« Étrange. Pourquoi le bureau du procureur s'intéresse-t-il à Bottri. Hawkins, je veux que vous me sortiez le dossier du gars,

et que vous creusiez toutes les zones d'ombres. À peine prennent fin les problèmes de son coéquipier Björn Jurgenson avec le SAD et Damask, et le procureur général arrive. Je n'aime pas les coïncidences. Je veux connaître le fin mot de cette histoire avant la fin du mois.

Jeudi 6 février 2031, 17h32

...
Ouah ! la bombe qui a fait la bise à Dolph, hier, eh ben, c'était sa petite sœur ! Je tiens ça de Bottri, alors tu penses que c'est vrai. J'aimerais bien qu'elle repasse au 35^e, je lui ferais visiter...

Vendredi 7 février 2031, 11h24

Écoute, Thom, j'ai pas l'habitude de te donner de mauvais conseils. Si t'en pincas pour cette fille, dis-lui, tout simplement. C'est nul, comme prétexte, « elle est Canadienne ». T'as trop regardé South Park quand t'étais gamin. Je suis sûr que c'est ce que voudrait Fiona, que tu arrêtes de te déchirer la tête.

Samedi 8 février 2031, 04h13

Fais moi confiance Jason, tu sais que je suis plein de ressources.

Tiens bon la barre amigo.

Andrew

Samedi 9 février 2031, 06h42

Désolé pour le coup de barre de la dernière fois. Je t'envoie en pièces jointes à ce mail les dossiers de nos dernières recrues : Say Sun-Tsu, une gamine prometteuse ; Neve Littleman, le gouvernement canadien nous a confirmé la prolongation de son engagement auprès du COPS, je place de sérieux espoirs en elle.

Lundi 10 février 2031, 09h45

Salut Collins,

J'aimerais que tu restes discret sur mes rapports avec Kristin Lane. Elle comme moi avons suffisamment de problèmes.

Merci d'avance,

Lundi 10 février 2031, 10h19

Pas de problème gamin.

Deux choses tout de même : je trouve que tu fais le con avec une fille qui est d'un niveau bien supérieur au tien, et si tes histoires de cul causent des problèmes au service ou si tu fais souffrir la p'tite squaw je te fais bouffer tes dents.

Amicalement,

Doug

Mardi 11 février 2031, 16h00

Bonjour,

La semaine prochaine, le lieutenant Anatole Nochevski vient vous faire passer de petits tests psychologiques. L'homme a travaillé dans les laboratoires de psychologie cognitive les plus performants au monde avant de rejoindre le LAPD. Attention, il ne s'agit ni d'une évaluation officielle ni de quelque test de quotient intellectuel facile. Les membres du COPS devaient effectuer ce test depuis longtemps, mais le départ d'Andrew Noone a retardé sa mise en application. Vous passerez tous,





par groupes de deux et pour une durée d'environ trente minutes, dans la salle d'interrogatoire n°6 qui sera spécialement aménagée à cette occasion. Conservez le secret sur ces tests, nous avons assez de problèmes d'image et de réputation, au sein du LAPD et avec la presse.

Je vous prie d'aller consulter le tableau des horaires prévu à cet effet, pour choisir et réserver vos horaires de tests la semaine prochaine. Je dois prendre part à ces tests, ainsi que vos dix lieutenants.

Je vous remercie de votre coopération,
Capt. Jason Skripnick

Mardi 11 février 2031, 17h00

Mr O'Doole,

Nous confirmons votre inscription à notre magazine on-line « Ma main dans ton cul ». Vous recevrez avec cet email votre numéro d'identification et votre mot de passe, à conserver précieusement.

Chaque semaine, vous pourrez découvrir des galeries de photos et des vidéos de qualité exceptionnelle.

Vous pourrez aussi commander, en toute discrétion, les HoloDVD de nos maîtresses Eve, Carly et Juoma, ou des accessoires de bondage dans la partie boutique de notre site internet (Promo sur les cagoules, baillons et cockrings). Si l'envie vous en prend, des séjours au donjon sont organisés par nos services. Tous les renseignements dans la partie Explorations Douloureuses.

À bientôt, esclave,
Douce Sade.

Mardi 11 février 2031, 17h05

Alors, là, putain, y'en a marre ! Écoutez bien tous : si je retrouve le ou la guignol qui m'abonne à ces conneries, je vais lui faire passer un mauvais quart d'heure ! Capito ?

Thomas O'Doole

Mardi 11 février 2031, 17h10

Can, tu peux m'aider à trouver qui m'envoie ces mails pourris ?

Thom

Mardi 12 février 2031, 08h17

Ok. Mais tu me devras une faveur, mon p'tit Snip J
Séléna

Mardi 12 février 2031, 08h20

Si tu le trouves, je butte qui tu veux... Tu m'as d'ailleurs l'air un peu en froid avec Padre ces derniers temps.

Thom

Mardi 12 février 2031, 08h34

Je note ta proposition de psychopathe mais je te demanderai probablement un truc moins grave.

Non, aucun blème avec Padre... j'ai par contre cru comprendre qu'il avait eu un problème. Un virus informatique qui s'est infiltré dans l'ordinateur qui gère son système domotique. Pendant une semaine il faisait 42° dans son appartement, il bouffait des toasts brûlés et il prenait des douches glacées... Il se passe des trucs cons des fois dans la vie.

Jeudi 13 février 2031, 13h46

Capitaine, Lieutenant,

Je viens de découvrir que ma mère a contacté le bureau du procureur de sa propre initiative. Comme vous avez dû l'entendre, les rumeurs courent vite au 35°, ma mère fait tout son possible pour que je quitte le métier d'officier de police et que je m'installe comme avocat ou procureur, elle me laisse ce choix.

Ma génitrice envahissante a ourdi un plan diabolique : elle a contacté le bureau du procureur pour leur parler de moi, de mes études que j'ai si bien réussies et de l'inquiétude qu'elle ressent pour moi, à chaque intervention. Elle a présenté les choses de manière habile, en expliquant qu'une collaboration entre son fils, membre du COPS, et le bureau du procureur pourrait se révéler profitable pour les deux parties. Au final, ses arguments ont porté et le bureau du procureur m'a appelé, sans passer par la voie hiérarchique.

J'ai signifié à ma mère que son comportement nous a beaucoup gênés et mis en danger, et je vous assure qu'elle cessera désormais toute ingérence dans mon travail.

Je vous prie d'accepter mes salutations respectueuses,
Lorenzo Bottri

Vendredi 14 février 2031, 15h53

Tu crois qu'il y aura des suites, après la bagarre entre Big Nick et Mc Clure hier soir ? Ça a quand même pas mal gâché la fête d'anniversaire du lieutenant Hawkins... À ce qu'il paraît, les deux ont commencé à se disputer sur les résultats du championnat de Foot US... Quand même, ce sont de sacrées bestioles : quatre coups de taser chacun avant qu'ils s'endorment...

Lundi 17 février 2031, 17h00

Oui, je te promets. J'allais sortir des toilettes quand j'ai entendu Thomas discuter avec le Padre. Je te dis qu'il compte me demander de sortir avec lui ! C'était touchant, il avait vraiment l'air mal à l'aise. J'ai attendu que les deux soient partis pour sortir.

Je te raconterai la suite, s'il y en a une.
Bises, sœurlette
Neve.

Mardi 19 février 2031, 16h32

Jason,

J'aurais besoin de quelques-uns de tes éléments pour travailler avec nous au CCS, de manière permanente ou détachés en missions. Avec la narco-guerre qui se prépare, je crains de nouvelles pressions à nos frontières, depuis le Sud et l'Est. Je compte faire une demande officielle au Bureau des Directeurs du LAPD, mais je voulais d'abord savoir si j'aurais ton soutien. Je te le demande, parce que tes officiers sont les meilleurs. Et tu sais très bien que ce n'est pas de la flatterie.

J'attends ta réponse,
Cordialement,
Jason King

Jeudi 21 février 2031, 19h01

...

Je rêve, ou ce gros minable de Bottri a une touche avec la sœur de Dolph ?? Je vais appeler sa mère, on verra comment ça va se passer... J

Vendredi 22 février 2031, 11h55

Vraiment bizarres ses tests au polak. Attends, on se serait cru dans X-Files... Je pensais pas que Skripnick gobaic ce genre de conneries.

Vendredi 22 février 2031, 12h03

C'est pas des conneries, Vinny, je t'assure.

Lundi 24 février 2031, 18h07

... Comment se passe votre collaboration avec le service COPS, capitaine Littleman ? J'ai cru comprendre que l'un de vos nouveaux collègues vous posait quelques problèmes. Vous connaissez, je suis sûr que la situation s'est rapidement améliorée.

Tout le monde pense à vous au bureau.

Commandant Josh Branscombe

Mardi 25 février 2031, 16h08

Capitaine Skripnick,

J'ai récemment eu l'occasion d'apercevoir un de vos éléments accompagnant la charmante Miss Lane. Cela m'a donné envie de faire une petite interview de quelques-uns de vos COPS. Des rumeurs persistantes prévoient la mort de votre service depuis plusieurs années déjà, et j'aurais aussi souhaité en parler avec vous. Je suis sûr que vous m'accorderiez bien une petite heure.



LES TESTS DE NOCHEVSKI

Noone avait pris contact avec Anatole Nochevski avant la création de l'unité, demandant au vieux détec-

tive de venir travailler avec son équipe des les premiers résultats positifs de l'unité. Mais des pressions venant d'en haut (Firman et consorts) et le manque de soutien ont fini par inciter les deux hommes à garder leurs pourparlers au secret.

Les tests de Nochevski tirent fortement vers des aspects obscurs des psychologies freudienne, jungienne, zwan-nienne et hinstschienne. Pour détendre l'atmosphère, le vieil homme propose de jouer avec des cartes Zener (5 fois 5 symboles : carré, cercle, croix, vagues, étoile). Ensuite commencent les vrais tests : listes de mots à associer à d'autres mots ; à des couleurs ; à des sons ; représentation en mémoire des principales dimensions d'une situation (espace, temps, émotion...) ; perceptions conscientes et inconscientes : etc.

Les résultats ne seront pas révélés aux COPS tout de suite, mais Skripnick les fait passer à son ami Noone. Les tests de Nochevski établiront la solidité mentale de tous les membres du COPS sans exception, à des niveaux bien supérieurs à la moyenne.

Il n'est pas impossible qu'on en reparte d'ici quelques temps...

Au fait, vous félicitez le jeune garde du corps de Miss Lane, qui s'avérait particulièrement proche et prévenant envers notre nouveau maître.

Cordialement,

Julia Andreotti

— Hé, Joe. Je suis là. Alors, ça gaze ? Attention, reste pas là. Elle a l'air bouffée par la grey plague, cette façade.

— Ok. Bon, aux faits. C'est quand même pourri, comme lieu de rendez-vous, on va pas y rester dix ans.

— Ok. Tu sais, les mails du service COPS sur lesquels je suis tombé ? Eh ben, ils étaient aspirés en fonction d'une série de mots-code depuis le serveur même du LAPD. Et le mieux, tu sais chez qui ça allait ?... Biii, c'est quoi ça ? C'est pas un chien, ça, quand même. C'est quoi ces tumeurs ? Allez, casse-toi le clébard. On pourrait pas aller ailleurs, Joe ? Ton lieu de rendez-vous me fait les jetons.

Tudd... Tudd...

— Ton lieu de rendez-vous ? c'est toi qui m'a dit de venir ici, non ? Mike... oh, Mike, qu'est-ce que t'as ? Mike... Merde...

Tudd... Tudd...

Revue de presse

TOTO ONLINE - DIMANCHE 05 JANVIER 2031

Nouveau scandale lié au réseau Koud vrees

Le ministre des finances, monsieur Akira Takedao, arrivé ce matin à l'Aéroport de Yao, Osaka, a déclaré vouloir remettre sa démission, dès demain, au Premier Ministre. Monsieur Takedao a, semble-t-il, été ouvertement mis en cause, lors de sa rencontre avec son homologue californien, dans une enquête du LAPD liée à un trafic d'organes humains. Son passeport diplomatique le protégeant, le ministre a été invité par les autorités californiennes à quitter au plus vite le territoire. Le dossier, suivi conjointement par l'unité COPS et le Naicho étant actuellement sur le bureau de notre Premier Ministre.

Suivant le conseil de ses avocats, monsieur Takedao préfère quitter ses fonctions le temps que son innocence soit prouvée. Le ministre des finances n'est pas le premier haut fonctionnaire à être officiellement impliqué dans le dossier du « Réseau Koud vrees » (« viande froide » en Néerlandais, langue natale de Peeble van Osterman, le dirigeant du réseau). Kitano Nataka, ancien directeur de cabinet auprès du ministre des affaires étrangères a déjà été inculpé pour complicité de meurtre et de recel de produits interdits sur le territoire. Il attend son jugement, en résidence surveillée et médicalisée depuis sa tentative de suicide le mois dernier. Le Réseau Koud vrees ne serait que l'une des nombreuses organisations pratiquant le prélèvement, le trafic, la vente et la greffe d'organes dans le pays. Yeux, dents, reins, sang, tout est disponible pour ceux qui peuvent payer. En général, les organes sont achetés en Chine, Inde, parfois, pour les plus chers, au Japon (organes très prisés par les clients les plus nationalistes et qui ne souhaitent pas porter un membre venu de l'étranger). Le prélèvement est l'aboutissement d'un contrat avec le donneur ou d'un vol pur et simple (souvent





accompagné d'un homicide). Certains donneurs n'hésitent pas à se sacrifier pour permettre à leur famille de manger et bradent leur corps pour une valise de Yens.

Le Premier Ministre, interpellé à ce sujet à la Chambre, a déclaré qu'il était toujours farouchement opposé à la légalisation de la vente d'organes dans le pays et qu'il avait même donné des ordres à la police dans ce sens. On sait que certains politiciens, dans tous les partis, sont sensibles à la demande de la rue qui désire pouvoir accéder à ces organes neufs et en bonne santé sans avoir à risquer la prison. Les groupes de pression au service de grandes firmes travaillent nuit et jour en ce sens et n'hésitent pas à utiliser des vedettes pour leur propagande. L'actrice Nozomi Sako, par exemple, a avoué, lors de son apparition dans le talk show canadien, « Good Morning Toronto » avoir fait remplacer ses yeux marrons par des yeux verts. Les pigmentation oculaires ne durant pas assez longtemps (six mois en moyenne), l'actrice a préféré cette méthode plus radicale. Elle s'est faite transformer à Milan et la vente de ses propres yeux a permis de couvrir à la fois l'achat des nouveaux, ainsi que l'opération de la donneuse et de la receveuse. Mademoiselle Sako a refusé d'en dire plus au sujet de la donneuse mais a assuré qu'elle était volontaire et consentante. Le phénomène a pris une telle ampleur que le lobby du clonage va même lancer une contre campagne en défaveur de la légalisation de la vente d'organes prélevés sur des donneurs. On imagine facilement la perte que pourrait représenter l'arrivée sur le marché de produits d'origine naturelle pour les cloneurs. Toutes les études montrent que les demandeurs préféreront toujours un organe prélevé que cultivé.

LE PARISIEN - PARIS - FRANCE - MARCHÉ 15 JANVIER 2031

Froid diplomatique entre l'Union Américaine et la France

L'ambassadeur de l'Union Américaine, monsieur George T. Forester a déclaré hier soir, lors d'une conférence de presse improvisée au siège du FBI, rue Léna, que l'attitude complice de la France vis à vis de la Californie était en totale contradiction avec la politique d'entente cordiale mise en place avec l'Europe ces dernières années. L'augmentation des flux de capitaux avec la Californie a été jugée « intolérable » et le diplomate n'a pas caché que des mesures restrictives seraient prises à l'encontre de la France si la courbe ne s'inversait pas rapidement.

Cet éclat n'est pas le premier du « cow-boy diplomate », comme le surnomment tous les autres ambassadeurs en place à Paris. Sir Albert Winsley, ambassadeur britannique, pourtant habituellement favorable aux positions de l'Union, a déclaré après la conférence que Forester devait apprendre à contrôler ses sentiments et que cette affaire n'avait que trop duré. On se souvient que l'ambassadeur de l'Union (ancien vice ambassadeur des États-Unis avant la scission) n'a jamais pardonné à Lawrence Melbourn, son supérieur de l'époque, son ralliement immédiat à la jeune République de Californie. Leur séparation a été d'autant plus violente que Melbourn, ancien champion de boxe a corrigé de façon fort peu diplomatique Forester, devant tous les fonctionnaires de l'ambassade, au lendemain de la scission. Par la suite, lorsque l'ambassadeur californien a été retrouvé assassiné dans sa demeure non loin de Rambouillet, la police française, collaborant pleinement avec les services du

renseignement californien, n'a jamais pu faire le lien entre cette altercation et le crime.

Le quai d'Orsay a immédiatement réagi aux déclarations de l'ambassadeur en annonçant qu'il prenait bonne note de l'avertissement. Aussitôt le programme d'entraide France-Californie au niveau policier a été accéléré et, suivant l'exemple du Canada, les premiers échanges d'officiers ont été annoncés. À quand des cops dans nos rues et des hirondelles en Californie ? Certains sénateurs de Washington DC ne se privent pas de déclarer que c'est déjà chose faite et d'ajouter que c'est une preuve supplémentaire de la courte mémoire de la France en ce qui concerne ses amis et ses ennemis. Un discours rebattu tous les dix ans et qui, n'en doutons pas, restera, comme d'habitude, lettre morte.

LA POST - LOS ANGELES - LUNDI 20 JANVIER 2031

Ravalement de façade

C'est véritablement à coups de pelleuse qu'a été remodelé le paysage politique angelinos hier soir. Depuis un mois tous les commentateurs politiques se disputaient pour savoir qui l'emporterait du maire sortant, Karl Nowemba, ou de l'ancien procureur général de la ville, Jonathan Mac Connroy. Nul ne prêtait véritablement attention aux autres candidats, relégués par les journalistes au rôle de figurants dans la plupart des émissions politiques dites « sérieuses ».

C'est donc dimanche soir à 20h que les Angelinos ont pu découvrir le visage de leur nouvelle mairesse, Kristin Lane, énergique représentante du parti des Compagnons.

Finalement créditée de 35,64 % des suffrages exprimés, elle devance donc d'une courte tête Karl Nowemba (34,91%) et elle entre Jonathan Mac Connroy (24,48%), Adolfo Medellin (2,52%) et Thomas Song (2,45%).

Dire que l'annonce de cette victoire a ébranlé les candidats des deux principaux partis californiens ne rendrait pas justice à leur mine défaite. Ainsi, Karl Nowemba a annoncé qu'il assumait l'entière responsabilité de son échec et qu'il se retirait définitivement de la vie politique tandis que Jonathan Mac Connroy expliquait simplement qu'il allait tirer les conséquences du choix des Angelinos devant les membres de son parti.

Au nombre des premières réactions, on peut noter celle de Hiram Chemven, leader incontesté des Réalistes et l'un des principaux soutiens de Jonathan Mac Connroy, qui s'est dit inquiet de voir arriver au pouvoir une femme qui « ne connaît rien et ne comprend rien aux réalités économiques et spirituelles de Los Angeles. »

Lors de son discours d'investiture Kristin Lane a annoncé son intention d'œuvrer au rapprochement entre tous les Angelinos, sans distinction de race, de religion ou de classe sociale. Elle a aussi affirmé son intention de lutter activement contre la corruption, contre les entreprises qui polluent le ciel et l'eau de LA ainsi que contre la criminalité. Sur ce dernier sujet, elle a annoncé son intention de revoir la politique sécuritaire menée ces dernières années par son prédécesseur. « Il faut privilégier la prévention à la répression, car ce n'est qu'ainsi que nous poserons les fondations d'un avenir plus paisible, » a-t-elle déclaré avant de reprendre « certains policiers du LAPD vont comprendre que le temps de l'impunité est fini. Nous avons besoin d'hommes et de femmes responsables

comprenant l'importance de leur rôle pour les Angelinos, nous ne voulons pas de cow-boys ou de petits nazillons heureux d'user et d'abuser de leur pouvoir. Au cours des mois qui vont venir, les choses vont changer... » Nul doute que ces quelques mots auront sonné doux aux oreilles des policiers du LAPD et que ces derniers auront rapidement l'occasion de se rendre compte de la véracité de ces quelques paroles. Promesses de campagne, menaces, volontés de changer durablement les choses... seul l'avenir nous dira ce qu'étaient réellement ces quelques mots.

Dès ce matin, Kristin Lane s'est donc installée dans son nouveau bureau. Elle était accompagnée de son équipe, un assemblage apparemment hétéroclite de jeunes activistes gauchistes et alter mondialistes, d'anciens ou d'actuels universitaires reconnus pour leurs idées souvent considérées comme « originales » par leurs pairs, et de quelques individus venant du monde de l'industrie et de la finance. Outre cette hétérogénéité politique, il est aussi intéressant de remarquer le jeune âge d'une bonne partie de cette équipe ainsi que la présence nombreuse de femmes et de membres de minorités rarement représentées (latinos, homosexuels, afro-américains, asiatiques). À n'en pas douter, l'image nouvelle et jeune qui se dégage de l'équipe de notre nouvelle mairesse a probablement influencé le vote de nombre d'Angelinos.

Les prochaines semaines verront l'installation de Kristin Lane aux commandes de LA mais, à n'en pas douter, il faudra que les Angelinos attendent encore un mois ou deux avant de voir les premiers effets de cette nouvelle politique.

Hier soir Los Angeles a changé de visage, hier soir notre cité s'est engagée sur une voie nouvelle et inattendue. Seul l'avenir pourra désormais nous dire s'il s'agit véritablement d'un nouveau souffle ou d'un simple effet d'annonce.

EL PUERTO DE LIMA - SAMEDI 2 FÉVRIER 2031

Une nouvelle épidémie ?

Le professeur Paolo Juan Balen, épidémiologiste rattaché à l'université nationale supérieure de San Marcos vient de rendre son premier rapport sur la catastrophe de Casa Vieja. À ce jour, l'armée reconnaît avoir perdu six hommes et dénombre au moins deux cents morts parmi les villageois du bourg voisin Vieja Sur. Le chercheur, en première conclusion, penche pour une nouvelle forme de méningite foudroyante, pouvant provoquer des hallucinations et des actes de violences psychotiques, ce qui expliquerait l'attaque du dispensaire dominicain de Vieja Sur par ses propres pensionnaires. L'origine de cette maladie n'est pour le moment pas connue mais le professeur Balen n'a pas caché qu'il ne connaissait aucun virus naturel capable de spontanément attaquer un village qui compte plus de quatre cents âmes, toutes en bonne santé et loin des foyers infectieux habituels. Le commandant de la police régionale Mateo a précisé que ses hommes étaient toujours à la recherche des trois touristes californiens disparus dans la région juste avant l'apparition de la maladie. Il a refusé de confirmer ou d'infirmer la rumeur selon laquelle les touristes en question pourraient avoir un rapport avec ce drame. Il n'a pas non plus commenté la découverte d'armes militaires dans leur chambre d'hôtel à Lima. Par contre, des ordres très stricts ont été donnés pour éviter que des Américains du Nord quittent le pays sans avoir passé des contrôles médicaux particuliers.

Actuellement, la zone autour de Casa Vieja est sécurisée et interdite, la ligne ferroviaire coupée jusqu'à nouvel ordre et l'armée toujours en alerte pour qu'aucun malade ne puisse quitter la région et propager l'infection. Des bulletins d'alerte à la population seront communiqués par la suite dans tous les villages voisins. Il est demandé d'éviter les grands voyages dans le pays jusqu'à nouvel ordre.

LA PHAVIA - MARCHÉ 5 FÉVRIER 2031

C'est aujourd'hui qu'on fête le dixième anniversaire du projet Grand Nord, la base autonome construite en bordure de Makarova, sous la glace de la banquise. Le Ministre délégué à la recherche a personnellement fait le voyage en avion pour féliciter les savants qui vivent, avec leur famille, en totale autarcie dans le complexe depuis une décennie. Le directeur de l'expérience, Moss Ivanov, a confirmé qu'à ce jour, tout le monde désirait continuer l'expérience et que le sacrifice de quelques années n'était rien en comparaison des résultats obtenus dans ces conditions extrêmes.

Rappelons que nos compatriotes étudient en grandeur nature la possibilité de vie coupée du monde, en totale autarcie, pour mieux préparer les missions spatiales de longue durée. De plus, cet isolement total leur permet d'effectuer diverses recherches qui pourraient présenter, éventuellement, des dangers si elles étaient effectuées à l'air libre. Le tout financé par différentes multinationales et par le ministère de l'Industrie, dans des conditions sécuritaires extrêmes.

Durant les festivités, les chercheurs de Grand Nord interviendront, en direct, sur écran géant, pour exposer non seulement leur vie au jour le jour mais aussi certains résultats de leurs expériences. Comme en 2026, l'armée isolera la région de Makarova pour éviter les éventuelles interventions armées de la secte du Rassemblement, opposante farouche et violente à ce projet de communauté isolée. Le leader de ce mouvement religieux considéré par les puissances occidentales comme un groupuscule terroriste a menacé plusieurs fois la base d'une action radicale. Selon lui, l'homme est fait pour vivre sur terre et non sous la glace, la terre ou la mer. On sait que la Californie et l'Union sont particulièrement visées par le guru d'origine turque, Anatol Topchi. En effet, avec un certain retard par rapport à notre fédération, ces deux puissances adverses se sont lancées dans des projets de bases sous-marines. Elles craignent donc, à juste titre, d'être les cibles du Rassemblement.

SANTA AVA TRERNE - MARDI 19 FÉVRIER 2031 - ÉDITION DU MATIN

Mystère entre l'acier, l'or et le plomb

Intervention musclée et conjointe du SWAT et du COPS en fin de soirée à l'intersection de Warner et Bristol, dans le squat dit des Bro'stab. L'opération visait à la libération de Margrett Weiss, la fille de Kristofer Weiss, industriel Suédois et propriétaire des aciéries Weiss & Norskiron, venus à la demande de la mairie pour étudier l'ouverture de plusieurs usines sur les sites de Fountain Valley et Garden Grove.

Sa fille, présente pour l'assister dans les négociations au titre de traductrice, n'est autre que l'amie officielle du Prince Sven IV, prétendant à la couronne de Suède, lui-même très investi dans les relations entre la Californie et son pays. La jeune femme a été enlevée samedi soir, au sortir d'une réunion à Downtown, après un échange nourri de coups de feu entre les





gardes du corps de l'industriel et les membres d'un gang afro-américain, sur le moment, impossible à identifier. Les assaillants étaient lourdement armés, organisés et déterminés. Les experts en balistique du LAPD ont déclaré ne pas avoir ramassé autant de plomb depuis la bataille de la Habra Heights en novembre 2028. C'est le COPS qui a été chargé de retrouver la jeune femme. L'affaire a pris une tournure radicalement différente lorsque la vidéo que tout LA a pu voir le dimanche suivant est arrivée sur Internet : le Prince Sven en discussion avec un mafieux russe notoire à la terrasse d'un café de Bruxelles. Ledit mafieux étant recherché en Californie pour avoir organisé plusieurs enlèvements avec violence. Le jeune prince a aussitôt déclaré que la vidéo était un faux mais a retardé son arrivée à LA pour tirer cette affaire au clair depuis la Suède, où il aurait, selon lui, plus de moyens à sa disposition. Le LAPD a dès lors refusé de communiquer avec la presse sur le dossier jusqu'à l'intervention de la veille. On peut tout de même affirmer que le squat pris d'assaut était notoirement connu pour être le refuge des Bro', un gang affilié aux Bloods. Nos contacts locaux, qui ont assisté à l'opération ont affirmé qu'une bonne centaine de coups de feu ont été tirés en quelques minutes, que plusieurs ambulances avaient été prévues à l'avance et qu'aucun policier ne semble avoir été blessé. C'est tard dans la nuit que le LAPD a déclaré que l'opération était liée à l'enlèvement de l'héritière Weiss et que cette dernière avait été récupérée en vie mais blessée et traumatisée. Elle aurait été transférée dans une clinique privée dès ce matin sans qu'on puisse savoir laquelle. Kristofer Weiss a remercié officiellement le LAPD et plus particulièrement le COPS pour son efficacité mais a aussitôt ajouté qu'il ne pensait pas pouvoir donner suite aux propositions de la mairie pour une éventuelle installation dans LA. La mairie a regretté à la fois l'incident et la décision de l'industriel, ne cachant pas sa déception.

De nombreux points restent obscurs dans cette affaire. Qui a envoyé la vidéo montrant le prince en compagnie d'un mafieux, et pour quelle raison l'a-t-il fait ? Pourquoi le prétendant a-t-il de nouveau retardé son arrivée en Californie ? Comment le LAPD a-t-il pu retrouver aussi vite l'héritière et, surtout, pourquoi tous les membres des Bro' qui n'ont pas été tués durant l'assaut ont-ils été mis au secret par le SWAT, au grand dam des responsables du COPS, pourtant chargés de l'affaire ?

RADIO FLASH INTERNATIONAL BOURJON !

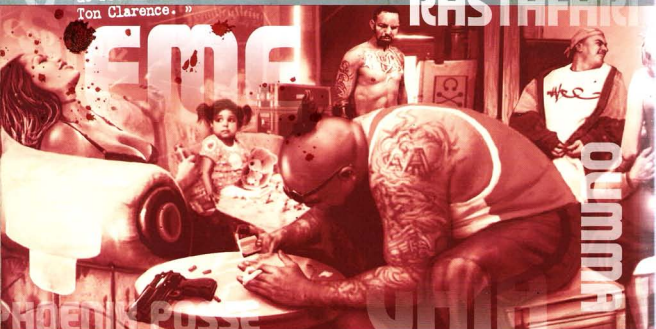
Tempête de sable actuellement au-dessus du Lac Léman. Les autorités helvétiques, prises de court par ce phénomène envisagent d'engager plus de deux milles frontaliers français pour nettoyer leur côté du lac. La France n'a pas indiqué si elle voulait engager deux milles Suisses pour nettoyer de son côté. Le président du conseil italien, Fernando Bellini, vient de présenter une nouvelle fois ses excuses au peuple allemand suite aux propos xénophobes proférés par

la députée centriste modérée Isabella Salieni. La directrice de cabinet du ministère des affaires étrangères avait affirmé que les Allemands n'étaient que des gros boeufs en short tout juste bons à prendre des coups de soleil et à griller aussi vite que les saucisses infectes qu'ils font brûler sur les plages italiennes tout au long de l'été. Sport : championnat intercontinental de croquet artistique. C'est encore la jeune chinoise Lee Lee Put qui repart dans son pays avec le trophée et la coquette somme de trois millions d'euros. Les juges ont particulièrement apprécié sa nouvelle figure, le coup en trois bandes, deux arceaux, le tour accompagné d'un double salto avant. Showbiz, la vedette française Vanessa Paradis vient de sortir son vingtième album : « Hommage à Line Renaud ». On sait que la chanteuse a toujours poussé l'admiration envers cette artiste des années cinquante jusqu'à imiter sa voix de soufflet percé. On s'écoute un extrait de l'album en exclusivité : « Viens mon p'tit quinquin ».



« Chère Mama,
 Je suis bien arrivé à Los Angeles. C'est ma première lettre depuis ma
 sortie de prison. Merde, la liberté c'est quand même un super truc !
 Après être sorti de No-Hoper Point, j'ai immédiatement filé dans le hood,
 pour voir si les potes étaient là comme avant. J'ai lu les murs, scruté
 les regards, guetté les ex-voto et les roll-call. Malheureusement, j'ai
 de bien tristes nouvelles. Notre petit club s'est fait sérieusement
 écharper par les chicanos de la Mexican Mafia après avoir refusé de payer
 la dîme que ces cabrones réclament à tous les gangs. Moi-même, j'ai eu de
 la chance. Grâce à la protection des hommes du pasteur Marcellus,
 j'ai pu éviter de me faire massacrer par les cholos de la EME dans ma
 cellule. Je rentre le cœur plein de doutes et de haine. Ce matin, je n'ai
 pas répondu à la convocation de mon officier de conditionnelle.
 J'ai récupéré un AK. Je pense que je vais aller faire la peau à ceux qui
 ont buté mes homies.
 C'est peut-être ma dernière lettre. J'espère que les employés de la maison
 de retraite te traitent bien.
 Ton Clarence. »

RASTAFARI



Gangsta Paradise. Rares sont les loups solitaires qui survivent dans les rues de LA. La cité reste le territoire des meutes : groupuscules extrémistes, gangs ethniques, milices... Plus petits et moins bien organisés que les mafias, ces gangs compensent par une violence et une réactivité accrues. Ils forment le barreau de la criminalité californienne.

Ce supplément pour COPS vous fera découvrir les secrets de tout ce que LA compte comme gangs. C'est une visite guidée dans des ruelles peuplées de guerriers vaudou, de rastafari drogués jusqu'aux yeux et armés jusqu'aux dents, de bons aryens et de Hell's angels que nous vous proposons aujourd'hui. Ajustez vos gilets pare-balles, vérifiez vos flingues, bienvenue au Paradis des gangsters.

Gangsta Paradise est le quatrième supplément pour COPS, le jeu de rôles qui vous permettra d'endosser la charge d'un policier d'élite à Los Angeles, en 2030.



Écrit par Asmodee Éditions (03/2003)
 21, rue Talbeau - 12 405 - 75014 PARIS cedex 14

www.asmodee.com

ISBN : 2-91842-13-3

Prix conseillé : 25 Euros

référence : COP 06

"Gangsta paradise"
 est une extension pour le jeu COPS
 écrit par
 La Siroz Dream Team
 Couverture : Aleksis Brictot.

SIROZ
 PRODUCTIONS