

C.O.P.S.™



SAISON 1 - MARS./AVR. 2031

HITEK
LOTEK

C.O.P.S.

Hitek Lotek. Entre misère et opulence, la Californie est en équilibre entre ses hautes tours de verre des multinationales, l'élite financière contemplant la pollution et appartements insalubres.



HITEK LOTEK

SAISON 1 - MARS/AVR. 2031



Crédits

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

Responsable de gamme : Geoffrey « Guronzan » Picard.

Vivre à LA, Homeless de Benoît « y a pas de problème » Attinost.

Cloaques de Jean-François « warcaster débutant » Beney

et Thomas « monsieur 100 000 signes à l'heure » Cheilan.

Les natifs de Californie de Arnaud « rookie » Cuidet.

Le capitalisme à la californienne de Nicolas « Surcouf » Benoist, Thomas Cheilan,

Antoine « je ne suis pas digne » Clermond et Sandy « Sandman » Julien.

Les temps modernes de Jean-François Beney, Thomas Cheilan, Arnaud Cuidet et Geoffrey Picard.

Prédateurs et *LAPD Blues* de Thomas Cheilan.

Fahrenheit 451 de Olivier « quelle date ? quelles règles ? quel jeu ? » Noël.

Les nouvelles de Charlotte « quand est-ce qu'on se voit ? » Bousquet.

Textes et encadrés additionnels de Geoffrey Picard.

Relecture et réécriture par Anne-Gaëlle « Speedy Gonzalez » Argy,

Yann « François-Noël Babeuf » Arndt et Geoffrey Picard.



Un grand merci aussi aux gens de la FAQ Cops, du forum 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 :
Aleksi Briclot.

Illustrations intérieures : Bernard Bittler,
Stéphane Gantiez, Franck Poterlot et Christophe Swal.

Mise en page : Greg « éclairneur niveau 8/jedi gardien niveau 2, recherche JF brune, très jolie, pas farouche et rigolote, pour rapport contre nature et plus si affinités » Cervall,
Super « rentrons maison ! » Bouly pour les postscrips
et Philippe « putain d'genou » Mouret
pour la gestion du staff en plein déménagement.

Imprimé en France par Fabrègue Imprimeur, octobre 2003.

SOMMAIRE

LES DOSSIERS DU LAPD 4

Wonderland 4

Vivre à LA 5

1. L'urbanisme de LA 6

2. Les différentes habitations 6

3. Supérettes et gangsters 15

Homeless 17

1. Les sources des homeless 17

2. Quelques chiffres 17

3. Les SDF 18

4. Les blocs 23

La cité de la joie 27

Cloaques 28

1. Doktors, Immigration, services sanitaires et CDCP 28

2. La pollution et le secteur privé 29

3. La gobelinisation 30

4. Grey plague et dustland 34

5. LA grey & gob 35

J 38

Les Natifs de Californie 39

1. Perspective historique 39

2. La culture des Natifs de Californie 42

3. La vie des Natifs de Californie dans les « prairies en ciment » 44

4. La vie des Natifs de Californie dans les réserves 48

Urb'Art Culture 52

Le capitalisme à la californienne 53

1. Du Pont - Le miracle de la science 53

2. Sentry Corp 57

3. Avers Weapons 61

4. Les multinationales de la nanotechnologie 65

5. CaSaPha 70

Psychopathologie de la vie quotidienne 74

Les temps modernes 75

1. La ville en 2030 75

2. La biotechnologie 78

3. Nanotechnologie 80

4. Les ordinateurs 82

5. Électronique 92

6. Le matériel d'intervention 109

7. Les robots et les drones 115

8. La So-Cyb 123

AFFAIRES EN COURS 128

Prédateurs 128

1. Du plastic sous le réservoir 128

2. Le jour des braves 136

3. Assauts ! 141

4. Annexes 148

Fahrenheit 451 149

1. Pré-générique 150

2. Mise en bouche 152

3. Passera pas l'hiver 153

4. Brouillade de truffes au plomb 157

5. Pas de repos pour les braves 159

6. Life on Mars 164

7. En route pour Mars 167

8. Acte final : Life on Mars 168

9. Final martien 170

10. Annexes 170

LAPD BLUES 172

Vie du commissariat 172

HITEK - LOTEK



4

WONDERLAND

Dix-neuf heures vingt-quatre. Les vieux partent dans cinq minutes, à peine. Enfin seule – enfin tranquille. Au moins jusqu'à une ou deux heures du mat', le temps qu'ils reviennent de leur foutue soirée. Mozart, franchement, y'a pas idée ! Encore, ce serait son dernier opéra, Cymbeline, pourquoi pas ? Il paraît qu'ils ont réussi à reproduire les voix des plus grands – avec le physique holographique correspondant. Pas comme ces Bertha bedonnantes censées incarner des princesses. Bref. Pour eux, c'est que de l'antique, que du concret, que du classique. Orchestre visible. Comédiens et chanteurs « nature » – pièce has been : Don Giovanni... Je le sais, que c'est has been, on m'a fait étudier ce truc en classe de musique. Après tout, je m'en fous, je ne devrais pas m'énerver comme ça sur n'importe quoi, sinon je vais finir au Ice comme Nicky Johnson – une pauvre fille du bahut, trop nerveuse et trop anxieuse d'après ses parents et la psy. Résultat, elle bouffe ses pilules depuis deux ans et elle est même plus foutue de comprendre quand un mec lui envoie des signaux. Phéromonogramme plat.

Et à propos de phéromones, ça y est, ils partent.

Bye ! Gao-ciao ! Hasta luego ! Adios ! Mais oui je serai sage. Mais non, je ne vais pas me coucher tard...

En attendant, douche. Avec massage. J'adore ça, je ne m'en lasse pas. Seul problème, j'ai pas encore trouvé comment je pouvais relier ça à mon ordinateur. Ce serait quand même plus pratique pour Kerry et moi.

« Bonjour, Alice. La température extérieure est de 23° celsius. Ta température corporelle est de 36°9 celsius. La température idéale de l'eau est donc de

30° celsius. Je peux bien sûr baisser ou augmenter la chaleur mais je te rappelle que, trop chaude, l'eau peut avoir un effet néfaste sur ton organisme : veines dilatées... ». Stop. Va pour 30°.

Pratique, mais son côté moralisateur niais me porte sur les nerfs. Et encore, avant, c'était pire. J'avais droit à : « Alice Kenwood ! Il est déjà vingt-et-une heures ! Qu'attends-tu pour aller te coucher ? »

Le gros avantage du réseau domotique – enfin, ça c'est la théorie de Kerry – c'est que ça permet aux parents de se déculpabiliser, de se désinvestir et d'avoir le beau rôle : logique, puisque Gemini Cricket est partout, dans chaque pièce, pour bien apprendre aux enfants à différencier le bien du mal, ce qui est bon et mauvais – et j'en passe. Moi, je m'en fous en fait : je préfère voir les bons côtés des choses. Pas besoin de se fatiguer à faire la cuisine, respecter « l'extinction » de la télé et donc, des feux... Je sais pertinemment qu'ils ont placé une webcam dans ma chambre, mais ça fait belle lurette que j'ai trouvé la parade. L'image fixe de leur petite chérie au pays des rêves. Suffit de fermer hermétiquement les stores – « Alice, tes conditions de sommeil exigent que tu dormes dans le noir absolu. Or, il reste un jour... » – et je suis tranquille.

Vingt-deux heures. Voilà, nous y sommes. J'ai mangé, j'ai rempli mon QCM de maths. Terminé le questionnaire de langue anglaise. Je me suis brossé les dents. Volets clos. Porte close. Pour tout le monde, je dors.

Mon ordinateur s'allume. Holo de Kerry. Torse nu. Très sexy avec son in-deep sous le sein gauche. Deux petites pointes reliées par une minuscule chaîne avec des brillants. Du zircon.

Salut, Alice.

Salut, Kerry.

C'est parti. Pas besoin d'en dire plus. Entre lui et moi, c'est holographique – purement holographique. Pas la peine de perdre son temps à parler. Pas la peine de perdre du temps à se toucher. De toutes manières, il crèche à Frisco... Alors pour ce qui est du contact...

Ce soir, elle a choisi un décor... Théâtral. Écho de la soirée de Dad et Mum ? En tous cas, tout y est. La scène, le balcon, le banc. Roméo et Juliette. Okay, guy ! Je me mets au parfum, je programme mon holo... et voilà !

Alice ? Oh, non, elle est extrêmement sage...

Kate Jennings la dévisagea d'un air peu convaincu. Les deux femmes ne se connaissaient pas depuis très longtemps – seulement trois mois pour être exact. Elles s'étaient croisées au cours d'une soirée caritative ; leurs goûts communs pour la musique classique, le tantrisme et les sushi les avaient rapprochées. Les époux avaient bien évidemment suivi et ils se retrouvaient à présent, environ une fois par semaine, pour une soirée culturelle.

Elle a seize ans, Marge...

Et alors ? Nous lui avons simplement appris à respecter certaines valeurs essentielles...

Merde. Putain de coupure. Je sais pas s'il y a vraiment des problèmes dans le secteur ou si c'est notre foutue nouvelle maîtresse en plein trip écolo, mais il n'y a plus rien. En dehors des holos bien sûr. De l'avantage du portable. N'empêche. N'empêche que ça m'énervé, on ne sait jamais – il y a tellement d'histoires loufoques qui courent sur les trucs bizarres qui se passent pendant les pannes. Comme l'histoire du mec qui se masturbait sous sa douche et dont l'image 3D s'est retrouvée projetée dans le quartier à la place de la vamp de Prada, ou celle de la fille qui s'est fait griller dans

son sauna. Bon, je sors de la douche. L'eau est glacée et je ne suis pas rassurée. Kerry doit être sorti de la sienne, de toutes façons.

Acte II...

Non, Kate ! Je t'assure qu'elle travaille bien, ne se drogue pas – elle n'a même pas de petit ami, imagine ! D'ailleurs, ça m'inquiète, parfois. Je la trouve trop calme.

Tu vérifies, de temps en temps ? Tu sais, par le net... Moi, je suis obligée de faire ça avec Tim et Harry. Sinon, je ne suis pas tranquille.

Mais ce sont des garçons. Ce n'est pas la même chose...

Les deux femmes s'étaient éclipsées, le temps de retoucher leur maquillage, aux toilettes du Kyuden Miso, un restaurant chic et agréable en bordure de Little Tokyo dans lequel les deux couples avaient pris l'habitude d'aller dîner. Une superbe Japonaise poussa la porte et s'installa de l'autre côté des lavabos, après les avoir poliment saluées et passa son visage à l'eau, sans que la nuance purpurine de ses lèvres – en écho à la couleur de ses cheveux – ne disparaisse. Procédé de pigmentation, de toute évidence.

Ça ne me tente pas du tout, murmura Marge lorsque la jeune femme eut quitté la salle d'eau. Franchement, tu devrais vérifier de temps à autre... En tout cas, c'est ce que je vais faire pour mes fils. Maintenant.

Après tout, pourquoi pas ?

Elle sortit le petit portable au design arrondi de son sac à mains, tapa rapidement un code. L'écran vibra légèrement, la guida à travers les pièces de la maison – s'arrêta un instant sur le seuil de la chambre d'Alice – hésita un instant, puis s'y engouffra.

Obscurité. Autre touche. Autre mode. Vision infrarouge, possible grâce aux mini-capteurs placés judicieusement dans la pièce.

Allongée sur son lit, Alice dormait paisiblement.

VIURE À LA

« Alors tu vis ici ? Bah putain, c'est bien d'être un fils à papa ! Quoi ! Me regarde pas comme ça, t'es riche y'a pas de honte ! Au fait... t'as pas cent dollars ? »

Messieurs, mesdames, prenez place. Dans les pochettes plastiques posées sur vos chaises vous trouverez un livret résumant les points importants de ce stage, un stylo marqué en lettres d'or du SWAT ainsi qu'un carnet, pour ceux qui préfèrent

faire des petits dessins plutôt que de m'écouter. Le stylo est offert et vous permettra de crâner lorsque vous retourneriez dans vos services respectifs. Ceux qui sont là pour bavarder comme le petit chauve, là-bas, vous pouvez sortir tout de suite. Bon. Je suis le sergent Pat Finney. Ici, on m'appelle Chef Hook à cause de ma main mécanique. Je suis du SWAT et personne n'aurait l'idée de le nier, même si je ne suis plus sur le terrain. Pendant ces deux jours, je vais vous faire un topo sur les différents types de logements et de





lieux fréquentés que vous pouvez rencontrer lors d'une intervention. Ça te fait sourire toi là-bas ? T'es du COPS ? C'est ça ? Alors t'es un mec malin. Tu sais quelle est la seconde cause de mortalité de tes collègues lors d'une opération ? La surprise du terrain. C'est con de se retrouver coincé par une porte coupe-feu ou de croire qu'elle est à l'épreuve des balles. C'est con de sauter par une fenêtre alors que l'escalier de secours est de l'autre côté de l'immeuble. C'est précisément ce qui est arrivé au détective Millers, la semaine dernière. Un plongeon de cinq étages et un atterrissage non contrôlé sur le béton. T'es sûrement allé à son enterrement non ? Alors, si je puis dire, tu l'écrases et tu l'écoutes.

1. L'urbanisme de LA

La première leçon va vous paraître banale mais il faut bien qu'elle rentre dans vos têtes. Il n'y a pas, il n'y a jamais eu et il n'y aura jamais d'urbanisme typique de LA. Vous pensez que toutes les maisons sont basses, blanches à la chaux comme une hacienda ibérique ? Sortez un peu les gars ! Los Angeles n'est plus espagnole depuis un bon moment déjà. Mexicaine, peut-être, mais plus espagnole. Chaque quartier est différent d'un autre. Nous avons des châteaux du Moyen Âge à Palos Verdes, des parcs d'attractions abandonnés, des pavillons construits au moule, des gratte-ciels, des usines squattées, des blocs bondés d'ouvriers, des lieux de culte, des catacombes, des immeubles d'habitation plus ou moins hauts, des cabanes et des domaines de stars aussi protégés que la banque centrale. On a de tout à LA.

Je ne vais pas vous refaire l'histoire de LA non plus, mais il faut bien comprendre que lorsque vous intervenez, il faudra que vous puissiez anticiper la topographie des lieux. Globalement, vous pouvez croiser six grands types architecturaux avec les différentes ethnies qui composent la ville. Donnez un pavillon de ghetto à une famille noire, indienne, asiatique ou juive, vous n'aurez pas du tout la même décoration, le même agencement de portes et la même disposition des pièces. Vous pouvez entrer dans une chambre d'enfant, fusil au poing, pensant débarquer dans la salle à manger. Et là, mes cocos, le cadastre ne vous servira à rien. Même dans les immeubles d'affaires de Downtown, il est impossible de savoir l'agencement des bureaux. Sachez-le, notre cadastre est, comparativement, moins organisé et à jour que celui de la Colombie actuelle ou de la Libye d'il y a dix ans. Oui, je connais le cadastre de la Libye de l'époque pour y avoir fait quelques visites. Ne comptez pas trop non plus sur un plan précis des égouts. En général, lorsqu'ils ont un problème, les autochtones s'occupent de les murer eux-mêmes. Rappelez-vous les pluies des mois derniers qui ont noyé Norwalk. Bref, si vous ne savez pas anticiper les habitudes de l'occupant, vous risquez de vous casser le nez.

Les descriptions que je vais vous faire seront donc émaillées de détails notés lors d'opérations. Certains points plus précis sont dans les encadrés du livret que vous tenez dans les mains. Lisez-les attentivement, ils soulèvent des points capitaux de mon exposé.

Des questions ? Oui ? Les ethnies ? Les Noirs, les Blancs, les Asiatiques et les Chicanos. Les Indiens d'Inde organisent leurs maisons comme les Blancs et les Indiens d'Amérique plutôt comme des Chicanos. En fait, c'est la richesse surtout qui a une certaine importance. La règle générale est la suivante : plus le foyer est pauvre, plus la maison est bordélique. Avec la pauvreté, les marques ethniques sont de plus en plus fortes. Les bibelots sont plus nombreux. Tu as plus de chance de te prendre les pieds dans un temple dans l'entrée ou de te prendre la tête dans une cascade de sapins odorants. Ce n'est pas du racisme, c'est de l'empirisme. Gravez-vous ça dans le crâne !

Bon. Ouvrez vos carnets ou regardez l'écran.

2. Les différentes habitations

On classe les six grands types d'habitations en fonction de leur vétusté. On commence par les plus pauvres pour terminer par les plus riches.

2.1. Les zones théoriquement non habitables

Les hobos qui cherchent un abri pour la nuit et qui n'appartiennent à aucun gang peuvent parfois opter pour des extrêmes, tout simplement pour être au sec. Reportez-vous au chapitre concernant la vie d'un homeless et celui concernant la pollution pour plus de détails.

2.1.1. Les égouts

Il est rare qu'un clochard habite régulièrement dans les égouts. C'est dangereux, sale et l'odeur est insupportable. De plus, c'est occupé dans la mesure où certains trafiquants les utilisent pour joindre un bloc à un autre. En général, ceux qui sont obligés de passer par ces conduits fangeux n'aiment pas être aperçus et liquident ceux qui y traînent. Par contre, il existe de nombreux locaux, abandonnés depuis les tremblements de terre, murés et qui peuvent servir de refuges occasionnels pour les sans-abri. Sans électricité, sans eau potable, souvent inondés, parfois inondables, ils sont dangereux car on peut faire des rencontres étranges dans les plus connus (junkies qui crèvent en parlant « d'hommes de sous la terre », illuminés cherchant les fameux « hommes de sous la terre », tueur à la recherche d'une proie facile et bête sauvage qui nidifie). Très rares sont ceux qui ferment. Quelques clochards parlent de « chambres des morts » qui sont des locaux ouverts par le plafond et dans lesquels on jette les cadavres (ou les restes de cadavres) de ceux qui errent sous la terre. Pour le moment aucun service municipal n'a découvert un tel charnier.

En général, il n'y a qu'une seule entrée dans les locaux techniques mais parfois, il faut passer entre des brèches,

ramper ou casser quelques planches pour y pénétrer. Peu importe la couleur de la population locale. En général ceux qui se trouvent là sont trop miséreux pour se payer le luxe d'avoir un style de vie ou d'être raciste.



CLÔTURES ET VOLETS ?

Si tous les Californiens ont l'habitude de se cloître chez eux (ne comptez pas sur une porte ouverte, même en plein jour), ils ne sont que rarement équipés de volets ou de clôture autour de leur jardin. En général, si clôture il y a, elle n'est pas haute et plus symbolique qu'efficace. Il peut, éventuellement, y avoir une haie basse entre deux jardins. Dans les arrière-cours, c'est variable. Plus le cadre est coté, moins les grillages poussent. À Orange, par exemple, les espaces derrière les pavillons dans les zones résidentielles sont ouverts. Par contre, c'est autour des dites zones que les grillages et les murs poussent (en général, hauts et protégés par des vigiles peu souriants) ! Dans les quartiers plus modestes, les palissades ont une fonction : isoler l'arrière-cour du regard d'autrui. Lorsque vous vivez dans un petit pavillon et que vous n'avez pas de cave pour faire sécher le linge, ranger les jouets des gosses et la tondeuse, vous stockez tout cela derrière, hors de la vue des autres. En partie pour les protéger mais surtout pour cacher la misère du monde. Les palissades et les grillages qu'on trouve entre les pavillons n'ont rien de vraiment de protection physique (on peut les escalader ou les plier sans le moindre effort). Il faut garder à l'esprit que pour le Californien moyen, paraître est important. Donc il cherchera à cacher le plus possible tout ce qui pourrait engendrer la critique. Les véritables murs ne se trouvent qu'autour des très grosses propriétés.

Les volets eux, sont rares. Les Californiens préfèrent la fenêtre à guillotine (qui coulisse du bas vers le haut) au modèle latin (qui s'ouvre en battants) ou au modèle germain (qui s'ouvre par le haut ou en battant unique). Les moustiquaires, les rideaux (verticaux et horizontaux), les doubles portes vitrées et les grilles extérieures sont plus communes. L'apparition de la grille date des années 1970 en Californie, malgré les interdictions (liées à l'obligation de pouvoir quitter une pièce en cas d'incendie). À présent, dans les quartiers d'affaires ou les ghettos, la grille (ou pour les plus pauvres le grillage), est partout. Si vous devez évacuer une pièce par la fenêtre vérifiez qu'aucune grille ne bloque le passage ! Attention aussi aux vitres blindées ou qui intègrent un treillage invisible à l'œil nu ! On trouve ces fenêtres dans les zones voisines des ghettos et chez les commerçants (de spiritueux, par exemple).

2.1.2. Les carrières

Il existe quatre grandes concentrations d'extraction. Toutes sont d'immenses grottes dont le plafond est très haut (six mètres de moyenne) et, dans tous les cas, friable. De ces carrières ont été sorties les pierres utilisées pour bâtir LA. Dans tous les cas, il existe au moins quatre niveaux d'excavation, sachant que le quatrième est souvent inondé ou très difficilement accessible.

La plus centrale de ces carrières se trouve dans les collines Puente (Puente Hills) au sud de la Pomona Freeway (A60). Les autres sont (dans l'ordre d'importance) à Pomona (carrières exploitées), Glendora (à la limite nord, dont une partie dans la forêt nationale de San Bernadino) et la dernière (très réduite et inondée) dans les ruines de Redondo Beach. Les carrières de Redondo Beach datent du XVIII^e siècle et ont longtemps été utilisées pour l'exploitation des champignons (jusqu'en 1951). Elles furent en partie rebouchées, scellées puis oubliées au point qu'on construise des immeubles dessus (sans même se rendre compte de leur présence. C'est par hasard qu'un égoutier tomba sur leurs plans. Il n'eut pas le temps d'en parler. Le tremblement de terre fit s'écrouler sur sa tête des dizaines d'immeubles trop fragiles. À présent les carrières sont inondées et hantées par des créatures marines qui s'adaptent à une vie en partie troglodyte. Les nombreuses connections sauvages avec les égouts permettent à certaines de ces bêtes de passer de la mer à l'underground sans difficulté. C'est comme ça qu'un grand blanc a été coincé dans un échangeur suite à une baisse du niveau et abattu car il avait bouloté un égoutier et deux chiens du K9. La carrière de Pomona est la plus profonde et est toujours en activité. Les clochards se réfugient souvent dans les excavations annexes (et instables). Ils en sont chassés par les chiens des vigiles et par les fumigènes. Les plus dangereuses sont celle de Glendora. On y a retrouvé plusieurs jeunes gens horriblement mutilés et achevés, la gorge tranchée. Les légistes sont formels, les victimes ont couru dans les carrières plusieurs heures et avaient quelque chose au poignet (retiré après leur mort), probablement une balise. Une chasse à l'homme ?

Intervenir dans les carrières est extrêmement difficile pour la police. C'est en général immense, à la moindre défaillance de la lumière, c'est le noir total (le policier se retrouve alors seul avec le bruit de sa respiration). Les sorties sont nombreuses et les locaux techniques aussi. De plus, les plafonds supportent assez mal les balles et ont tendance à tomber sur ceux qui abusent des armes à feu. La règle en cas d'intervention sous terre est de rester toujours par groupe de trois. Si le matériel de l'un des trois capote, il faut faire demi-cour.

2.1.3. Les décharges

Il y a quatre décharges géantes à LA. La première se trouve au nord de Burbank (décharge privée), la deuxième sous Culver City (administrée par la mairie), la troisième se trouve à Norwalk, sous la 5 (l'autoroute Santa Ana) et la dernière (la plus importante) à Chino (complètement à l'est de la ville). Celle de Culver City est une fosse souterraine de la taille de quatre stades de football enfouie à plus de





quatre cents mètres de profondeur. On l'appelle Inferno car les débris qui y tombent sont brûlés en permanence. Ils sont triés sur quatre niveaux avant de finir dans la fournaise. Tout autour de la fosse, des cabines de contrôle sont suspendues et permettent aux travailleurs municipaux d'entretenir le foyer et de récupérer les cendres qui sont utilisées pour fabriquer du goudron. Lorsqu'il fait un peu froid (ce qui peut arriver, si si), les clochards se massent dans les caves tout autour des conduits d'aération. Heureusement, il n'y a aucune connexion entre ces caves et les cheminées car les pauvres seraient carbonisés instantanément. L'équipe Lane enquête actuellement sur cette décharge et sur la pollution souterraine qu'elle pourrait provoquer (la chaleur et les fuites). Les caves n'ont, en général, qu'une entrée et ne sont occupées que lorsqu'il fait vraiment froid. Sinon, quelques jeunes y font pousser des plantes ayant besoin de chaleur et d'humidité.

La décharge du Burbank ne traite que les déchets des zones les plus riches de LA et des alentours (Hollywood, Malibu, etc.). Les éboueurs ne dépendent pas de la mairie et sont payés par les locaux pour assurer une parfaite propreté dans les ghettos riches. Cette décharge est gérée par la mafia russe et infestée de miséreux qui, en payant des taxes aux gardiens, peuvent y vivre et trier les objets avant de les revendre. Tout ce qui n'est pas récupérable part à l'incinérateur. Les maladies, la prostitution, la drogue, la pollution et surtout l'alcool font de tels ravages qu'aucun organisme caritatif n'ose approcher. De plus, les Russes ne veulent pas qu'on s'intéresse trop à eux.

Celle de Norwalk n'est pas vraiment habitée. Elle est en bordure d'Artésia, au milieu d'usines désaffectées (cadre d'une partie du scénario Game Over, dans le supplément *Les affranchis*). Seuls les clochards en fin de vie s'y réfugient. On n'y intervient que pour retirer des corps et toujours sous haute surveillance. Les acides des usines alentour rongent tout (y compris les vivants). Personne ne possède de plan exact de cette décharge sauvage (encore alimentée par des industriels peu honnêtes).

Celle de Chino, la plus grande, se présente comme une immense cuvette dotée de quatre centres d'incinération dans les coins. Des machines géantes trient les déchets et les rabattent en fonction. On estime que plus de 45% des déchets de LA sont transportés à Chino. Trois gangs de hobos (voir le chapitre concernant les homeless) se partagent les trois pôles les plus importants (métaux, biens de consommation, papier et verre). Le dernier n'est pas convoité (pôle toxique) mais certains indépendants y fouinent. La décharge est gérée par la municipalité. On prétend que Chino a été phagocyté par LA juste pour pouvoir y construire la décharge. De nombreux biologistes étudient toutes les formes de vie qui évoluent ou apparaissent ici. De nombreux biologistes disparaissent aussi dans la décharge. Intervenir dans la cuvette est très compliqué. Il y a huit accès principaux, le mur qui entoure a été endommagé par endroits et il semble que des passages souterrains existent un peu partout, donnant sur les égouts. De plus, toute approche de la police est immédiatement signalée. Aucune descente surprise n'est possible. Les clochards n'hésitent pas à piéger certains refuges en laissant en équilibre des bidons d'acide. Ceux qui ne meurent pas écrasés sont brûlés vifs.

2.2. Les squats

Il existe trois types de squats mais qui répondent à la même logique : le squat chez un particulier, le squat industriel et enfin le squat artistique.

Le squat chez des particuliers est plutôt le fait de junkies, de gangs, mais rarement de clochards. En général, un jeune sait qu'une maison du quartier est vide (le propriétaire était de la famille lointaine, par exemple) et commence en y entrant par effraction, puis revient faire la fête avec quelques copains et ensuite s'y réfugie lorsqu'il est en galère (chassant les fêtards). Il n'y reste pas longtemps car l'hygiène est désastreuse (pas d'eau, pas de climatisation, pas d'électricité). Lorsqu'il s'agit d'un gang, le propriétaire peut être toujours dans les murs mais obligé d'accueillir les malfrats. Parfois cela tourne au kidnapping pur et simple (avec séquestration dans la chambre ou la cave).

Dans le squat industriel, on trouve plus souvent des fugueurs, des clochards ou des junkies (mais en phase terminale). Tout comme la maison abandonnée, les conditions d'hygiène sont telles qu'on n'y reste pas longtemps. De plus les usines abandonnées sont souvent utilisées par les honorables sociétés ou les gangs pour régler des comptes ou punir quelqu'un.

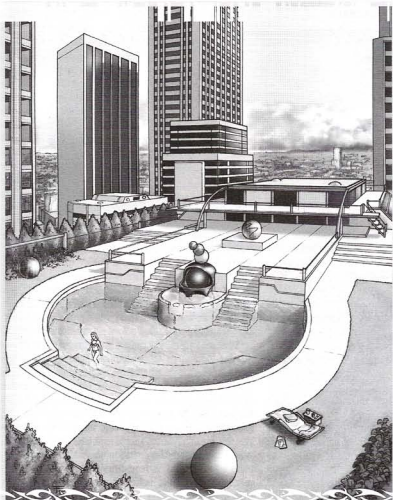
Les squats artistiques relèvent d'une logique différente. Les artistes ont besoin de place pour créer et s'installent souvent dans des entrepôts. Le danger vient surtout des nombreux produits inflammables qu'ils stockent sans précaution. Parfois les propriétaires des locaux, lorsqu'ils sont connus (voir encadré), laissent les artistes tranquilles à la condition que la loi ne soit pas enfreinte et que ces derniers donnent quelques œuvres (ou fassent des faux).



C'EST CHEZ VOUS ÇA ?

Avec l'indépendance et le tremblement de terre, l'immobilier a connu une période de chaos. Certains indus-

triels ont plié bagages pour l'Union, laissant derrière eux des sites pollués, blindés de produits toxiques et instables, ainsi que des milliers d'ouvriers sans emploi. Il en est de même pour certains immeubles immergés ou trop dangereux pour être habités. Mais le pire, ce sont les milliers de petites maisons au moule qui composent tous les ghettos. La mairie (du temps de Nawemba) a estimé que 10% des pavillons ne sont pas occupés par ceux qui le devraient. On ne s'intéresse vraiment au propriétaire que lorsqu'un crime est commis sur place. Dans ce cas, il faut réussir des jets de Bureaucratie (ou moins deux réussites) pour obtenir le bon nom. Parfois le véritable propriétaire est décédé depuis longtemps et sa fiche n'a pas été mise à jour, parfois il se cache (pour diverses raisons pas obligatoirement illégales). La situation devient compliquée lorsqu'une maison abandonnée investie par les cops s'avère appartenir à une ambassade... Boulette...



Dans tous les cas, le squat est sans doute la localisation la plus ardue à investir et à contrôler. Les accès sont multiples, les bâtiments sont toujours dangereux (car anciens ou parce qu'ils contiennent des éléments dangereux). Idéalement, il faut se faire accompagner par un habitué ou prendre le risque de se retrouver sous plusieurs tonnes de décombres lorsque l'escalier s'effondre. Dans ce cas, les hommes du LAPD préfèrent bloquer le plus d'accès possible et faire sortir par la force leur cible (par les gaz). Cette technique est risquée car si tous les accès n'ont pas été trouvés, les habitants peuvent évacuer au nez et à la barbe de la police.

Le squatter aura toujours l'avantage sur le policier. En opération normale, le SWAT estime qu'il laisse échapper entre 25 et 50% des autochtones et n'arrive à trouver ce qu'il cherche qu'une fois sur deux.

2.3. Les caravanes, les bateaux

Les caravanes et les bateaux doivent être considérés comme de petits appartements. En général, ils ont la climatisation accrochée à la fenêtre. Pourquoi le préciser ? Parce

que lorsqu'on veut ouvrir discrètement ou violemment cette fenêtre, dans un cas sur deux on se retrouve avec la climatisation sur la tête. Dans les appartements de la middle class les boîtiers sont mieux conçus ou intégrés aux murs.

Dans les deux cas, considérez qu'il n'y a qu'une issue possible. Pas de grille aux hublots, pas de sortie de secours, sauf pour les plus gros mobil homes et, bien sûr pas de cave. Méfiance tout de même avec les caravanes. Il existe un espace entre le plancher et le sol (de la taille des roues) par où peut se glisser facilement un homme. Pour peu qu'il y ait une trappe d'évacuation, il peut échapper à des policiers non prévenus. Par contre, cela peut paraître bête mais dans les deux cas aussi, ces logements peuvent se déplacer. Je ne parle pas des trois sections du SWAT dérangées par le COPS la semaine dernière pour investir une caravane qui n'était plus à son emplacement.

Non. Je parle de nos amis de l'Hydra qui arraisonnent un bateau rempli de drogue et qui le laissent dériver dans les eaux mexicaines puis territoriales sans s'en rendre compte. Bravo messieurs !

Le plus important à retenir, c'est que dans un cas comme dans l'autre, ces logements sont particulièrement fragiles. Tirez dans un bateau et il coule ou il explose (les moteurs ne sont pas toujours protégés). Battez-vous dans une caravane et vous passerez à travers les murs. Et je ne parle même pas des procédures d'évacuation. N'oubliez pas que dans un espace confiné, si quelque chose explose (un écran de télévision par exemple), tout le monde prend.

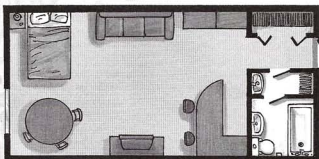
Le point positif, c'est que ce type d'habitation n'a aucun système d'alarme vraiment sophistiqué. Une intervention silencieuse est possible et ce, en très peu de temps.

2.4. Les appartements

L'Angelino moyen vit dans un pavillon. Même si c'est une cabane, il aime avoir son carré de verdure et son allée privative dans laquelle il astique sa voiture tous les dimanches. Vivre dans un appartement est soit une obligation professionnelle,



CHAMBRE D'HÔTEL / PETIT APPARTEMENT



soit une obligation économique. Obligation professionnelle d'être non loin de son lieu de travail ou obligation économique lorsqu'on ne peut faire autrement que de vivre dans une cage à lapins. Pour information, les blocs ouvriers ne font pas partie de ce stage. Vous trouverez plus d'informations sur eux dans le dossier sur les sans-abri (p. 18). Notez qu'il y a deux exceptions. Les Asiatiques (sauf les plus riches) préfèrent la vie communautaire et optent par choix pour les immeubles (et donc les appartements). Il en va de même pour les familles italiennes mais en précisant qu'elles ont aussi des propriétés à la campagne.

Le petit appartement que vous pouvez avoir à visiter, c'est la chambre d'hôtel. Là, peu de surprises. Des serrures à carte, un gardien, des caméras dans les couloirs des grands hôtels (qui ne sont pas les plus chers) et des prostituées partout. Vous n'imaginez pas la panique que vous provoquez lorsque vous débarquez dans un hôtel. Il y a généralement trois accès. La porte, l'escalier de secours extérieur (pour les immeubles de moins de quinze étages) et, éventuellement, le balcon. Tous les immeubles de plus de quinze étages sont dotés d'escaliers de secours intérieurs de part et d'autre du bâtiment. La chambre est toujours dotée d'une télévision et d'une salle de bain.

L'appartement moyen, lui, est strictement identique à la chambre d'hôtel si ce n'est que vous devez y ajouter une cuisine et faire varier le nombre de pièces. Suivant la richesse du quartier et du propriétaire vous aurez un système de sécurité différent. Les immeubles importants (dix étages et plus) sont dotés d'une réception digne d'un hôtel et un vigile parcourt les étages de jour comme de nuit (alors qu'un autre le suit via des caméras). Les piscines, les laveries communes, les salles de sport communes et parfois même des cuisines communes ne sont pas rares. C'est ce qu'on appelle des « facilities ». À ce jour, même les immeubles les plus pauvres ont des pièces accessibles à tous. Parfois elles ne sont utilisées que par les jeunes et servent de repère. Elles sont au rez-de-chaussée ou sous l'immeuble (au-dessus des parkings). Souvent, les policiers débutants filent dans les appartements, fouillent tout et négligent les communs (qui ont été rapidement vidés par des complices pendant les perquisitions dans les étages).

L'appartement typique contient un salon, une ou deux chambres attenantes, une salle de bain et des toilettes

ainsi qu'une cuisine (à l'opposé des chambres). Les incinérateurs vide-ordeaux se trouvent dans les quartiers les plus récents mais ils restent chers et, pour les premiers modèles, dangereux. La domotique est aussi fonction de la richesse de l'habitant. Certains petits malins détournent ainsi leur *Junon True Life* pour piéger leur appartement ! En cas de non-reconnaissance vocale, le gaz s'ouvre et une fois la pièce bien remplie, le grille-pain fait une belle étincelle ! Beaucoup d'Angelinos préfèrent encore les bonnes vieilles clefs

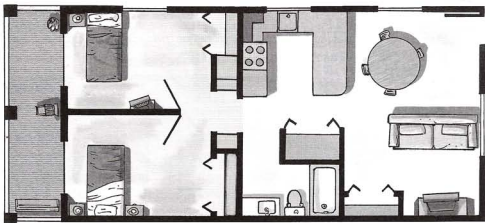
aux cartes à puce ou à la reconnaissance rétinienne. Même les gangstas les plus riches négligent souvent cet aspect qui obsède le citoyen lambda. Prévoyez donc de quoi ouvrir les deux types de portes lorsque vous intervenez. Si vous n'arrivez pas à passer une porte à LA, passez par le mur. C'est un point primordial et si vous ne devez retenir que celui-là dans mon exposé, ce sera déjà ça de gagné. Vous n'avez rien à craindre de la structure d'un immeuble si ce dernier fait plus de dix étages. Les grandes tours de Downtown sont vérifiées régulièrement et renforcées. Par contre, gardez toujours à l'esprit que les immeubles bas et anciens peuvent s'effondrer comme des châteaux de cartes à tout moment. Je vous disais de passer par le mur ? C'est souvent plus simple. Les murs extérieurs comme intérieurs des vieilles bâtisses (plus de vingt ans) sont rongés par le gob et les micro-mouvements sismiques. Je ne vous parle même pas de l'invasion de termites des années 25 ! Vous pouvez utiliser votre bélier contre le mur mais évitez absolument les explosifs ! Vous pourriez faire tomber tout l'immeuble ! De même, évitez de vous protéger en vous plaquant contre un mur non porteur. Si un malade anticipe votre mouvement et tire dans le mur en question, vous êtes mort. Même les petits calibres peuvent traverser les parois.

Ensuite, comme je vous le disais, tout est fonction du niveau de richesse. Par exemple, évitez, dans un immeuble miteux, de tirer au hasard dans la cave. Les rats, les chiens nocturnes, les chauves-souris et les chats sauvages détestent qu'on vienne les ennuyer. En général, la vermine, quand elle est acculée, attaque et tente de s'échapper. Plusieurs flics en portent encore la preuve sur les bras et le visage.

Ce qui m'amène aux étages inférieurs. En général, au même étage que les communs (*facilities*) vous trouverez les machineries (plomberie, chauffage et électricité). Ces locaux techniques doivent impérativement être contrôlés lors d'une descente. Il suffit qu'un complice coupe la lumière ou le courant et vous vous retrouvez avec des ascenseurs en panne (et des collègues bloqués dedans s'ils ont été assez bêtes pour les prendre). De plus, à partir des locaux techniques, vous pouvez enfumer tout l'immeuble.

Sous cet étage, vous trouverez le parking, s'il en a un, ou les caves. Les parkings sont généralement bien éclairés

APPARTEMENT



car sinon ils sont rapidement abandonnés. Effectivement, si quelqu'un vous agresse là, personne ne vous entendra. Ils sont aussi très surveillés. Des robots de surveillance dotés d'un Taser patrouillent et donnent l'alerte en cas d'agression. On connaît les limites de tels gadgets (voir le dossier les concernant, p. 121).

Les caves des grands immeubles sont presque aussi propres que les couloirs des étages. Ici, en général, vous n'avez rien à faire. Sauf qu'il a été souvent constaté que des gardiens n'hésitaient pas à sous-louer des boxes en guise d'appartements. Parfois même, certaines caves sont transformées en lupanars (plus ou moins sains) ou en maisons de jeu pour les habitants de l'immeuble. Un petit coup d'œil ne gâche rien. Dans les immeubles plus pauvres ou plus anciens, il faut naviguer dans les caves avec la plus grande prudence. Non qu'elles cachent plus de choses mais, tremblement de terre oblige, elles ont une fâcheuse tendance à s'effondrer au moindre claquement de porte. De plus, en vous rapprochant de la côte, elles sont de plus en plus inondées. Méfiez-vous des grosses portes coupe-feu qui n'ont pas été ouvertes depuis des lustres. Vous ne pouvez jamais savoir ce qu'il y a derrière. D'ailleurs mieux vaut éviter parfois.

Pour finir, ne négligez pas les étages supérieurs, c'est-à-dire les toits. Souvent, les systèmes de climatisation se trouvent au sommet des immeubles les plus grands. Ces locaux peuvent servir de refuge à des malfaîtres et dans ce cas, ils seront difficiles à déloger. Je tiens à attirer votre attention sur un petit détail dont il faudra vous souvenir lorsque vous cavalez là-haut et que vous sauterez d'un immeuble à l'autre. Le bord d'un toit est généralement composé de plaques d'aluminium collées par du goudron. C'est du goudron dont il faudra vous méfier. C'est une véritable glue mais il est tout à la fois collant et glissant. Rien de mieux, en plein été, pour basculer dans le vide. De même, n'oubliez pas le soleil. Lorsque vous arriverez sur le toit, il vous aveuglera et fera de vous une cible parfaite.

Des questions ? Non ? Passons aux pavillons. Tout un programme.



SÉSAME, OUVRE-TOI !

Comme indiqué durant le stage, les Angelinos préfèrent toujours les bonnes vieilles clés aux cartes à

puce. Ils pensent qu'il est plus simple de pirater une carte qu'une clé, ce qui est faux (mais le fantôme de la carte piratée est tenace). Les hôtels, eux, optent pour les cartes (qu'il suffit de configurer pour chaque chambre).

On voit des systèmes plus complexes dans les quartiers résidentiels. Les portes à code sont réservées aux entrées communes. Les cas de personnes agressées chez elles parce qu'un malfaître avait vu leur code ont refroidi les ardeurs des Angelinos. Par contre, la reconnaissance des empreintes, parfois des empreintes rétiniennes ou de la voix, permet aux plus aisés de sécuriser leur maison ou leur domaine.

Les alarmes et les sécurités vont du simple blocage de la domotique (y compris les portes) à la neutralisation d'un intrus via des gaz neurotropes. Dans les quartiers défavorisés comme dans les zones résidentielles, il existe l'habitude du Neighbor Watch (ou Care), qui consiste à surveiller les gens qui entrent dans les maisons voisines. Cela peut sauver des vies. Ensuite viennent les alarmes communes mais qui ont tendance à se déclencher tout le temps. Au bout de la troisième sonnerie en une nuit, plus personne ne bouge. Puis on passe aux alarmes individuelles. Elles repèrent le mouvement (radar ou vibration), la chaleur et/ou le bruit. Parfois elles repèrent l'ensemble. Suivant le prix, elles se mettent simplement à hurler, préviennent un central ou même la police (qui ne se déplace que rarement). Dans les cas les plus extrêmes, l'alarme a pour tâche de ralentir l'intrus pour laisser le temps aux habitants de se réfugier dans leur *panic room* (voir l'encadré plus bas) ou même de le neutraliser avec plus ou moins de violence.

2.5. Les pavillons

Les pavillons sont le mode d'habitation classique de l'Angelino. Comme je vous disais en préambule, il y a une énorme différence entre les pavillons d'un quartier à l'autre. Alors plutôt que d'énumérer chaque particularisme, nous allons nous concentrer sur les points communs.

Ce qui varie vraiment en fonction de la richesse de l'habitant, c'est la domotique. L'ordre dans une maison est lié à l'argent. En bien l'ordre est en fait lié à la domotique. Une bonne domotique est l'assurance d'une maison simple à investir. Pas de canette de bière qui traîne à terre, pas de tache d'huile glissante, etc. La domotique, c'est aussi l'outil de base du criminel en pavillon ou du *poltergeist* (voir le dossier sur la domotique, p. 84). C'est offrir, pour un foyer, la possibilité à quelqu'un d'extérieur de tout bloquer et de tout contrôler à loisir.

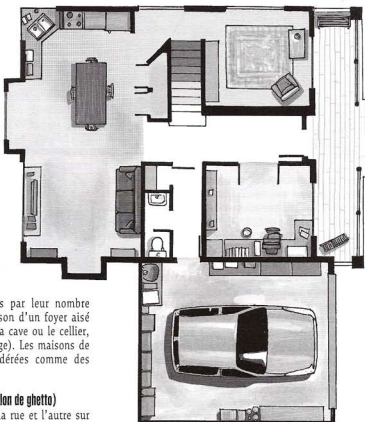
Au LAPD, on classe les maisons par leur nombre d'étages (cave comprise). Une maison d'un foyer aisé aura donc trois étages à sécuriser (la cave ou le cellier, le rez-de-chaussée et le premier étage). Les maisons de plus de quatre étages sont considérées comme des demeures de luxe.

2.5.1. Le pavillon modeste (ou pavillon de ghetto)

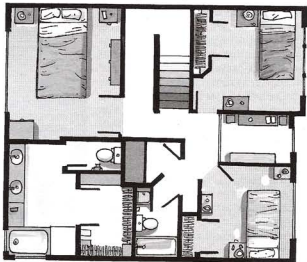
Deux entrées, l'une donnant sur la rue et l'autre sur une arrière-cour, il est légèrement surélevé mais n'a pas de cave (ou rarement), ni d'étage. La sécurité se résume à une double porte (moustiquaire et porte normale), la domotique est inexistante ou vraiment réduite. Les fenêtres à guillotine sont parfois grillagées (mais sont plus rarement dotées d'une grille) ou bouchées par des planches ou du carton qui moisit. Les murs sont en bois, couverts de lattes horizontales blanches (au début, mais rapidement tachetées de vert puis de gris), peu solides et terriblement inflammables. Le toit est peu pentu, couvert de plaques goudronnées agencées en losanges et qui s'envolent à la moindre tempête pour peu que le mastic qui les joint ait un peu coulé avec la chaleur.

Les intérieurs sont relativement identiques. Un salon dans l'entrée sur la gauche, une petite chambre sur la droite et éventuellement une seconde au fond du couloir. Le salon se continue en cuisine. Au fond du couloir, sur la gauche (partageant une part de l'espace de la cuisine),

MAISON INDIVIDUELLE (REZ-DE-CHAUSSÉE)



MAISON INDIVIDUELLE (1^{ER} ÉTAGE)



se trouve une salle de bain dotée d'une douche. Les toilettes sont sur la droite. Au fond de la cuisine-salon, une petite porte donne sur l'arrière-cour. Dans cette dernière, entourée d'une palissade pour cacher le fatras, il peut y avoir une niche (et le chien qui va avec).

L'évacuation est classique mais souvent défectueuse et il n'est pas rare de voir les eaux usagées terminer leur course dans le caniveau. Une fosse septique commune avec le pavillon voisin traite les rejets des toilettes. En général, s'il y a une barrière, elle est symbolique. Une famille de quatre à six personnes peut vivre dans cette « cabane aménagée ».

Les populations pauvres vivent dans ces pavillons souvent vétustes, mais ce sont surtout les Noirs américains, les Amérindiens et les Chicanos qui adoptent ce style architectural. Les couches pauvres blanches opteront plutôt pour une concentration de caravanes (souvent plus luxueuses que ces pavillons) ou pour le modèle supérieur, tout en s'endettant à vie.

2.5.2. Le pavillon « middle class »

Le niveau supérieur constitue le lot de toute la middle class. Non que ces gens aient beaucoup plus d'argent mais ils se sont endettés et correspondent plus au « bon Californien » à qui on prête de l'argent (en gros ils sont Blancs, un peu obèses, protestants et souriants). Contrairement au pavillon de ghetto, là, la domotique est le maître mot. Le but est de centraliser le plus de tâches possible (et plus de tâches que son voisin). Le père passe donc ses dimanches à quatre pattes sous l'évier pour comprendre pourquoi le broyeur n'est pas lié au *Junon True Life*. Une fois qu'il aura terminé, il pourra aller laver sa voiture au jet d'eau en saluant ses voisins d'un air triomphant.

La maison typique californienne a souvent trois étages (cave comprise). La cave n'est pas un débarras mais une pièce aménagée pour faire du sport, une salle de jeu, ou les appartements de la fille au pair. Au rez-de-chaussée se trouvent le salon, la salle à manger, la cuisine dotée du matériel de pointe qui fait la fierté de la maîtresse de maison et, éventuellement, du bureau du chef de famille (où il s'enferme pour « faire ses comptes » le plus souvent possible, avec ou sans la fille au pair). Il peut y avoir des toilettes et une première salle de bain. Une porte à l'arrière donne sur un porche ou sur un balcon, donnant lui-même sur un jardin ouvert et partagé avec tous les autres voisins. Dans les faits, on sait que le jardin en question est délimité par des arbres, ou quelques marques à peine visibles mais il est très mal vu de planter une haie ou de lever un grillage (autant se couper du reste de la ville). Indépendamment du reste de la maison (avec une porte pouvant donner sur le salon), le garage (avec le panier de basket) permet de contenir deux voitures. Tout, à l'étage est automatisé. Des détecteurs vous identifient et allument les lumières, gèrent la vie des enfants (voir l'article sur la domotique p. 84).

Ensuite, l'étage est composé des chambres, d'une éventuelle seconde salle de bain et d'un accès au grenier via une trappe. Ne négligez pas la trappe. Lorsqu'on l'ouvre, un escalier se déploie et peut assommer ou

même tuer un policier pas assez méfiant. Dans les chambres, il faut toujours cogner contre les plaintes. C'est là que le petit bourgeois planque sa cocaïne ou que la gaminie de la famille cache son acide. Ne négligez pas les grands placards dans chaque chambre. En général ils cachent des armes illégales ou le « matériel de monsieur ou madame ». On a vu des cas où le placard servait de cellule pour une famille de déments. Il avait été dissimulé derrière un autre placard. À la première visite, la police ne l'a pas trouvé. À la seconde, c'est le K9 qui a déniché la cellule. Il n'était pas trop tard mais pas loin.

Le grenier, lui est une cachette trop évidente et, à part de la poussière, vous ne trouverez rien de bien passionnant. Sachez que parfois les gamins peuvent s'y cacher.



PANIC ROOM

C'est dans les pavillons de la middle class que commencent à apparaître les *panic rooms*. Ces pièces protégées ont connu un véritable succès au début du siècle (les ventes explosèrent, si l'on peut dire, après le 11 septembre). Le principe reprend celui des abris antiatomiques qu'échouèrent en masse les Américains pendant la guerre froide. S'il y a danger, intrusion, attentat ou bombardement, la famille se rue dans la pièce blindée et s'y enferme à quadruple tour. De là, il y a de quoi surveiller l'ensemble de la maison (et parfois le quartier), une télévision, la radio, des armes, des filtres à air, etc. Certaines alarmes ne sont faites que pour laisser le temps à l'habitant de se rendre dans la *panic room*. Bien entendu, de là, il peut appeler la police (par téléphone ou via une ligne directe s'il est menacé ou très riche), les pompiers (la pièce résiste totalement au feu et aux radiations) ou n'importe qui dans le pays. Les *panic rooms* refirent parler d'elles peu avant l'indépendance car certains « patriotes » (ceux qui choisirent d'aller vivre dans l'Union) craignaient que les mouvements d'indépendance soient violents. Les cas de *panic rooms* ayant cédé à un assaut sont rares et seul un siège peut en venir à bout. Pour le SWAT, c'est un cauchemar lorsque des gangstas s'y réfugient. On estime une bonne *panic room* à 15 000\$ en moyenne.

Une famille de quatre à huit personnes peut vivre dans ces pavillons. Considérez aussi que dans un cas sur deux (voire plus), il y a une piscine derrière la maison (ou dans la maison). C'est un détail important à noter si vous devez poursuivre quelqu'un par là ou que vous devez évacuer l'étage par une fenêtre. Notez aussi qu'en hiver la piscine est bâchée mais vide. Évitez le grand saut durant la mauvaise saison !

Si les occupants considèrent que la domotique est surfaite, ils peuvent avoir du personnel pour le ménage (une



nourrice, généralement portoricaine, allez savoir pourquoi). On y trouve toute la petite bourgeoisie vivant en s'endettant à vie. En général, on y aime le calme, les Blancs (ou les gens de couleur « propres sur eux »), les milices locales, les sociétés de protection privées et les rumeurs. Tout le monde épie tout le monde et parle. En apparence, toutes les familles de la middle class sont parfaites (familles unies, sourire aux lèvres). Dans les faits, les femmes au foyer noient leur ennui dans l'alcool, les petits se droguent ou trafiquent, le père se tape la bonne ou mate la fille des voisins qui a moins de quinze ans et tout ce petit univers de mensonges peut exploser en un rien de temps. C'est notre job de ramasser les morceaux ensuite.

2.5. Les domaines

La taille supérieure, c'est le domaine. Là, on ne parle plus de la grande maison familiale mais bien du domaine. Les hommes politiques, les stars, les grands hommes d'affaires ou les chefs des honorables sociétés y habitent. Notez que sauf en cas d'affaire de mœurs, ou « d'accident », les malfrats évitent au maximum de conserver des pièces à charge dans leur domaine. Pourquoi ? Parce qu'en général, dans le voisinage ils sont connus, appréciés et considérés comme de bons citoyens. Peu importent qu'ils contrôlent tout le trafic de drogue de Carson ou qu'ils fassent fortune en vendant des vidéos pornographiques à South Gate. Non. Chez eux, ils sont de bons pères de famille, des gens honorables et honorés qui participent aux fêtes caritatives de l'école du petit dernier et qui vont à la messe tous les dimanches.

Les domaines posent deux problèmes majeurs lorsqu'on doit en prendre le contrôle. Le premier c'est que leur propriétaire est souvent si puissant qu'il est protégé par une harde d'avocats... pardon... une horde d'avocats qui se torchent avec un simple ordre de perquisition du juge local. Bref, un véritable casse-tête pour approcher, ou même surveiller.

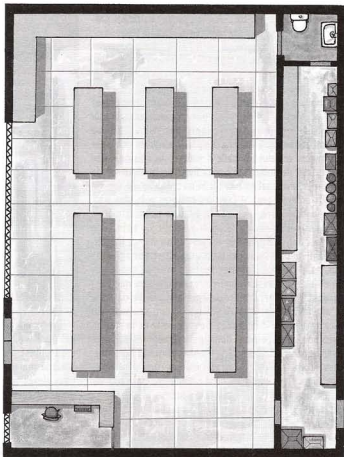
Le second problème, c'est que l'architecture n'a pour limite que l'imagination de ces gens. Pour eux « l'argent n'est pas un problème ». Trois piscines, des haras, un mini golf ou un parc d'attractions privé, une église, une discothèque, un héliport, etc. Vous pouvez tout trouver, dans tous les styles. Il me semble avoir entendu parler d'un château allemand reproduit à Palos Verdes ou de ce mandarom à Malibu. Dites-vous

bien que tout est possible. Encore une fois, nous allons nous concentrer sur les points communs plutôt que sur la différence.

À l'instar de la middle class, l'Angelinos riche vit dans la peur de l'effraction et en se nourrissant de rumeurs et de télévision bon marché. On pourrait le croire au-dessus des mesquineries mais c'est faux. La grosse différence de forme, c'est la présence de l'argent. On ne mate plus la fille du voisin, on se l'achète. On ne prend plus sa petite ligne de coco, on demande à Gontran (ou Nestor) d'apporter le sac de poudre. On ne tente pas de s'enfuir par l'arrière-cour. On prend l'hélicoptère et on laisse les avocats accueillir la police. Pire, certains appellent la presse pour qu'elle témoigne de l'injustice dont ils sont victimes (en général les médias en question leur appartiennent).

Donc, la paranoïa se mêlant à la mégalomanie, ce petit cocktail peut être explosif. En général, les riches ont toute la domotique la plus performante mais ne le savent même pas. Un maître d'hôtel (Gontran) est là pour tout gérer, tout acheter et tout contrôler. De même, le système de sécurité (renforcé par des vigiles et des chiens) n'est pas leur problème. Tout ce qu'ils demandent c'est à ne pas être dérangés.

MAGASIN



On ne parle plus de grillage mais de murs (généralement plus hauts que la taille d'une caméra montée sur une camionnette) et de caméras un peu partout. Pour entrer, il faut les passer, éviter les vigiles et neutraliser le système passif. Ensuite, si les occupants ne sont pas encore dans leur *panic room*, il faut les localiser (comptez au moins une douzaine de suites). Ça se complique un brin lorsque le système de sécurité de la maison considère qu'il n'y a plus personne pour la défendre et qu'il se met en branle. Là, du SWAT ou du COPS, ça devient chaud. La maison prend vie et, par reconnaissance rétinienne à distance, reconnaît les intrus des habitants. Les portes se ferment automatiquement pour les intrus, des gaz neurotroques envahissent certaines sections et toute personne non autorisée approchant de la *panic room* est rapidement la cible d'attaques létales (ce qui est illégal). Cela devient un problème lorsqu'un poll-geist s'amuse à prendre le contrôle du système de défense. Pour mémoire c'est comme ça que la femme du sénateur Kelly a été assassinée par le Rieur, le hacker chasseur de tête, et ce pour la modique somme de 5 000 000 \$ l'année dernière. Neutraliser la domotique est la première chose à faire.

L'autre point commun, c'est l'excentricité de ces particuliers. Attendez-vous à débarquer dans des salles qu'eux connaissent mais pas vous. Je pense en particulier à ceux équipés de ces nouvelles salles holographiques totales qui simulent toutes les sensations. En général, pour rendre ça plus réel, ils utilisent des drogues sous forme de gaz. Il se peut qu'il y ait des résidus et que vous soyez victimes d'hallucinations. Ne riez pas, nous avons perdu du nombre le mois dernier comme ça. Se prenant l'un l'autre pour la cible de l'opération, ils ont tiré et ont fait mouche tous les deux. On n'insistera jamais assez sur l'importance du masque à gaz. Attendez-vous aussi à découvrir des musées originaux ou des salles d'armes. Dans tous les cas, ne touchez jamais à rien ! Vous pourriez avoir les avocats du particulier aux fesses et, surtout, vous pourriez fâcher le système de sécurité.

Méfiez-vous aussi des zoos privés. En général, les gens riches aiment bien épater la galerie avec quelques animaux dangereux (« vous voyez mon ami, ce lion est un mangeur d'hommes que j'ai capturé l'année dernière »). Si un bestiau s'échappe, tirez dans le tas et invoquez la légitime défense.

Même si vous êtes à l'intérieur, évitez les numéros. Pourquoi ? Si vous avez l'autorisation d'intervenir dans un domaine, vous devrez avoir vos caméras de casque en état de marche. Sinon, vice de forme. Ensuite, les caméras du système de sécurité vous suivront. À la moindre faute : bing ! Vice de forme ! Enfin, dites-vous qu'il y a des chances que des hélicoptères de la presse suivent vos mouvements à l'infrarouge. Ils retouchent digitalement les formes ensuite et vous avez l'ensemble de votre intervention, plus vraie que nature sur toutes les chaînes en direct. Alors méfiez-vous.

Il n'y a pas de nombre précis d'entrées et de sorties dans les grandes maisons. Vous pouvez être certains que

le domaine a une entrée principale et une entrée de service (pour les domestiques) mais pas plus.

Enfin n'oubliez pas que souvent les parrains des honorables sociétés abritent toute leur famille dans les domaines. En d'autres termes vous pouvez vous retrouver devant des hommes de main (dont les chambres sont souvent au rez-de-chaussée) comme devant un gamin qui brandit son ours en peluche en guise d'arme. Un domaine, personnel compris, peut loger entre dix et cinquante personnes à la fois. Il n'y a pas vraiment de règle précise.

3. Supérettes et gangsters

Nous allons terminer ce stage par trois exemples de lieux que l'Angelino apprécie particulièrement mais où il n'habite pas obligatoirement. La supérette, le centre commercial type (ou mall) et la banque. Trois lieux sensibles où le citoyen de base échappe à sa routine des trois-huit : travail, télévision, sommeil.

SUPÉRETTE

La supérette du coin est un lieu de rendez-vous classique pour toutes les générations. Vous pouvez y trouver à manger, de quoi lire, de quoi boire, une oreille attentive, une télévision branchée en permanence sur les nouvelles et ce, vingt-quatre heures sur vingt-quatre. Bon, bien entendu, avec les stations-service, les supérettes sont les premiers magasins à se faire braquer. Bien entendu le vendeur est souvent un jeune étudiant sans motivation qui sait à peine sortir les donuts de l'huile. Inutile de compter sur lui pour défendre la caisse. Certains gangs incluent dans leurs rites d'initiation l'attaque d'une supérette (avec ou sans violence suivant les gangs).

Lorsque vous entrez, la caisse se trouve généralement sur la droite, souvent derrière une vitre blindée et entourée de bonbons et de revues pornographiques. Sur la gauche, les revues normales, puis à partir d'un présentoir central, tout ce qui est alimentaire. Au fond, à droite, en vue de la caisse, des distributeurs de boissons, de cacahuètes en vrac et la fameuse télévision. Comptez au moins quatre caméras qui repèrent les mouvements et deux accès sécurisés : la porte d'entrée du showroom et la sortie de secours de la réserve (souvent encombrée de poubelles). S'il y a des fenêtres, elles sont petites et protégées par des grilles solides. Parfois, Satan, un molosse génétiquement trafiqué, dort dans un coin du magasin en signe d'avertissement. Dans la réserve, il y a la friteuse à donuts, un four pour les viennoiseries et le stock. La porte principale est protégée par une grille qui s'abaisse ou qui coulisse (moins bien). Si on excepte la cage de verre dans laquelle se trouve le vendeur la nuit (il faut aimer parler à une voix synthétisée), il n'est possible de se cacher derrière quelques présentoirs. Petit détail. Il n'y a que dans les films d'action que ces présentoirs protègent des balles.





À partir de 10 pm, en général, le vendeur laisse entrer deux clients à la fois. Il a le droit de refuser l'accès de sa supérette à qui il veut. D'ailleurs, il a aussi le droit de la défendre comme il l'entend. C'est pour cette raison qu'il peut conserver une arme non loin de la caisse. Attention aux vendeurs. Ils sont paranoïaques et tellement nerveux que parfois ils réagissent mal à la vue d'une arme à feu (portée par un flic en civil, par exemple).

CENTRE COMMERCIAL

Le mall est une concentration de magasins. Il peut en contenir des centaines et doit être le lieu le plus prisé de la middle class. On y achète de tout et malgré un désordre apparent, le placement des boutiques est pensé. Un mall typique se présente comme un « i » dont le point est une fosse circulaire. Au fond de la fosse en question, reliés par des couloirs qui mènent aux cinémas, au parking et au métro, se trouvent des restaurants ethniques (indien, chinois, japonais, américain, français, etc.). Ils se partagent un espace commun où les clients apportent leur plateau. L'odeur, malgré la climatisation, est... étrange. Les articles de sport, les vêtements à la mode, les jouets, sont plutôt dans les étages supérieurs (là où les vieux ne vont pas). On trouve de tout mais rarement de la nourriture autre que de la nourriture de luxe ou de loisir (chocolats, cookies, glace, etc.). Les Californiens ne vont pas au mall faire leurs courses. Ils vont y faire du shopping.

La sécurité est triple. Chaque boutique a son propre système d'alarme et de surveillance. Parfois même, un ou plusieurs vigiles surveillent les boutiques les plus sensibles (armes, bijoux, etc.). Ensuite, le mall est globalement surveillé par une société spécialisée. Elle se charge des parkings, des accès, de tous les couloirs ainsi que des sorties de secours. On compte un vigile pour cinq magasins. Ils sont armés et entraînés à combattre la délinquance typique des malls (pickpockets ou voleurs à la tire, par exemple). La troisième protection, c'est le LAPD qui l'assure. C'est un lieu en partie public puisque le métro y passe. Nous pouvons y patrouiller, y intervenir ou en prendre le contrôle. Actuellement, il y a plus de trente malls répartis sur LA. Le plus gros, à Downtown, contient sur dix étages plus de 2 500 échoppes. Des centaines de milliers de clients viennent chaque jour, et je ne parle pas des périodes d'achats, comme Noël.

BANQUE

Le dernier lieu typique où l'Angelino passe du temps, c'est la banque. Non que nos concitoyens aient beaucoup d'argent, non. Mais pour un certain nombre d'entre eux, courir après les crédits est un sport national. Et les banques ne sont pas les dernières à pousser à l'endettement des ménages. Donc on va à la banque comme on va faire ses courses. Certains parents vont jusqu'à endetter leurs enfants (sous le prétexte d'utiliser l'argent pour leurs études) et la famille (« vas-y papy, signe là et là »).

La banque est donc avant tout un lieu d'accueil. La concurrence est tellement féroce que tout est fait pour rendre la visite agréable (tant que le foyer n'est pas endetté).

Par contre, il y a des constantes. Le sas de sécurité est obligatoire, même dans les petites succursales. Il permet de faire rentrer deux personnes à la fois ou une seule mais en chaise roulante. Les visiteurs sont scannés des pieds à la tête pour détecter des armes mais aussi pour voir s'ils ont des prothèses (cardiaques, par exemple), des problèmes visibles au scanner, etc. Le tout est stocké dans un fichier (illégal) et permet de réduire les crédits accordés aux clients en mauvaise santé (ou leur faire signer des avenants à leurs assurances-vie pour qu'elles ne rapportent plus rien). Si une arme est détectée, les deux portes blindées s'opacifient de l'intérieur (mais on peut voir de l'extérieur) et la police est prévenue automatiquement. Les convoyeurs ont des passes qui bloquent le système. Une fois à l'intérieur, la banque est divisée en deux parties bien distinctes. La première, la plus grande, est réservée à une horde de conseillers qui vont tout faire pour vous amadouer et vous faire ouvrir un compte (ils sont payés à la prime). Derrière les guichets se trouvent les employés de banque qui peuvent accéder (avec l'accord du chef de service) aux coffres. Ces derniers sont enterrés sous la banque dans une salle anti-sismique et blindée. Creuser à travers ses murs ne sert à rien. La prise d'otages est la solution la plus risquée mais au final, la plus simple. Si des malfaiteurs arrivent à entrer et que l'alarme est déclenchée, la salle des coffres se ferme et seule la police locale en possède les codes. Combinés avec ceux du directeur de l'agence, ils peuvent débloquer le coffre géant. Donc, cela doit passer par la police et un braquage avec prise d'otages sur quinze réussit. Les employés qui défendent leur banque ont une prime de fin d'année supplémentaire. Ceux qui ne font rien voient leur prime annuelle reportée à l'année suivante. Cela explique un certain nombre d'accidents lors d'un braquage.

En fonction de la taille de la banque, il peut y avoir entre un et une vingtaine de vigiles. En général, il s'agit soit d'anciens militaires, soit d'anciens flics ou de ceux qui n'ont pu être ni l'un ni l'autre. Ces derniers ont une espérance de vie très courte. Les vétérans les appellent les cow-boys et évitent de se trouver à côté d'eux en cas de problème. Ce sont les premiers à tirer dans le tas et à finir une balle dans la tête.

En général, les clients n'interviennent pas et finissent (pour leur plus grand bien), sous les bureaux.

Si les malfaiteurs arrivent tout de même à entrer dans la salle des coffres, il reste une dernière sécurité. Le système devient autonome et déclenche une série de pièges (électrifier certains coffres, gazer la pièce, marquer tous les billets, détruire à l'acide certains biens qui ne doivent pas sortir de la banque (à la demande du client), etc. Certains directeurs « améliorent » illégalement le programme pour qu'il devienne létal. Le dirigeant de la Federal Bank of Maywood en a fait les frais puisqu'il a terminé asphyxié par son propre piège lors d'un braquage. Il s'était réfugié dans la salle des coffres qui l'a considéré comme un intrus...



Homeless

« Et toi, c'est quoi ton adresse ? Pareil ? Pareil que lui, lui, lui, lui, et tous les autres ? Attends, vous êtes combien ? Trois cents ? Bordel ! C'est pas Calcutta ici. Vous êtes pas en Inde ou chez les Pakis ? Et c'est quoi le plan ? Ils voulaient vous voler une télévision ? Et vous avez sorti les machettes. Logique. Si tu leur coupes la main, plus de télécommande. Oui, c'est certain. Ah ? Vous ne voulez pas leur couper que les mains... Bon. Je respire un grand coup et je vous explique. Ici, c'est la Calif. he toi, le Krishna ! Si tu bouges encore le petit doigt, je te fais un troisième œil ! »

1. Les sources
des homeless

La représentation des homeless dans l'imaginaire américain n'a pas toujours été négative. Avant la crise des années 1930, ils étaient considérés comme une main-d'œuvre bon marché, travaillant à la demande dans l'industrie automobile (à Chicago, notamment, où ils furent étudiés par les premiers sociologues américains). Puis, rapidement, cette image changea à mesure que la couleur de la peau des travailleurs se fonça. Le racisme a toujours été la plaie des États-Unis. Bientôt, cette classe pauvre mais méritante fut montrée du doigt par certains politiciens. Le terme de « welfare queens » (familles profitant du système de sécurité sociale) fit son apparition, suivi rapidement de théories fumeuses comme celle du « pauvre par choix », adaptée par R. Reagan (un obscur comédien) en « SDF par choix » ou celle, plus répandue de « l'underclass ». Autant dire que le hobo (ou le *tramp*) n'a plus tellement l'image du travailleur méritant d'avant la crise. De plus, avec la naissance des White Trash (*Gangsta Paradise*, p. 88) le SDF noir est encore descendu d'un cran dans l'échelle sociale (il est tout en bas et s'il y avait une cave, il serait encore en-dessous).

L'underclass désigne toute personne (pas obligatoirement pauvre) vivant hors du système. Un hobo poussant son caddie est dans l'underclass. Un gangsta, lui aussi s'y trouve (même s'il a voitures et petites pépés à loisir). L'un est un homeless, pas le second. En 2030, en Californie, le terme est encore utilisé, mais il ne concerne plus seulement la population noire (celle qui a mauvaise réputation) mais aussi et surtout la population hispanique, c'est-à-dire tous les Sud-américains venus en masse chercher du travail. On parle aussi de l'underclass pour évoquer tous les ouvriers des manufactures géantes qui bordent la frontière avec le Mexique. Avec

un « éclaircissement » de la peau (on passe du noir au caramel), cette masse de travailleurs retrouve, en Californie seulement, une image plus positive, celle d'une main-d'œuvre bon marché, pas regardante sur l'effort et non syndicalisée. L'intérêt d'utiliser le terme underclass pour tous ces gens, c'est qu'en les mettant tous dans le même panier, on les traite tous de la même manière (et non au cas par cas), c'est-à-dire en leur offrant une aide sociale minimale. Le travailleur colombien faisant ses dix heures par jour aura les mêmes prestations sociales que le SDF imbibé d'alcool qui rode en frontière de Palos Verdes. Le premier ne touchera pas grand-chose (il a un salaire minimum mais reverse son argent à sa famille ou à celui qui le loge et vit dans la pauvreté) et le second ne touchera rien (car il ne saura même pas qu'il peut recevoir de l'argent de l'aide sociale). Le plus intéressant, c'est que certains mafieux, gangstas ou vedettes entre deux contrats peuvent profiter, eux aussi de subventions de l'État. En général, ils y renoncent pour éviter une descente de la brigade financière. Après un siècle, la chute d'Al Capone reste dans les mémoires (y compris celles des policiers).

2. Quelques chiffres

Bien entendu, des hordes de démographes et de sociologues comptent, classent et étudient la population de Californie et de LA en particulier pour structurer socialement cette underclass. Mais comment obtenir des chiffres lorsque les recenseurs se font tirer dessus, que les clandestins les prennent pour la police des frontières et que les SDF se réfugient dans les égouts pour échapper aux ramassages des centres sociaux (voir plus bas) ? C'est en recoupant les chiffres des organisations caritatives et religieuses qu'on peut obtenir quelques informations sur l'underclass. Attention, ces données sont faussées car si, officiellement, un Crips ne gagne que 45 par jour, il s'en fait mille fois plus en vendant des armes, de la drogue ou des filles.

Sur LA, on estime donc à six millions le nombre de personnes vivant en dessous du seuil de pauvreté (20\$ par jour). Un million n'a pas de toit (SDF), le reste logeant dans des immeubles sociaux ou appartenant à des sociétés, dans des maisons vétustes ou des caravanes (plus ou moins luxueuses). Avoir une adresse fixe ne signifie pas vivre bien. On peut tenir à vingt dans un appartement, par exemple. L'inverse est plus rare et les hobos qui squattent dans des palaces de Palos Verdes ou d'Hermosa Beach (donc, les pieds dans l'eau) sont peu nombreux. Seuls les plus désocialisés tombent dans ces extrémités. Parmi ce million, 50% des SDF squattent dans les immeubles abandonnés, faisant une petite virée dans les centres sociaux pour s'y habiller et s'y laver.



ET L'ARGENT, ÇA SE MANGE ?

Le CCS en a des sueurs froides à chaque nouveau rapport qui tombe. Le troc prend un peu plus d'importance chaque mois, envahissant les quartiers les plus pauvres comme les plus luxueux. Que les *hobos* s'échangent une couverture, une bouteille ou un mégot, ce n'est pas un problème. Mais que le boucher du coin propose un quartier de viande contre la réfection, au noir, de sa cage d'escalier, voilà ce qui fait peur à l'Hydra. Le troc ne concerne pas seulement les biens mais souvent aussi les services. Il est impossible de contrôler ces flux, de les taxer et de les réguler. Tout devient plus compliqué lorsque les couches supérieures de la population s'y mettent (je te donne cette œuvre d'art et tu me défends dans l'affaire Dupond contre Dupont). Pire, il est impossible d'estimer la réelle ampleur du phénomène du troc en Californie. Il semble que parmi les populations les plus défavorisées (du clochard au membre d'un gang) le troc représente entre le tiers et la moitié des échanges économiques. On n'utilise l'argent que face à l'administration ou à des grosses structures (supermarchés, pompes à essence, etc.). Les classes moyennes utilisent le troc pour se rendre service entre voisins. Certains n'hésitent pas à ne vivre que de ça. En rendant des services un peu partout (en général des travaux), ils se font acheter par les autres ce dont ils ont besoin. Là, ce sont les syndicats qui font la tête car les artisans déclarés (qui payent leurs cotisations, leurs impôts, etc.) ne sont pas aussi compétitifs que ces travailleurs au noir. Dans les classes supérieures, le troc est appelé « échange de bons procédés » et ne représente qu'une part infime de l'économie. Certains particuliers n'hésitent pas à s'échanger des maisons, des voitures, des services hauts de gamme ou en nature (le deal prostitution contre bien est de plus en plus courant y compris dans les milieux les plus huppés). Des histoires sordides de prostitution de femmes et enfants contre de la drogue (par exemple) font les premières pages des tabloïds chaque jour, surtout lorsque cela concerne une vedette sur le rebout. Mais la police n'échappe pas au troc. Certains flics véreux préfèrent utiliser l'échange pour obtenir des faveurs des malfaîtres. En effet, l'argent laisse toujours des traces alors que rien ne prouve que la voiture qui est garée devant chez vous appartient. Des policiers honnêtes utilisent parfois aussi le troc (protéger une zone un peu plus précisément contre des renseignements) pour avancer dans leurs enquêtes. En théorie c'est illégal (tous les quartiers ont droit à la même protection). En pratique, c'est impossible à prouver.

Les autres vivent en autarcie totale, habitant les égouts, obéissant à leurs propres règles, n'utilisant pas l'argent (voir l'encadré sur le troc). Parmi eux, les services sociaux sortent du lot les *hobos* bohèmes, souvent des artistes qui choisissent l'isolement et la pauvreté ou des ascètes et des religieux qui s'imposent ce style de vie. Eux sont des *homeless* et des pauvres par choix. Tous les autres sont soit des clochards vivant en clans et qui sont presque revenus à l'état sauvage, soit des épaves rongées par la maladie, la pollution ou/et l'alcool, qui sont en fin de vie et qui pourrissent dans un coin en attendant la mort. À ce stade, les services sociaux arrêtent les tentatives de désintoxication et les placent dans un mouiroir (voir plus bas), religieux ou non.

En terme de couleur de peau, les Noirs sont les plus nombreux (60%), suivis des hispaniques (25%), des Blancs (10%), des White Trash mais aussi beaucoup de Russes), le reste se partageant entre les Amérindiens, quelques Indiens et les Antillais. Les clochards asiatiques sont extrêmement rares (et ne restent pas longtemps dans la rue).

3. Les SDF

Les médias aiment les raccourcis. Le *homeless*, le *hobo* ou le *tramp* (SDF en français) se résume à ce clochard qui pousse un caddie plein de canettes et qui porte un imperméable usé et sale. Ce déchet humain n'est bon qu'à boire et à hurler sur les passants. Il ne fait rien de sa vie et transmet des maladies aux usagers des transports en commun lorsqu'il squatte un couloir de métro. Les médias ne sont pas loin de la vérité, sauf en ce qui concerne l'occupation. Les SDF font toujours quelque chose (même quand ils cuvent sur un banc, ils ont toujours un tas de projets en tête). Un *hobo* qui avouera ne rien avoir à faire n'en aura plus pour bien longtemps à vivre. Il aura perdu l'espoir, tout simplement. Si les cops croisent le chemin d'un clochard, ils seront surpris du nombre de plans qu'il est en train de monter avec ses potes, des choses qu'il a à raconter sur son passé (fausses ou vraies) et des gens qu'il dit connaître. Ce dont on peut être certain, c'est que c'est un spécialiste de la survie en milieu urbain. Il sait où trouver un abri pour la nuit, où trouver de la nourriture et comment se rendre rapidement d'un point de la ville à l'autre tout en étant discret. Ce dernier aspect est le plus important. Les clochards ont une capacité à se rendre invisible qui est quasi magique. Comment ? Et bien en étant naturels. Le quidam moyen a peur de croiser le regard du mendiant potentiel (ou agressif). Il a peur de se faire taxer une cigarette, un dollar ou tout simplement qu'on lui adresse la parole. Du coup, la foule ignore cet homme pauvre, fait comme s'il n'existait plus. Qu'il grogne, hurle, meurt ou défèque en pleine rue, il n'est pas là. Ce qui est dramatique dans la majorité des cas devient très pratique lorsqu'il s'agit de se fondre dans la masse. Par contre, malgré les clichés, les *hobos* ne sont pas vraiment une source de renseignements fiable en ce qui

concerne ce qui se passe dans la rue. Hors de leur périmètre d'action (leur banc, leur carton ou leur mur), ils ne voient pas grand-chose. Pire, s'ils boivent, ils ne voient rien du tout et font des témoins misérables. À moins qu'ils n'appartiennent à un gang de clochards ou qu'ils aient un certain poids dans le quartier où ils zonent (ce qui est rare, sinon ils ne seraient pas à la rue), ils ne sont pas capables de dire ce qui s'est passé il y a cinq minutes, une rue plus loin. Les hobos se méfient les uns des autres, passent leur vie à s'embrouiller. Il n'y a pas vraiment de solidarité de groupe mais des amitiés de galère très fortes ainsi que des haines à vie. Comme indiqué plus haut, on distingue deux types de SDF, les désorganisés et les organisés.

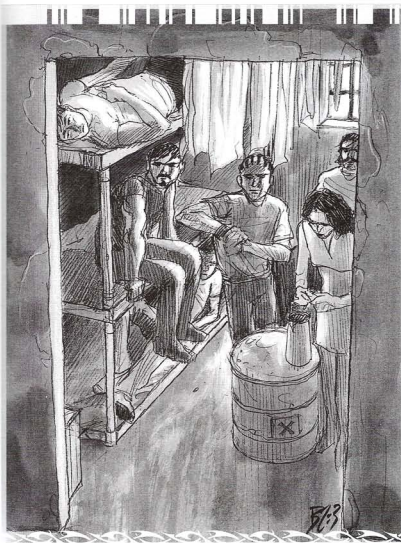
3.1. Désorganisés

« J'te jure. C'est un vieux pote de guerre. Il nous prête sa cave... »

Le hobo de base est un homme solitaire. Parfois, les clochards vivent à deux pour se prêter assistance mutuellement ou vivent avec un chien. Même dans ce cas, ils n'entrent pas dans la catégorie des SDF organisés. Cette population est la plus exposée aux dangers de la rue. En effet, pour les femmes (et certains hommes) c'est la porte ouverte vers la prostitution et la drogue, pour les hommes vers la prison. Tous les gens qui se retrouvent à la rue ont eu un parcours de vie différent (perte du travail, dépression, mort d'un proche, alcoolisme, drogue, etc.) et suivant le temps passé à l'extérieur, ils en sont à différents stades de désocialisation. Les femmes et les enfants sont les mieux protégés dans la rue. Les associations s'occupent d'eux en priorité et la ville alloue des budgets pour rapidement les placer en foyer ou en logements sociaux. Certains refusent car dans un cas comme dans l'autre, les SDF organisés « gèrent » à leur façon ces lieux. Comme les « hors-clans » refusent de payer pour leur sécurité ou leur

confort, ils font tout pour se cacher. Le taux de mortalité chez les hobos désorganisés est trois fois supérieur à celui de ceux vivant en gangs et vingt fois supérieur à celui d'un Angelino moyen. Un SDF vit au jour le jour, tirant des plans sur la comète mais devant faire face à trois impératifs : où dormir ce soir ? Comment trouver à manger ? Comment se sortir de la rue ? Le troisième, suivant les cas, est plus ou moins oublié. Lorsque la recherche d'un logement commence à perdre aussi de l'importance, le hobo n'est plus très loin de la déchéance totale. Ensuite, lorsque le liquide ingéré devient plus important que le solide, il ne reste plus beaucoup à vivre.

La recherche d'un abri est primordiale. Même si on meurt rarement de froid à LA, il faut pouvoir se protéger non seulement de la pluie, de la vermine, de la pollution mais surtout des autres. La petite vermine (rats, insectes,





LES SERVICES SOCIAUX ET LES ŒUVRES DE CHARITÉ

Nombreuses sont les églises qui ouvrent leurs portes aux démunis, qui servent la soupe tous les soirs et qui gèrent des centres d'accueil. Se faisant, elles pallient les carences de l'administration californienne et aident des centaines de milliers de malheureux à ne pas mourir de faim ou de soif chaque soir.

Il faut dire que le CDC (Central District of Charity) voit ses budgets fondre comme neige à Vegas et la demande augmente en même temps que l'immigration clandestine en provenance d'Amérique du Sud. Chaque mois, les fonctionnaires sociaux font remonter à la mairie des demandes de plus en plus urgentes. Actuellement, on estime que dans certains quartiers de South Central, la richesse totale par habitant est inférieure ou égale à celle d'un pays du tiers-monde. Bien entendu ces chiffres ne tiennent pas compte de la richesse illégalement acquise par les autochtones mais simplement du revenu qu'ils déclarent posséder. C'est d'ailleurs largement des fonctionnaires de Sacramento pour réduire les budgets de l'État à ce niveau. Les fonctionnaires municipaux raisonnent de la même façon. Bien entendu, les véritables pauvres pâtissent de cette politique à courte vue. C'est là que les religieux, les fondations ou les associations prennent le relais.

Dans la majorité des cas, ces bénévoles ne demandent pas grand-chose à ceux qui viennent chercher des vêtements, de la nourriture ou simplement un abri. Les institutions religieuses imposent une petite prière (à l'abri) ou simplement d'écouter les chants religieux en faisant la queue. Laïcs et religieux portent généralement des uniformes qui leur permettent d'évoluer dans les quartiers les plus dangereux sans craindre agression. Les gangs respectent le voile des religieuses et le col du pasteur (même lorsqu'il s'agit de gangs religieux comme les frères musulmans). Bien entendu, on n'est jamais à l'abri d'un accident.

Les activités de ces œuvres sont de trois natures : nourrir, donner de quoi vivre dignement et loger. Elles ne s'impliquent jamais dans la lutte contre la cocaïne et la drogue (pour ne pas interférer avec les caïds locaux et ne pas faire fuir les clochards). La nourriture est servie à 6 pm, tous les soirs (de la musique ou des cloches indiquent le début du service). Les nécessiteux mangent autour, dans la rue ou dans de grands réfectoires. Souvent, lorsqu'il ne s'agit pas de prière, c'est une télévision cabossée ou une petite radio qui met un peu d'animation. Sinon, le silence qui règne est pesant. Les *hobos* peuvent aussi obtenir des vêtements propres (mais, en général, abîmés et froissés), du savon, quelques objets usuels mais jamais d'argent. Quant aux logis offerts, ils sont traités dans un encadré ultérieur.

champignons) n'hésite pas à s'en prendre à des proies faciles. Des cadavres grignotés par les rats sont ramassés tous les jours par les services de la ville. La grosse vermine (singes, chiens, chats, sauriens, etc.) elle, ne laisse pas grand-chose aux fameux services de la ville (un pied au fond d'une botte, quelques os, une prothèse). Certains policiers en planque dans les endroits les plus saugrenus en ont fait la triste expérience. Lorsque leurs collègues sont venus les relever, ils n'étaient plus là (ou plus complètement). Un *hobo* seul doit se prémunir contre la vermine. C'est là que le chien peut s'avérer utile. La pollution est aussi un problème majeur. Bien entendu, il existe des zones de LA que la vermine évite. Il faut dire qu'elles sont tellement toxiques que seuls les insectes les plus résistants (et les plus étranges) peuvent survivre. Pour en savoir plus, reportez-vous au chapitre Cloaques (p. 28). Certains SDF parmi les plus désespérés squattent dans ces lieux insalubres, mais jamais très longtemps. Certains prétendent qu'il existerait des tribus de SDF qui vivent sous ces zones polluées et qu'ils sont quasiment retournés à l'état sauvage.

Enfin, certains quartiers sont évités par les *hobos* car la population locale n'est pas accueillante. Par exemple, les White Trash détestent les SDF. Les plus pauvres parmi ceux qui vivent en caravane craignent un jour de se retrouver à la rue ou, si les clochards vont dans leur quartier, de se faire eux-mêmes traiter de clochards. Il n'est donc pas rare que quelques jeunes (généralement au crâne rasé) fassent quelques cartons sur cible vivante pour tester leurs nouvelles armes. La cruauté envers les SDF dans ces quartiers est bien plus grande que celle dont font m les vigiles ou la police des quartiers riches. En général, si le SDF en a un, on commence par son chien, et s'il insiste pour rester dans le quartier, c'est lui qui y passe.

En ce qui concerne la nourriture, les *hobos* s'en remettent aux services sociaux, aux poubelles des restaurants ou à quelques habitués qui « oublient » un sandwich sur un banc en partant. De façon étonnante, le Californien moyen est plus enclin à donner aux autres depuis l'indépendance. La faim, même dans les quartiers pauvres, ne tue plus autant que dans les pays du tiers-monde (mais c'est à peine mieux). Par contre, la pollution et la saleté empoisonnent tout (y compris l'eau). Les cas d'intoxication lente sont de plus en plus nombreux sans parler de l'empoisonnement pur et simple.



3.2. Organisés

« Monsieur Je pensais avoir été très clair lors de notre dernière rencontre. Ce hangar nous appartient et vous n'avez rien à y faire vous votre marmaille et vos gueux. Il me paraît évident que cette petite affaire va devoir trouver dès à présent, une conclusion sanglante. »

En Californie, contrairement aux autres pays, les SDF se regroupent parfois en clans, fraternités, associations

ou bandes. En général, un leader charismatique dirige ce qui a toutes les apparences d'un gang. En effet, s'y retrouvent des notions de territoire, de trafic, de rites, de symboles, bref, tout ce qui fait de ces groupes un gang. Le LAPD dénombre actuellement une dizaine de groupes distincts en ville. Ils se partagent les quartiers, sans distinction de couleur, de religion, de sexe ou d'âge. Quelques policiers ont entendu parler de trois autres groupes de SDF (dont un à Palos Verdes) qui pourraient être retournés à l'état sauvage. Des traces de morsures, toujours aux mêmes endroits, sur certains cadavres retrouvés à Long Beach laissent à penser qu'une forme de cannibalisme rituel est en train d'émerger chez les clochards. Rien n'est prouvé pour le moment et le COPS pourrait bien être chargé de l'enquête sous peu.

3.2.1. Origines des gangs de hobos

La vie dans les rues a tendance à désocialiser l'homme. Il perd ses repères (le bien, le mal, le propre et le sale, etc.). Du coup, les bandes organisées, dans un monde moderne, sont très rares. En Californie, par contre, sous l'impulsion de quelques leaders de la rue, des groupes se sont formés. Ils sont extrêmement récents puisque le LAPD ne les a signalés que quelques mois après l'indépendance. Et pourtant ils sont déjà fortement structurés et hiérarchisés (comme s'ils avaient plusieurs décennies d'existence). Il est très ardu d'infiltrer ces groupes car il faut vivre dans la rue un bon moment avant d'attirer leur attention.

3.2.2. Organisation des clans de SDF

Un gang hobo est dirigé par un leader charismatique. Il peut tirer son autorité de sa force, de son charme, de son bagout ou de la crainte qu'il inspire. Sous ses ordres, se trouvent des responsables régionaux. Ces derniers peuvent couvrir un quartier, un centre d'accueil ou simplement une rue. Ils taxent les mendiants, clochards et parfois prostitué(e)s qui peuvent l'être. Il ne faut pas voir ces organisations comme des cours des miracles. Elles sont bien plus modernes, plus violentes et il n'existe pas de refuges remplis de trésors où les hobos parlent fort en buvant du bon vin. Les chefs de gangs revendent tout ce qu'ils peuvent pour mettre de côté leur propre butin ; ce ne sont pas des voleurs mais des mendiants, ils meurent tous, plus ou moins à cause de la pollution et ils n'ont pas d'argot particulier ou de langage codé. À la rigueur, certains connaissent le langage des gangstas. Il ne faut pas oublier qu'ils survivent plus qu'ils ne vivent. Alors du coup, le folklore passe après tout le reste.

Ne pas respecter la hiérarchie ou s'en moquer, c'est être obligé de partir ailleurs. Les clochards qui refusent de payer leurs taxes sont rossés, chassés et, s'ils reviennent, simplement tués. Les SDF ne sont pas sadiques entre eux et tuent le plus discrètement possible. Ensuite, généralement, ils mutilent le cadavre pour faire croire que leur victime est tombée entre les mains d'un malade ou d'une bande de jeunes qui voulaient s'amuser un

LES CENTRES ET LES MOIROIRS

Pour les SDF il y a deux façons d'entrer dans un centre de la santé publique. La première c'est pour aller y mourir. Les centres de soins palliatifs (autre nom pour les mouiroirs) ne sont plus utilisés depuis des années par les malades en phase terminale. Le Californien moyen a de quoi finir ses jours chez lui, avec l'assistance médicalisée électronique et la visite quotidienne d'une infirmière. Ces établissements se sont donc peu à peu remplis de tous ceux qui ne peuvent se payer la mort à domicile, tout simplement parce qu'ils n'ont pas de domicile. A noter aussi que ces centres sont aussi destinés à tous les fonctionnaires de LA et que certains vieux flics sans le sou finissent ici, au milieu des clochards qui hurlent pour avoir leur dernier verre. Tout est fait pour rendre les derniers moments des mourants oppressants, au point que ceux qui vont décéder sont mis dans des chambres à part. Les autres malades appellent ça les chambres de la mort et y aller n'est pas bon signe. Le problème principal c'est que dans les centres d'accueil comme dans les mouiroirs, il y a le double de personnes présentes par rapport à la capacité prévue. On dort ou on meurt entassés les uns sur les autres.

Les centres d'accueil pour la nuit sont bondés tous les soirs et, pourtant, ils sont fuis par les *hobos*. Pourquoi ? Parce qu'à chaque fois qu'ils y entrent, ils doivent passer à la désinfection, leurs vêtements sont lavés et détériorés par les lessives bon marché et les détergents mélangés : thygène, dans des endroits pouvant accueillir plus de cinq mille personnes en même temps, doit être respectée. Un centre moyen (il y en a une dizaine en ville) peut héberger, dans de grandes salles bruyantes, plusieurs milliers de *hobos* en même temps. Les responsables des lieux ne peuvent gérer que l'aspect sanitaire de ces petites villes nocturnes et savent que les gangs de clochards y font la loi. D'un autre côté, comme ils font aussi la police et maintiennent le calme, tout le monde s'y retrouve. Le plus grand centre actuellement se trouve à Monterey Park et s'appelle le Lincoln Institut. Il peut faire dormir, de 9 pm à 9 am, dix mille personnes réparties sur vingt bâtiments de plusieurs étages (des dortoirs dotés de lits à trois étages). Le reste du temps, des anciens SDF (nouyautés par les gangs) lavent, nettoient et préparent les locaux pour la nuit suivante. L'alcool y est interdit, ainsi que le tabac et les armes.



21

NIGHTMARE

peu. Les lois sont simples, connues de tous et dures. Seuls les SDF solitaires dont on ne peut plus rien tirer sont laissés tranquilles.

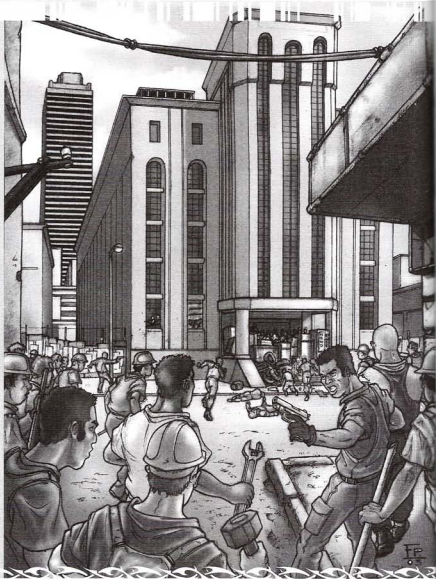
3.2.3. Activités

Si on s'amusait à localiser les zones d'influence de gangs hobos, on verrait qu'ils empiètent allégrement sur tous les territoires des gangs. Non seulement ils ne leur font pas concurrence mais en plus, ils sont un peu considérés comme les « poissons nettoyeurs » que l'on trouve dans les aquariums. Un hobo ayant un minimum de relations peut, par exemple, faire disparaître un corps très simplement. Les clochards se contentent de ramasser tout ce qui peut l'être. Ils désossent les carcasses de voiture, ils vidant les poubelles de toutes les canettes, lancent toujours leur caddie sous les roues d'une voiture de police en pleine poursuite et vidant les appartements laissés à l'abandon. Ils peuvent toujours fournir une bonne planque (aux gangs comme aux flics) et ne posent jamais trop de questions. Ils ne touchent généralement pas aux armes (sauf les couteaux), à la drogue (mais peuvent en consommer) et à la prostitution. Par contre, il leur arrive de trafiquer et de savoir où trouver une belle télévision « tombée du camion ». Le plus étrange, c'est qu'en général, ils n'en profitent pas eux-mêmes. Cumuler trop de biens, c'est perdre sa mobilité et devenir une cible facile.

En fait, l'une des activités principales des gangs consiste à contrôler les centres d'accueil. Un SDF qui se fait ramasser par les services sociaux ou qui y va de son propre chef doit payer une taxe au gang dominant. Sinon, il ne retrouvera pas ses affaires le lendemain matin (ou bien dans un piteux état). Si le SDF paye un supplément, il aura le droit à

de l'alcool, des cigarettes ou de la drogue. Il n'y a pas de prostitution car les femmes et les hommes sont séparés (les centres sont différents) et il n'existe pas vraiment de gang féminin (plutôt des compagnes de chefs de gang). Le contrôle d'un centre est vital pour un gang.

Les relations entre ces groupes sont fluctuantes. Il y a déjà eu deux affrontements importants entre les clochards à la frontière de Compton et de South Gate. L'objet de la guerre était, justement, le contrôle d'un centre d'accueil. Les deux bandes se rencontrèrent dans une usine désaffectée, loin de toute publicité et armées de couteaux ou de machettes. Il y eut une vingtaine de morts mais aucun cadavre ne fut jamais découvert. La police, mise au courant par hasard, chercha l'usine en question sans aucun succès.



4. Les blocs

« Tu as une couverture, une brosse à dents, du savon et un matelas. Tu te trouves un sommier au troisième étage. Bah oui, l'ascenseur est en panne alors tu teagnes de monter ton barda. Voilà la clef de ton casier. Si tu veux ajouter des trucs perso dans ton dortoir c'est ton problème. Tu te le feras piquer sauf si c'est une image religieuse. Ici, on n'aime pas les iconoclastes qui volent les symboles religieux. Grouille-toi, l'équipe 8 finit dans un quart d'heure et tu dois être prêt d'ici là. Pas de question ? No comprendes ? Tant pis mon con, t'avais qu'à apprendre l'anglais avant de te pointer ici. »

4.1 Quid bloc ?

Certaines sociétés industrielles décidèrent que les *maquilladoras* (les manufactures le long de la frontière) n'étaient pas assez sécurisées pour certains types de travaux. Par exemple, il n'existe que très peu de fabriques d'armes au Mexique. Il fut donc décidé de laisser les usines sur le sol américain (puis, plus tard, californien) et c'est ainsi que des quartiers comme Norwalk virent le jour (ou plutôt, à cause des pollutions, ne le virent plus). Mais quelle main-d'œuvre aurait voulu travailler dans de telles conditions ? Une main-d'œuvre immigrée. On fit donc venir (plus ou moins légalement) plusieurs centaines de milliers de Chicanos, d'un peu partout en Amérique du Sud. On les parqua dans d'immenses entrepôts à étages, des domos urbains, collés les uns aux autres. C'est ce qu'on appelle un bloc.

Rapidement, des blocs ethniques virent le jour. Bloc coréen, chinois, indien, pakistanais, russe, etc. Toutes les mains-d'œuvre historiques du continent s'entassaient dans ces cages à lapins, avec la bénédiction de l'État qui voyait d'un mauvais œil la fuite de ses capitaux du mauvais côté de la frontière mexicaine. Tous ces travailleurs furent légalisés, mais à quel prix ? Les blocs appartiennent tous à des groupes privés qui font payer des loyers exorbitants à des immigrés qui vivent avec à peine de quoi manger. De plus, ces mêmes immigrés ont payé, dans leur pays d'origine, le droit de postuler à ces jobs. Ils renvoyaient une partie de leur argent à leur famille et, enfin, doivent souvent payer aussi pour la protection de leur chambrée. S'ils ne jouent pas le jeu, on leur retire leur travail, leur logement et l'administration de leur société met un temps fou à leur rendre leurs papiers d'identité et leur permis de travail californien. Autant dire qu'ils se retrouvent rapidement à la rue, dans un charter ou en prison (voir l'encadré).



BANDES À PART

Les informations données plus haut valent pour les gangs *habos* en général. Vous l'aurez compris, un clochard n'est pas une sentinelle, toujours au courant de tout ce qui se passe dans la ville (contrairement à l'image qu'en donne parfois Hollywood) mais une épave qui n'a pas beaucoup d'intérêt pour les cops. Voici donc deux exemples de gangs un peu plus exotiques.

④ **Les Fousseurs.** Ils vivent dans la partie sud de Cerritos et plus précisément sous la partie sud de Cerritos. Dans ce quartier quasiment abandonné, la pollution est telle qu'il ne fait pas bon trainer trop longtemps. Après les tremblements de terre, les industriels profitèrent de l'occasion pour abandonner certaines zones industrielles, prétendant qu'elles étaient instables et dangereuses pour les employés (ce qui était vrai avant les séismes). Les Fousseurs vivent en autarcie quasi complète, évitant les contacts avec l'extérieur (et la surface) et vivant de la chasse au chien sauvage. Ils ne renoncent pas à la modernité et ont des télévisions et des armes à feu, mais ils ne veulent plus vivre dans la société. Actuellement, ils sont une trentaine, tous sont des artistes et ils transforment les sous-sols du quartier en œuvres d'art vivantes.

⑤ **Les Purs Franciscains.** Le vœu de pauvreté des ordres mineurs est le dogme de cette secte de *habos*. Père Michael dirige cette petite communauté d'une douzaine de religieux qu'il envoie prêcher un peu partout en ville. Quand ils ne brandissent pas des panneaux « la fin du monde est proche », ils vont dans les quartiers chauds pour annoncer la damnation de tous les pêcheurs de la Terre. Montés sur des bidons, ils menacent tout ce qui a une jupe trop courte ou un regard trop. Bien entendu, cela ne plaît à personne et c'est souvent que les prêcheurs sont retrouvés la tête dans leur bidon. Pour le moment, mis à part quelques côtes cassées, aucun n'a été rossé à mort. Pourtant le Père Michael pousse ses troupes à aller toujours plus loin dans l'action. Ses hommes sont galvanisés par ses discours et n'hésitent pas à parcourir la ville pieds nus, sans manger, pour annoncer la fin du monde. De façon étonnante, les Purs Franciscains ne font pas de prosélytisme mais recrutent de plus en plus. À terme, le Père Michael pense que pour convaincre les béotiens, il lui faudra déclencher lui-même l'Apocalypse.



MONSIEUR QUI ? CONNAIS PAS...

Ce qui fait de ces esclaves modernes le gros de la population de l'underclass, c'est qu'ils n'ont aucun droit. Ici, on parle de centaines de milliers de travailleurs complètement à la merci de grosses sociétés californiennes qui les gardent administrativement en otages. Ces gens vivent et meurent aux frais de la société (qui fait parfois payer les coûts de l'enterrement à la famille du défunt, encore en Amérique du Sud !). Qu'un de ces travailleurs quitte son bloc pour trouver un job ailleurs, il sera tellement endetté par la rupture de son contrat qu'il ne pourra que revenir la tête basse (et payer une amende à sa société). De plus, c'est auprès de la société qu'il quitte qu'il doit demander les papiers (permis de travail, fiches de salaire, etc.) pour prouver qu'il n'est pas clandestin. Ce genre de demande peut rester lettre morte deux ans au moins. Le pire, c'est que comme le phénomène date des années 2010, on commence à voir apparaître les travailleurs de la seconde génération dans les blocs les plus anciens. Comme leurs parents, ils n'ont pas de papiers, confient leur vie à la société et n'ont aucun moyen de s'en sortir. En effet, à leur naissance, leurs parents se sont endettés pour les nourrir et les éduquer. Ils travaillent donc à partir de l'âge de 16 ans pour rembourser. À chaque fois qu'un sociologue ou qu'un journaliste s'est intéressé aux blocs, il a été fortement invité à mettre son nez ailleurs.

4.2. Logique de blockhaus

Les blocs sont gérés par des firmes. À la tête d'un ensemble de blocs se trouve une série de sociétés tampons (parfois écran) à qui est confiée la gestion des biens et des personnes. Il y a tellement de ramifications entre les compagnies qu'au final, l'entreprise où travaillent les « résidents » (c'est ainsi qu'on les appelle) n'a plus vraiment de liens légaux avec les blocs (ce qui la protège contre les attaques éventuelles). Un syndicat, créé par les firmes s'occupant des blocs, gère la vie au jour le jour. Bien entendu, ce syndicat, aux ordres des directeurs de firmes, est corrompu jusqu'à l'os (en général ses membres n'habitent pas les blocs mais de beaux petits pavillons). Tous les budgets sont en partie détournés dans la plus grande impunité et les contrôleurs (désignés par les firmes) approuvent toutes les décisions les yeux fermés. Dans la vie du travailleur, tout est géré. Il se lave avec l'eau (polluée) de la compagnie, il part au travail dans un

bus de la compagnie. Le midi et le soir, il mange grâce à elle et s'endort sur un matelas qu'il lui loue. Avec le peu de salaire qui reste (et qui ne part pas dans son pays d'origine), il peut se payer quelques cigarettes (à la boutique de la compagnie) et met un peu dans la cagnotte commune pour se payer du matériel vidéo et hi-fi de qualité. C'est bien le seul point positif de cette vie. Ces gens sont tellement nombreux qu'en mettant un dollar par mois en commun, ils peuvent se payer les équipements communs les plus efficaces. Télévisions géantes pour leur réfectoire, machines à laver le linge, nouveaux lits, quelques spectacles, etc. Comme on ne peut légalement pas baisser les salaires, les firmes décidèrent de laisser faire tant que cela ne gêne pas le travail. Ne pas donner à son bloc est très mal vu. D'ailleurs, pour certains, c'est le syndicat lui-même qui gère aussi ça. D'un bloc à l'autre, ce sera à celui qui aura le meilleur matériel commun. C'est là que tout dérape. En effet, outre le syndicat qui s'occupe de l'aspect administratif des blocs, il y a aussi des gangs (un par section). Ces gangs organisent le trafic d'armes, d'alcool, de drogue et de filles. Ils payent une taxe au syndicat pour qu'il ferme les yeux. En échange, les gangs s'occupent de la police et de la justice internes. Ils s'occupent aussi (et surtout) d'aller faire des raids dans les bâtiments voisins pour récupérer du matériel et tout ce qui peut être emporté. Bien entendu, les autres blocs sont sur leurs gardes et font la même chose. Une fois par mois, en général au moment de la paie, la tension monte et des raids nocturnes ont lieu de partout. Ils sont très violents et réprimés d'autant

MAIS QUE FAIT LA POLICE ?

Les blocs sont des zones de non-droit. Ils ont leur propre justice et comme ceux qui y dorment ne vont pas aller se plaindre, personne ne saura ce qui se passe vraiment dans ces concentrations ouvrières. La « justice et la police » sont assurées par le syndicat, via les gangs, ainsi que les stratégies de guerres et d'alliances avec les autres blocs. Il faut des autorisations en béton pour perquisitionner ou intervenir ici. Les infiltrer est encore plus dur car les résidents se méfient des espions venus des autres blocs. De plus, comme il n'y a que très peu de turn-over, tout le monde connaît tout le monde.

Les gangs des blocs sont en relation directe avec les gangs des rues (par affinités ethniques en général). Si les entreprises qui emploient tous ces travailleurs sont liées à des mafias, les gangs ne seront en fait que le bras armé de ces organisations. Pour eux, les blocs sont des petits trésors qu'il faut protéger et entretenir. Ils ne les lâcheront pas facilement.

plus violemment. Lorsqu'une guerre des blocs (« bloc war », est le terme utilisé par la police) s'engage, c'est le seul véritable moment où le LAPD (le RISQ en fait) peut intervenir légalement. Ces affrontements, s'ils sont d'un immeuble à l'autre, sont homériques (grap-pins, bombes incendiaires, snipers). Si les blocs sont éloignés, on peut assister à des sièges, des assauts, des contre-attaques dignes du Moyen Âge. Une firme propriétaire des blocs n'encourage pas ces guerres si les blocs travaillent tous pour elle. Par contre, si ses employés attaquent le bloc d'une autre compagnie, elle ne bouge pas. Après tout, diront ses avocats, ce ne sont que des employés et la firme n'est pas responsable de ce qu'ils font hors du travail. Les affrontements les plus violents sont souvent inter-ethniques. Les sociétés asiatiques, dont les employés sont recrutés par les mafias, sont les cibles privilégiées des autres blocs. En effet, ces bâtiments ont la réputation d'abriter la technologie la plus récente (ce qui n'est pas toujours vrai). Les Asiatiques sont aussi connus pour être ceux qui répliquent le plus durement. Ces guerres sont une manne pour tous les trafiquants d'armes et les groupes de mercenaires extérieurs. Même si ces travailleurs, individuellement, sont pauvres, ils peuvent, en commun, se payer du matériel de guerre coûteux.

4.3. Organisation

Quasiment tous les blocs sont construits selon le même modèle. En fait, comme il a fallu les bâtir rapidement (profitant de la brèche légale pour faire entrer un maximum de main-d'œuvre peu onéreuse) c'est la société StoneDawn Inc. qui a été en charge du projet. Un bloc est un entrepôt géant, bâti sur une dizaine d'étages, doté de grandes pièces remplies de lits à deux étages et séparés par des murets amovibles. En se tenant assis sur le lit supérieur, on peut voir l'ensemble de la pièce. Le long des murs principaux, se trouvent des casiers. Suivant les cas, les travailleurs peuvent avoir un ou deux casiers (plus s'ils appartiennent à des gangs). Ces casiers ont des serrures à code (données par le syndic). Les vols sont fréquents et les travailleurs gardent souvent leurs biens sur eux. Les blocs mixtes existent mais en général les firmes préfèrent séparer les hommes des femmes. Autant dire que l'ambiance est plus chaleureuse chez les femmes (même si les conflits peuvent être aussi violents que chez les hommes). Une punition très crainte chez les femmes est de devoir passer une nuit complète dans un bloc masculin. En général la condamnée est violée en réunion puis rendue à son bloc. L'inverse est plutôt une récompense pour les hommes. Les dortoirs peuvent accueillir jusqu'à cinq mille personnes par étage. Il n'y a pas de chambres individuelles et les douches sont collectives. Les vols sont fréquents. À chaque étage, les travailleurs se partagent de grandes salles communes où ils peuvent passer quelques heures entre le repos, le travail et les repas servis dans des cantines géantes. Partout, la sécurité et le calme sont gérés par

les gangs. Comme les blocs ne sont pas loin des industries polluantes, les employés préfèrent rester à l'intérieur de ces fourmilières où l'air est vicié aussi, mais moins toxique. Pour deux étages, on trouve un centre administratif, une boutique de biens usuels (brosses à dents, savons, journaux, rasoirs), un centre de soins (mais les travailleurs malades n'étant pas payés, personne n'y va), une salle d'isolement (pour calmer les plus agités) et une salle de sport (réservée aux gangs). Sous les blocs, se trouvent toutes les machines pour assurer la climatisation, le débit d'eau et d'électricité. Il faut deux centaines de personnes en permanence pour assurer le bon fonctionnement d'un bloc. Encore en dessous, se trouvent les locaux des gangs. On y stocke tout ce qui est illégal.

Un travailleur possède un badge qui contient l'ensemble des informations le concernant (administratives, professionnelles et médicales). Sans ce badge, il n'est rien. Il permet d'aller travailler, d'obtenir de quoi manger, une ration d'eau précise et de quoi acheter quelques biens aux boutiques des blocs. Le travailleur n'a donc jamais un sou sur lui. L'argent qu'il fait partir pour sa famille au pays est directement transféré par l'employeur. Cela n'empêche pas les billets verts de circuler en sous-main mais théoriquement, ils n'ont aucune utilité dans les blocs. Dans les faits, ce sont les gangs qui gèrent les billets et la valeur de toutes les marchandises illégales. Tous les prix sont doublés. En ce qui concerne le sexe, des prostituées (en général punies par leur soutien) viennent régulièrement officier. Leurs services (assez basiques) sont hors de prix.

Lorsqu'ils ne sont pas au travail, les employés organisent des tours de garde, des corvées ainsi que des tours de télévision (tout le monde ne peut pas tenir dans les salles communes). Il n'y a, bien entendu, aucun syndicat, et toute tentative de rébellion se solde par le licenciement de l'intéressé (et son prétendu retour au pays). En fait, les rebelles sont éliminés et les gangs s'arrangent pour que cela se sache. À ce jour, personne n'a été assez charismatique pour avoir le soutien des travailleurs et même les religieux ne prennent pas position sur la situation.

4.4. Les blocs les plus importants

À ce jour, il existe une quinzaine de blocs différents, dans toutes les zones industrielles de LA. Bellflower, Alhambra, Montebello, Fullerton et à Anaheim (au nord de l'ancien Disneyland). Le plus important d'entre eux (et le mieux protégé) abrite cinquante mille travailleurs et se trouve à Montebello. Il appartient à la firme Westgun & Son, la plus grosse fabrique d'armes à feu de tout LA.

Il est divisé en cinq sections séparées physiquement par des murs mais qui ne se font pas concurrence. L'une des sections est réservée aux femmes. La W&S, du fait de son activité, surveille avec la plus grande attention ses employés. Il est hors de question que des armes puissent d'une façon ou d'une autre sortir de la



25

CHAPITRE



fabrique. Impossible de faire passer des pièces métalliques en les introduisant dans le corps (bouche ou rectum) car toute personne sortant ou entrant est passée au détecteur de métaux. De même, la fabrication de la poudre est particulièrement surveillée. La W&S produit aussi tous les types d'explosifs industriels possibles et prête souvent ses experts à la Bomb Squad. Les portes de l'usine sont ouvertes au LAPD, les comptes sont propres et certains accords importants sont en passe d'être signés pour fournir des armes à la police et l'armée. Tout est fait pour que l'usine soit étanche et qu'aucun accident ne puisse se produire (une explosion en dix ans et pas de mort). Par contre, il est intéressant de noter qu'aucun fonctionnaire de l'État ou de la mairie ne s'intéresse à ce qui peut bien arriver aux travailleurs. Officiellement, tout va bien et tout est légal. Officieusement, au nom de la sécurité, les employés vivant dans les blocs de la W&S subissent de nombreuses brimades, n'ont quasiment aucune liberté. Ils ne peuvent pas sortir, sauf pour se faire hospitaliser (et encore, dans une clinique privée), ils n'ont qu'un droit de culte réduit (alors qu'ils sont américains du sud et particulièrement croyants) et, sauf dans le cadre des guerres de blocs, ils n'ont pas le droit de rencontrer d'autres ouvriers. Comme le contrôle des armes est plus important qu'ailleurs et que cette autarcie totale les oblige à avoir du bon matériel (télévisions, machines à laver, etc.) ils font des proies faciles et désarmées. Le gang (presque une société secrète, baptisée le Major) qui gère la sécurité a des méthodes radicales mais n'a pas le droit d'utiliser l'arsenal de la W&S (les dirigeants du groupe l'ont interdit et refusent d'entendre parler de ce qui se passe dans les blocs, sur le conseil de leurs avocats). Par contre, ils ont des budgets bien supérieurs à un gang de bloc pour défendre ou attaquer. Actuellement, le bloc de la Nanotoys de Fullerton est soupçonné d'être à l'origine d'un raid sanglant (trois morts du côté W&S) visant à voler un arrivage de trente lecteurs HoLoDvD dernier cri. Une expédition musclée (une centaine de gangstas) se prépare pour aller vérifier ça et surtout pour savoir qui a donné l'information aux gars de la Nanotoys. Plusieurs responsables ont été « interrogés » (dont un a pris la fuite de peur d'être à nouveau tabassé) sans résultat.

De leur côté, les travailleurs de la Nanotoys (quinze mille Coréens), qui n'ont rien à voir avec l'agression, savent que les W&S préparent un coup. Ils ont passé un accord avec le bloc Cell & Seal de Anaheim (Sud-américains travaillant dans la pétrochimie) pour qu'ils assurent ensemble la protection de leur bloc. L'échange est simple, comme il n'y a que des hommes chez Cell & Seal, les Coréens « louent » quelques centaines de femmes en échange d'armes et de surveillants. Bien entendu, ce petit manège peut attirer l'attention de plusieurs factions. La police en premier lieu, car les Coréennes louées ne sont pas toutes d'accord (autant dire aucune). Certaines se sont échappées et sont activement recherchées en ville. Une telle chasse à l'homme ne peut être discrète. Les gangs des rues eux aussi peuvent

se poser des questions sur les mouvements de troupes du côté de W&S (ils rêvent tous de pouvoir accéder aux stocks de la fabrique). Ils vont sans doute interférer dans un sens ou dans l'autre pour toucher ces blocs qui sont si protégés (en détournant, par exemple, un car de Coréennes revenant de Anaheim, laissant croire que le bloc Celle & Seal ne veut pas rendre les femmes et provoquant la pagaille). Les mafias aussi peuvent vouloir se pencher sur le cas de ces trois blocs bientôt en guerre. Comme elles ont des intérêts légaux dans Nanotoys et C&S, il est hors de question que la police mette son nez dans ces entreprises et soupçonne ces gens respectables.

Bref, toutes les interactions sont possibles entre les blocs qui fonctionnent comme des petits pays dans la ville. Au final, il n'y a que les ouvriers qui en pâtissent toujours et le pire, c'est qu'ils ne diront rien.



SEULS DANS LA VILLE

Parmi les *habos*, il existe un cas à part. Celui des enfants.

Un enfant ne reste pas dans la rue bien longtemps. Bien entendu, les gamins des rues existent. Mais soit ils traînent là par désœuvrement (ils jouent dehors parce que chez eux c'est l'enfer) soit, quand ils font la manche, les parents ne sont jamais bien loin. Dans les deux cas, ils ne sont pas vraiment SDF.

Les plus vulnérables sont les fugueurs. Chaque jour, ils sont plusieurs centaines à LA à prendre la fuite pour des raisons plus ou moins bonnes. Là, les gamins ou les gaminas (âgés, en moyenne entre 8 et 15 ans) se retrouvent sans aucune idée de la façon dont on peut survivre dans la rue. Très rapidement, ils sont repérés par des gangs, des proxénètes ou, s'ils ont de la chance, par la police. Dans les deux premiers cas, ils disparaissent et finissent drogués, dans des maisons closes ou, pire, comme plat principal d'un Live-Feeding illégal. Si un gosse est retrouvé par la police, cette dernière doit comprendre, avant tout, les raisons de sa fugue (était-elle justifiée ?), avant de le remettre à ses parents, tuteurs ou son foyer. Certaines associations aident aussi les enfants fugueurs à survivre. Malheureusement, certaines sectes en font de même et recrutent les jeunes en utilisant les raisons de leur fugue pour mieux les endoctriner.



LA CITÉ DE LA JOIE

« Écoutez, Kristin, ce n'est peut-être pas très prudent de vous rendre là-bas ! Vous ne pouvez imaginer à...

– Imaginer ? Pas besoin d'imaginer, Bruce ! coupai sèchement la jeune femme. Il me suffit de regarder autour de moi, il me suffit de me rappeler pourquoi je suis ici, pourquoi les Angelinos m'ont élue, pour savoir qu'il est nécessaire, apodictique même de me rendre là-bas, là où la grey plague atteint des proportions effrayantes, afin de parler avec les citoyens – avec ceux-là même, précisément, qui sans jamais avoir rien demandé, sans jamais avoir eu les moyens des nantis, luttent quotidiennement contre ce fléau.

– Mais il va falloir aller dans South Central !

– Et alors ?

Bruce et Gesualdo, les deux gardes du corps qui lui avaient été assignés d'office par le parti, échangèrent un regard consterné... South Central ! Rien que ça ! Et inutile de compter sur le soutien de ses adjoints, tous aussi idéalistes qu'elle.

– Laissez-nous au moins décider d'un itinéraire, d'accord ?

– Entendu. Soyez prêts dès demain matin. »

L'hélicoptère se posa sur le toit d'un immeuble, au sud du quartier – tout près, en fait, du lac artificiel sur lequel la petite communauté s'était établie. Maisons sur pilotis, barques et canaux perdus au milieu d'immeubles en ruines, de no man's land rongés par la grey plague et les explosions épiques de devil's smile, l'ensemble offrait, depuis le ciel, une vision à la fois idyllique, risible et attendrissante – l'ultime tentative d'une humanité en perdition pour retrouver l'illusion d'une existence saine. Kristin Lane, équipée d'un masque ainsi que d'une combinaison pare-balles et aseptisante, sauta doucement aux côtés des deux hommes. Elle avait accepté la présence d'un journaliste – de souche indienne, comme elle, il militait depuis très longtemps pour les Compagnons et était devenu, à force de travail, reporter pour CalTV.

La jeune femme en tête, ils descendirent – en rappel, pour ne pas risquer de déranger des squatters éventuels, certes, mais surtout pour éviter tout problème d'effondrement de l'immeuble – jusqu'au sol, puis se dirigèrent rapidement vers le lac.

À dix mètres de la rive, deux hommes, auparavant dissimulés derrière une pirogue, se dressèrent devant eux, l'air menaçant. Tous deux étaient armés de longues piques de bois terminées par des pointes métalliques – des sortes de lances ou de harpons qu'on eut dit issus d'un autre siècle.

« N'approchez plus, étrangers !

Bruce mit la main à son holster – et fut immédiatement arrêté par l'œilade assassine de la métisse.

– Que voulez-vous ?

– Je suis Kristin Lane, nouvelle mairesse de Los Angeles. Peut-être n'avez-vous pas encore entendu parler de moi, mais moi, j'ai entendu parler de vous, de votre combat contre la grey plague et c'est pour vous soutenir mais aussi pour vous demander conseil que je me tiens humblement devant vous aujourd'hui.

Les sentinelles la dévisagèrent, perplexes. Ils ne s'attendaient manifestement pas à une telle attitude – et un semblable discours.

– Attendez ici, je vais prévenir notre chef, grogna enfin le plus grand des deux individus, un Chicano à la chevelure de jais, aux traits épais et carrés, vêtu d'un simple pantalon de peau et de bottes montantes.

Son compagnon, lui, demeura face à eux, immobile, le visage fermé, le regard froid et lointain.

– Au moins, ils ne risquent pas de nous faire bobo avec leurs jouets, murmura Gesualdo.

– Je ne suis pas sûr que le flingue soit la réponse à tout, bien au contraire, risqua le journaliste.

Ni Bruce, ni son compagnon ne relevèrent.

Enfin, au bout d'une heure environ, l'homme revint, porteur d'une invitation.

– L'un de nos porte-parole accepte de vous recevoir, déclara-t-il. Mais vous devrez accepter nos conditions et jurer sur la Sainte Bible que vous les respecterez.

– Quelles sont-elles ?

– D'abord, vous devez enlever votre costume et me rejoindre dans la barque sans mettre pied à terre. Ensuite, vous viendrez seule. Sans escorte. Rien de ce qui sera dit au sein de votre entretien ne devra être divulgué. Ce qui implique que vous vous débarrassiez d'éventuels micros. Si vous êtes prête à vous plier à ces règles et à prêter serment, vous pouvez venir.

– Vous n'allez pas...

– Oh, si ! contra Kristin.

Elle s'avança jusqu'à la rive, ôtant peu à peu tout son équipement – combinaison, gilet pare-balles, bottes renforcées, matériel d'écoute – et, vêtue de simples jeans et d'une tunique de lin, sauta avec souplesse dans l'embarcation.

– Moi, Kristin Lane, mairesse et citoyenne de Los Angeles, membre du parti des Compagnons, prête ici et maintenant serment sur l'honneur de mon sang et la Sainte Bible de respecter les engagements qui m'ont été demandés. »

Les deux indigènes hochèrent la tête, et, doucement, éloignèrent la pirogue de la berge.





C'était un véritable dédale de canaux, de pontons et de passerelles de corde et de bois, faisant de cette petite communauté lacustre un véritable village, coupé du reste du monde et vivant selon ses propres lois. Les habitations étaient simples, rustiques mais bien entretenues et ils avaient même construit une église. Les habitants de cette étonnante collectivité étaient à l'image de leur hameau – simples. Cheveux longs ou mi-longs, parfois tressés, parfois tombant librement sur leurs épaules, hommes torse nu ou habillés de chemises de toile simple et de pantalons de peau, femmes enveloppées dans des cotonneries amples, à mi-chemin entre le sari et la robe printanière. Certains d'entre eux portaient des bijoux d'argent, de perles et de cuir, d'autres de simples crucifix. Tous la saluèrent avec un mélange de politesse issue d'un autre âge et de suspicion.

Enfin, après dix minutes passées à sillonner les eaux silencieuses des chenaux, ils arrivèrent au seuil

d'une maisonnette de bois et de roseaux, devant lequel deux personnes les attendaient : un Noir à la chevelure grisonnante, vêtu d'une longue soutane qui faisait ressortir la maigreur de son corps, tant il semblait flotter dedans et un Blanc âgé d'une trentaine d'années peut-être, avec de longs dreadlocks blonds et des yeux bleus qui contrastaient avec son teint halé.

« Ainsi, vous êtes la nouvelle mairesse de Los Angeles, cité du Jugement Dernier, commença le prêtre. Je suis le père Adam Matthews, berger de ces agneaux du Christ. Et voici Pete Santander, qui lutte ardemment contre la Pestilence envoyée par le Cavalier au blanc détruire... »

Kristin hochla la tête et sourit – bénissant en silence Fred et Juan, qui avaient passé de longues heures à tenter de lui inculquer des rudiments de communication. Ça n'allait pas être facile...

Cloaques

La lutte contre la pollution et les épidémies : méthodes et contradictions

Vous êtes le responsable sanitaire du LAX. Les douanes ont repéré un gus avec une super bronchite à la sortie de l'avion. Le temps qu'elles lui fassent passer une visite médicale, il est mort en crachant des résidus de ses poumons. Quant aux trois cents passagers sur ce vol, ils se sont dispersés dans toute la Californie. Vous déclenchez une quarantaine et mettez le ministère sur le coup ? Vous cherchez quoi ? À provoquer une psychose généralisée dans toute la ville ? Non, le mieux c'est d'attendre peinaud les analyses d'ici une semaine et de rédiger une note de service confidentielle.

1. Doktors, Immigration, services sanitaires et CDCP

Vu les conditions de vie dans certains coins de Californie, les épidémies de maladies dites exotiques sont fréquentes. Les hôpitaux constatent les cas, les signalent et les traitent. Mais ils ont rarement les moyens de remonter à la source du foyer épidémique. Par contre, les douanes et l'immigration

sont souvent en première ligne et se chargeront incidemment de localiser un foyer infectieux s'il a rapport à une affaire connexe telle que la fermeture d'un atelier de clandestins. Sinon ils transmettront le dossier aux services sanitaires qui, déjà complètement débordés, le traiteront demain... ou dans six mois.

Les « doktors » du CCS profitent de ce manque structurel de moyens pour dénoncer le laxisme latent de ces services. Compétents pour déclencher une quarantaine, ils en usent et en abusent (quoi de mieux pour garder un gangster vingt jours de plus sur le territoire en absence de charges contre lui ?) et sont en tête des scores en matière de culture du résultat. Du coup, ils sont un peu les chouchous du ministère et le projet Ellis 2 a été accueilli sans réserve (*Lignes blanches*, p. 42).

Côté services sanitaires, on ignore les critiques et on évite les solutions trop directes telles que les fermetures d'établissements ou l'envoi dans les centres de traitement déjà pleins à craquer. Sur le terrain, ils sont souvent obligés de se charger de l'exécution des mesures préconisées par les « doktors » et ils n'aiment pas ça.

Entre ses deux grands frères, le directeur du CDCP ne veut pas être en reste. Déjà que ses chercheurs sont infoutus de trouver l'origine de la muerte del oro et du SPID, il faut absolument qu'il prouve son utilité sinon il peut s'asseoir sur sa proposition de budget triennal. Récemment, le CDCP a donc modifié ses méthodes. Ses agents ont été invités à collaborer activement avec les douanes et surtout à faire de la présence sur le terrain. C'est parti pour des battues-spectacles pour retrouver Willy l'alligator gobelinisé ou des fermetures de quartiers entiers au moindre symptôme de muerte !

Pendant ce temps, l'extrême pauvreté, la malnutrition et les catastrophes provoquées par la pollution entraînent aussi la résurgence de maladies et de parasites quasiment oubliés telles la peste, la vermine ou la rage, et plus personne n'est là pour s'en préoccuper.



SPID ET NEUROPESTE : UN MAUVAIS VIRAGE

La première est officiellement considérée comme une maladie rare et non contagieuse donc elle râlarme ni les autorités ni la population, même si certains cadres de la CISA estiment qu'il s'agit d'une menace bioterroriste. Un Californien sur deux a déjà vu l'iris dépigmenté d'un malade du SPID : elle est donc très populaire pour une maladie rare. Un malade sur trois, lorsque son taubib lui annonce qu'il a contracté ce virus, soit que d'ici trois mois il entame une longue agonie et qu'il ne lui reste que peu de temps pour profiter de sa vie. Un malade sur quatre décide de terminer en beauté. Il hypotheque tous ses biens, contracte des crédits abusifs et se lance dans une succession de virées nocturnes qui se concluent par une overdose, un accident mortel ou un *mass murder*. L'existence n'avait qu'à pas être si stupide ! La virulence de la seconde a été sous-estimée. En effet, depuis que la population sait qu'on peut en guérir si on est traité dans les vingt-quatre heures après contamination, la vigilance à son égard s'est relâchée et personne ne s'émeut plus d'avoir contracté ce qui ressemble à une banale irritation des cuisses ou du ventre. Pendant ce temps, certains réseaux de prostitution sont complètement ravagés et les cortels colombiens inventent le contrat d'assurance éternité. Plutôt que de mourir dans d'atroces souffrances, on vous promet de verser de 4 000\$ à 40 000\$ à ce qui reste de votre famille, en échange d'un petit service style attentat kamikaze qui donnera une conclusion rapide à cette grotesque comédie.

2. La pollution et le secteur privé

À part les éboueurs du LAPD qui fournissent un gros travail contre l'algue rouge (lorsqu'ils ne se font pas braquer leur lance-flammes par une bande qui habite les égouts), la lutte contre la pollution est en grande partie une affaire de groupes industriels. Il y avait là un marché à conquérir et une image positive à donner aux actions cotées en bourse. Quand on parle d'« environnement », il s'agit plus souvent de brigades pédiluves chargées de dissuader les pauvres d'approcher les beaux quartiers que de réduction des émissions de dioxyde de carbone dans l'air.

CHIMÈRES...

Il y a en Arizona, en plein milieu de nulle part, un petit ensemble de bâtiments qui semblent désaffectés, derrière une barrière plus impénétrable que les barbelés les plus cruels : le silence. La Ferme, ainsi qu'on l'appelle toujours dans certains milieux autorisés, fut le siège du développement d'une technologie révolutionnaire, qui aurait dû, pendant les années 2000, donner l'avantage tactique aux troupes américaines... Silence...

Pendant ce temps, sur nos murs, grimpe et croît la plaie végétale qu'un invisible prête à lâcher sur nos têtes d'incroyants. À LA, on l'appelle : la grey plague. Le fléau gris s'élance comme une marée terne à la conquête des cimes bétonnées, imperturbable, robuste, indestructible et silencieux. Si l'on s'intéressait de près à la grey plague (ce qui n'arrive pas très souvent... à part au sein de la branche recherche d'une certaine firme pharmaceutique), on découvrirait la plus improbable créature organique jamais créée par l'homme.

Oui, mes frères, la grey plague est née de la main de l'homme. Au début, on cherchait à développer une plante génétiquement modifiée en associant le patrimoine végétal d'un lichen commun à des cellules d'êtres vivants. Les croisements les plus ahurissants furent tentés, toujours avec de médiocres résultats, et avec une perte des avantages de l'hybridation au bout de quelques générations de plantes, comme c'est souvent le cas. D'échecs en échecs, on faillit abandonner. Et puis un jour, une hybridation des plus curieuses donna... rien du tout. Le lichen croise avec des gènes de termites, et nommé Blue One-O-One (ou triple O pour les botanistes officiant à la Ferme), continuait à croître sans rien donner. Et puis soudain, roulement de tambour : la chimère fait son entrée. Une chimère est la résurgence d'un des éléments d'une hybridation dans le produit final. Ici, ce n'est qu'au bout de trois générations de lichen Blue triple O que de formidables propriétés apparaissent : en particulier une croissance accélérée, une grande tolérance à la sécheresse, et des propriétés corrosives rares. Une fois installée, le lichen mangeait littéralement la pierre, s'infiltrant pour l'éroder comme s'il n'avait qu'un but : détruire. Quels déments décidèrent d'en faire une arme biologique ? L'histoire les a oubliés. Un avion muni d'une cargaison de Blue triple O disparut dans les eaux du Pacifique, sans qu'on sache ce qu'il allait y faire, qu'il avait envoyé, et pourquoi il avait subitement cessé d'être un petit bip blanc sur l'écran d'une tour de contrôle, pour devenir un grand trou noir dans l'histoire de la science. Après cela, on n'entendit plus parler de Blue triple O. Jusqu'à ce qu'après une année particulièrement agitée en termes de météo, un nuage grisâtre sabote sur Los Angeles. Ce ne fut que quelques mois plus tard que la grey plague fit sa première sortie, sa première une des journées, et sa première victime : une tour d'immeuble qui abritait toute une population pauvre et marginalisée. Depuis, si l'on ouvre son cœur aux rêves de la cité des Anges, on entend doucement le cancer gris qui la ronge...



Devant l'immensité de la tâche, les municipalités ont rapidement baissé les bras et une multitude de crédits publics terminent dans la bouche des entreprises qui installent des éoliennes détournant le gob vers d'autres zones urbaines. L'acquisition des contrats donne lieu au versement d'énormes pots-de-vin et de violents règlements de comptes entre concurrents car chacun se dit que la disparition du gob et de la GP, ce n'est pas pour demain. La rencontre entre deux brigades pédiluves antagonistes occasionne parfois de violents conflits.

Le programme de lutte contre la pollution de LA est ainsi complètement anarchique et provoque parfois des conséquences plus graves que le mal lui-même.

3. La gobelinisation

« Klick...krizz...kkriccccch... Salopierie de micro... Aaah, ça marche... Hum... Rapport médico-légal 34-58-WH mené par le docteur Steve Johnson, médecin du secteur West Hollywood, assisté par le docteur Sarah Kelly. Déclinez votre identité ma chère, pour la validation vocale du rapport.

— Dcteur Sarah Kelly.

<<< Validation vocale >>>

— Bien. Nous allons pouvoir commencer. Vous êtes prête ma chère ?

— Oui oui, vous pouvez procéder Steve.

— Hum. Le sujet est un mâle de type caucasien, entre trente et trente-cinq ans. Il mesure... — combien indique le scanner ma chère ?

— Un mètre soixante-seize... Et il pèse cinquante-trois kilos.

— Sa peau est couverte de plaques verdâtres en de multiples endroits : bras, jambes, torse...

— Nuque également.

— Oui, oui, la nuque...heu... On note une dépigmentation blanche légèrement verdâtre sur le visage, les mains et les jointures des articulations. Des verrues sont logées sur les extrémités des membres supérieurs et inférieurs, ainsi que sur les oreilles et le nez. Approchez l'écran de contrôle du scanner, voulez-vous ma chère ? Bien. Merci. Hummm... Hypertrophie de la cage thoracique, avec une ostéogénèse consécutive à un développement chaotique de la plèvre et des poumons. Atrophie du complexe musculaire cardiaque... Nous sommes donc bien en présence d'un sujet atteint du syndrome Morow, plus connu sous le nom de gobelinisation. »

3.1. Les origines de la gobelinisation

3.1.1. Les débuts du fléau

Le premier cas reconnu de gobelinisation, par le docteur Jacqueline Morow, est apparu le 28 septembre 2010. Il s'agissait d'un petit garçon de 7 ans, Kevin Dillon, surnommé le « gobelin » par les gosses du voisinage. Il vivait sur les collines d'Hollywood. L'endroit était alors sous l'emprise d'une brume tenace et permanente depuis une dizaine d'années. Cette brume verte était la résultante de plusieurs facteurs : la pollution des gaz d'échappement, les fumées industrielles voisines, la baisse de présence d'oxygène (disparition

de la flore), la production de gaz toxiques provenant des immenses décharges publiques ou sauvages ainsi que l'évaporation d'écoulements chimiques. Cette brume a pour habitude d'apparaître à 18h, heure des bouchons sur les autoroutes. Tenace, elle ne se disperse que vers 1h pour réapparaître entre 7h et 13h. Les habitants souffraient tous de problèmes respiratoires. Durant l'automne, quinze cas similaires sur des enfants d'à peu près le même âge apparaissent dans le quartier. Très vite le docteur Morow fit le lien entre les affections et la brume, mais les pouvoirs publics préférèrent éluder le problème. Le docteur Jacqueline Morow, pour endiguer le fléau, demanda même une enquête des services sanitaires qui corroborèrent sa thèse. Le responsable de cette note fut immédiatement renvoyé. Cette malheureuse initiative, Jacqueline Morow la paya également fort cher : le Conseil de l'Ordre des Médecins lui interdit de pratiquer pendant cinq ans pour avoir voulu semer la panique dans la population et avoir soutenu des théories pathologiques fausses. Le docteur Morow en profita pour étudier les cas, de plus en plus nombreux, de victimes de la maladie qui avait frappé le jeune Kevin. Mais déjà le public entend parler du « gob », le mystérieux brouillard qui a « gobelinisé » le jeune Dillon. À défaut de faire la première page du LA Herald, il occupe les pages « faits divers ».

3.1.2. La progression du « gob »

La brume, pendant ce temps, avançait, gagnant chaque jour de nouveaux quartiers, descendant doucement les hauteurs de LA. Elle s'insinua à Palos Verdes et Pasadena, déclenchant la mobilisation d'associations de riverains. Personne ne bougea le petit doigt à la mairie : « agitation écolo-gauchiste » fut le seul commentaire. On en était à une cinquantaine de cas de gobelinisation. Le gob apparut ensuite dans certaines zones fortement industrialisées, comme Norwalk ou Lax. « Rien d'inquietant » se contenta d'affirmer avec un sourire hypocrite l'attaché de presse des services de santé publique, sous l'œil bienveillant du représentant du lobby des industriels, prêt à donner sa petite enveloppe garnie de billets à l'attaché. Puis des nappes apparurent dans Montebello et à l'est de South Central au printemps 2011... Mais des pauvres qui meurent, qui s'en soucie vraiment, hein ? Cinq cents cas s'étaient déclarés à ce moment-là. Silence de rigueur au sein des pouvoirs publics. Et enfin, le gob débarqua à Bel Air et à Santa Monica, à l'heure de l'apéritif, sous l'œil étonné des milliardaires sirotant leur cocktail sur la terrasse de leurs splendides villas à flanc de colline. Il ne fallut pas plus d'une semaine, une fois le gob installé sur les transats des piscines de la jet-set, pour que la mairie ne décrète enfin l'état d'urgence. Le gob était devenu l'ennemi sanitaire n°1. Nous étions en automne 2012. On dénombrait plus d'un millier de cas de gobelinisation lorsqu'on installa les premières éoliennes (en fait plus des ventilateurs géants que des éoliennes au sens propre du terme) pour disperser la brume, les purificateurs d'air dans les bâtiments publics, les néons rouges d'alerte à la pollution des zones à risque... Il fallut attendre 2014 pour que ces mêmes aménagements soient effectués dans les quartiers populaires. Et ce n'est qu'en 2015 que les premiers purificateurs/recycleurs d'air

grand public appaurent sur le marché. C'est aussi l'année de la mort du jeune Kevin Dillon, décédé à la suite d'une crise cardiaque Et toujours rien pour Norwalk, où l'épidémie est galopante. Mais l'attaché de presse des services de santé publique affirme que le projet sera bientôt à l'étude... Patience... On compte chaque jour un cas de gobelinisation supplémentaire. Il ne touche désormais plus seulement les jeunes enfants, mais aussi des adolescents et des adultes.

3.1.3. Les conséquences criminelles du gob

L'omniprésence de la brume verte dans certains coins a provoqué une désertification de ces zones : les hauteurs d'Hollywood, de Santa-Monica et de Pasadena sont désormais perpétuellement dans le gob. On ne peut s'y déplacer qu'avec un masque ou des filtres nasaux. La brume y est tellement dense qu'on n'y voit pas à vingt mètres. On peut s'y perdre et tomber alors nez à nez avec des « greens-ers », des criminels qui se servent de la protection de la brume pour cacher leurs activités criminelles : labos de drogues, entrepôts de marchandises volées, trafics divers... Plus dangereux encore, on peut tomber sur des nihilistes (3.3.2. Les nihilistes) prêts à vous tuer pour le fun.

Pour vous déplacer en toute sécurité dans ces déserts de brume, vous devez louer les services d'un « feu follet » : ce guide vous permet de traverser une zone contaminée rapidement et sans faire de mauvaise rencontre. Il peut également vous emmener dans un point précis de cette zone... et vous faire rencontrer la personne de votre choix. Il fournit tout l'équipement (combinaison, masque, éclairage) pour la traversée. On les rencontre généralement à l'entrée des zones polluées... Et ils sont souvent en phase 2 ou 3 du syndrome.

L'AGENT VERT

Des groupuscules écoterroristes ont fait circuler sur le net des dossiers d'études épidémiologiques menées par les services de santé de LA. Selon ces études, l'agent pathogène principal serait une bactérie utilisée dans le processus de raffinage du pétrole, afin d'en améliorer la transformation : on la retrouverait aussi bien dans le plastique que dans l'essence. Cette information n'a jamais été confirmée... ni infirmée.

3.1.4. Les études du docteur Morrow

Elle publia la somme de ses études dans un recueil financé par un mystérieux mécène, dont la légende veut qu'il soit un hacker de renommée mondiale. Dans le même moment, ses écrits furent diffusés sur le net. La communauté scientifique du monde entier acclama son travail... et le Conseil de l'Ordre dû se résoudre, l'euthanasie dans l'âme, à réintégrer le docteur Morrow dans ses rangs. La gobelinisation prend alors le nom scientifique de Syndrome Morrow. Hommage en forme de grimace de clown triste des pairs du docteur.

Dans ses études, le docteur Morrow compare la maladie à une sorte de « super cancer » qui dérèglerait le système respiratoire en causant la production anarchique de tissus

pulmonaires, ainsi qu'une altération sanguine. Les agents pathogènes de la gobelinisation n'ont pour l'instant pas réussi à être tous identifiés.

Le Docteur explique que la gobelinisation comprend cinq phases. Certains patients s'arrêtent à la première phase, relativement bénigne. D'autres progressent jusqu'à la cinquième phase, mortelle le plus souvent dans l'année. La progression de la maladie n'obéit pas un rythme précis : on peut vivre toute sa vie en phase un, on peut passer de la phase deux à la phase trois en dix ans, on peut aussi passer de la phase un à la phase cinq en quelques mois.

On compte en moyenne 25% de phase 1, 36% de phase 2, 21% de phase 3, 13% de phase 4, 5% de phase cinq. (Ces phases sont détaillées dans la partie 3.2. La pathologie.)

LA CLINIQUE DU DOCTEUR MORROW

Le Docteur Morrow officie désormais dans une clinique-laboratoire de Bel-Air spécialisée dans le traitement de la gobelinisation. C'est dans cette clinique qu'a été mis au point le premier sérum qui ralentit la progression de la maladie. Si le malade voit s'arrêter le processus de progression, le docteur procède, dans les cas de phase 4 et 5, à des opérations de chirurgie pulmonaire et cardiaque. Aucune solution autre n'a pour l'instant permis de guérir totalement la maladie. Une corporation pharmaceutique travaillerait sur une solution nano-technologique à la maladie, une autre planche sur un vaccin prénatal qui viserait à ajouter un élément « protecteur » au code génétique de l'embryon.

3.1.5. La lutte au quotidien

Pour endiguer la maladie, les pouvoirs publics ont choisi d'axer leur combat sur la dispersion du gob et l'alerte en zones à risque.

Pour disperser le gob, on a installé des champs d'éoliennes en périphérie, qui se déclenchent dès qu'un certain seuil de pollution est dépassé dans une zone. Mais ce processus à ses effets pervers : si le gob est moins concentré à l'endroit de l'alerte, il se déplace insidieusement sur des zones annexes jusqu'ici préservées. De même, les zones les plus centrales ou dans une cuvette (comme South Central ou Norwalk) ne bénéficient pas de ces vents artificiels.

À titre préventif, des néons rouges s'allument au niveau des éclairages publics, avertissant du dépassement du seuil de pollution tolérable. Le port du masque respiratoire, voire d'une combinaison intégrale, est alors recommandé lors de déplacements dans certaines zones. À Norwalk, Hollywood et Pasadena, certains endroits sont dans un gob permanent du matin au soir et baignés de cette lumière rouge donnant au paysage un aspect fantomatique et étrange de film d'horreur.

Le Docteur Morrow continue de clamer que le premier geste pour stopper la maladie consisterait à...stopper la pollution. Elle n'est pour l'instant soutenue que par les écologistes et les familles des malades.



31

CHAPITRE JUN

3.2. La pathologie

LES CINQ PHASES DE LA GOBELINISATION

● La phase 1 : syndrome Morow bénin

Le sujet se sent faible et ressent une gêne à respirer, due à une oppression de ses poumons par la création d'une fine couche de tissu supplémentaire sur toute la surface de la plèvre.

Son teint devient cireux, ce qui peut ressembler au symptôme de l'anémie. Le nombre de globules blancs chute.

● La phase 2 : syndrome Morow sérieux

Le sujet est atteint de difficultés respiratoires, semblables à celles d'un asthme. L'appareil cardiaque est sous pression, ce qui cause des problèmes en cas d'efforts. Le teint du sujet est blafard et il perd du poids. Apparition de petites verrues. Les jointures de ses articulations se couvrent de petites plaques semblables à un eczéma de couleur blanche.

● La phase 3 : syndrome Morow majeur

Le sujet est atteint de difficultés respiratoires fortes. Une toux chronique apparaît. La couche de tissus fait désormais pression sur les os du thorax et la colonne vertébrale : le sujet se voit légèrement. Sa capacité pulmonaire est réduite de 50%. Le teint du sujet est blanc. Il devient hémophile. Les verrues et les plaques blanchâtres gagnent la tête et le torse. On observe une légère photosensibilité.

● La phase 4 : syndrome Morow critique

Le sujet ne peut plus respirer sans assistance (pose d'une voie respiratoire). La cage thoracique a doublé de volume, tandis que la capacité pulmonaire du sujet s'est réduite à 25% de sa capacité initiale. Le sujet est bossu. Désordre cartilagineux, osseux (excroissances frontales, nasales, ongles). La tension du sujet ne dépasse pas 9. Il n'a plus que la peau sur les os. Diminution des sens. Photosensibilité accrue. Le teint du sujet est légèrement verdâtre.

● La phase 5 : syndrome Morow terminal

La capacité pulmonaire n'est plus que de 15 à 20%. Le sujet perd ses cheveux et ses dents. Ses sens sont extrêmement réduits. Sa mobilité est minimale. Son teint est verdâtre. Tout son corps est recouvert de plaques et de verrues. Le sujet ne supporte plus aucune exposition au soleil.

3.3. Le phénomène psycho-social

« Aidez-moi à le retourner ma chère. Vous y êtes ? Oh hisse ! Alors... Oui, c'est bien ce que je pensais. Lacérations multiples dans le dos.

– Des griffes ou des ongles longs, non ?

– Oui, certains gobelinisés ont des ongles si durs et si longs qu'ils s'en servent d'armes lorsqu'ils se battent entre eux... Les rixes sont fréquentes dans les communautés de gobelinisés. Les ongles qui l'ont griffé devaient être salement infectueux... Faire les poubelles ça ne doit pas aider à conserver une manœuvre irréprochable !

– Par pitié, arrêtez votre humour lourdingue et vos « ma chère » de dragueur de bar à tapas ! Bon, les traces sont en tout cas toutes différentes... Je dirais que plusieurs personnes l'ont griffé. En tous cas, il devait être encore en



LE SCANDALE DE LA PILULE MINTY

En 2020, un laboratoire pharmaceutique affirma avoir mis au point une pilule qui devait guérir les malades atteints du syndrome. Cette pilule miracle permettait de récupérer une partie de sa capacité pulmonaire. Mais il s'avéra assez vite que minty (surnom donné à la pilule du fait de sa ressemblance avec un bonbon à la menthe) accélérât le processus de destruction de l'appareil respiratoire. De plus, ces pilules contenaient un composé opiacé, créant rapidement une dépendance du malade. La production de cette pilule fut interdite, mais des labos clandestins continuèrent d'en fabriquer et d'en faire le trafic dans les zones de gob. Certains gangs de « greensters » s'en servent pour monnayer les services des gobelinisés nihilistes. Les bricoleurs et ferrailleurs en affaires avec des errants (voir : 33.2. Les errants) échangent des boîtes de minty contre des objets récupérés dans les décharges. Une superminty vient apparaître sur le marché, encore plus mortelle : elle comporte en prime un savant cocktail d'ampétamines qui permet, pendant quelques heures, à un malade en phase 5 d'avoir une activité quasi normale. Le problème c'est que le consommateur de superminty ne survit pas plus de quinze jours ! Si personne ne sait qui produit la superminty, on sait par contre quelle est distribuée par des Bloods de South Central.

phase trois du syndrome au moment des griffures, sinon son hémophilie lui aurait été fatale.

– Bingo ! Je l'ai ! Ecchymose à la base de la nuque. Sans doute provoquée par une arme contondante importante, une batte de base-ball... Traumatisme crânien et hémorragie, voilà les coupables. Un simple petit coup a suffi : vu la décalcification, la base du crâne a éclaté.

– Aucune trace de blessures sur les avant-bras : il n'a même pas tenté de se protéger.

– Ou il n'a pas vu le coup venir... Vu leurs sens très diminués, ça ne serait pas étonnant.

– Remontez-moi la base du crâne, Steve...hummm... Le scanner n'indique pas de fracture. Le crâne est intact. Faites une ponction derrière le crâne et passez-moi la scie, j'aimerais vérifier une chose ou deux. »

3.3.1. La gobelinisation vécue de l'intérieur

LES VICTIMES DE LA GOBELINISATION

On a coutume de dire que nous sommes tous égaux devant la maladie. La coutume a tort. Une fois encore, l'injustice frappe juste là où ça fait mal. Les personnes atteintes du syndrome proviennent à 70% des classes populaires : proches des zones industrielles polluantes, les ghettos de la misère sont également mal, voire pas du tout

équipés pour lutter contre le gob. Pas d'éoliennes ou de purificateurs/recycleurs d'air. De plus, les pauvres se paient rarement le luxe de déménager et continuent à vivre dans des zones à risque même lorsque le mal s'est déclaré.

Les 30% restant sont issus des classes moyennes ou aisées. Ils n'hésitent pas à changer de coin dès le premier symptôme, limitant ainsi la casse à une phase 1 ou 2.

LA VIE DU GOBELINISÉ

À l'instar du sida dans les années à la fin du XX^e siècle et au début du XXI^e, le malade atteint du syndrome se sent très vite exclu : pas ou peu de traitement, aucune prise en charge, une dégradation physique humiliante, une dépendance. Si les malades en phase 1 ou 2 vivent une vie sociale quasi normale, les malades en phase 3 sentent bien que leur présence dérange : un teint étrange, une cage thoracique déformée, une bosse dans le dos, des vertues sur des mains crochues, des plaques blanches, un tube dans le nez et une bouteille d'oxygène en permanence sous le bras... Sans compter que vous respirez comme Dark Vador et que votre faiblesse vous cantonne à faire du deux de tension ! Dans un monde où l'apparence est primordiale, vous avez tout faux pour la socialisation.

Bref, de deux choses l'une si vous êtes atteint du syndrome : vous êtes riche et vous suivez un traitement à la clinique Morow, ou vous êtes pauvre et vous allez crever à petit feu rejeté par votre entourage.

Par ailleurs, les personnes atteintes du syndrome Morow en phase 3 ou davantage font des victimes parfaites pour des petites frappes. Face à cette situation, les malades les plus pauvres préfèrent rapidement opter pour une vie en marge de la société. Certains quittent LA pour vivre en ermites leurs derniers jours, dans le désert ou les montagnes. Les autres rejoignent des groupes ou communautés « gobelins » pour faire face, ensemble, aux agressions des crétins pétant de santé.

3.3.2. Les communautés gobelins

On distingue trois types de communautés parmi les gobelins : les errants, les mystiques et les nihilistes.

LES ERRANTS

Face à un monde qui les rejette, certains malades choisissent la fuite, pour vivre à l'abri du contact et du regard des autres. Ils vivent le plus souvent par groupes d'une dizaine d'individus dans les égouts, en se déplaçant le jour. La nuit, ils sortent pour fouiller les décharges publiques. Là, ils récupèrent des objets qu'ils vendent ou échangent, lors de marchés aux puces organisés près des déversoirs, à des ferrailleurs ou des brocanteurs contre de la nourriture et des bonbonnes d'oxygène. C'est leur seul contact avec l'extérieur. Les groupes de gobelins se battent parfois entre eux pour conserver leur mainmise sur la décharge. Il s'agit alors de combats ritualisés : chaque groupe désigne un champion et ceux-ci s'affrontent dans un combat à mains nues (le terme à « griffes nues » serait plus adapté). Lorsqu'un groupe perd le duel, qui se solde par la mort d'un des deux champions, il doit quitter l'emplacement et repartir chercher une autre décharge à exploiter.

Les errants bougent en permanence... pas très vite s'ils comptent beaucoup de phase 5, mais ils sont perpétuellement en mouvement, pour éviter de se faire persécuter par des gangs ou des pseudo justiciers de la rue qui cherchent à conserver « un territoire propre » en les chassant.

Il y a actuellement une quinzaine de groupes d'errants qui se baladent dans le réseau d'égouts de Santa-Monica, South Central et Lax.



LES MYSTIQUES

Les gobelinisés mystiques pensent que leur état n'est pas que le fait de la pollution. Ils sont des élus porteurs d'un message divin ou les représentants d'une nouvelle branche de l'humanité. Ils se divisent en trois courants :

- **Les enfants de la Terre** : c'est une congrégation d'une trentaine de malades, basée dans un ancien ranch de Pasadena. Dirigée par Jack Blackhorn, un chaman apache, les enfants de la Terre se voient comme des esprits de la terre malade. Ils se contentent pour l'instant de faire des sweat lodge et des danses du Soleil pour le retour de l'équilibre de la nature. La congrégation compterait également trois cas « non-officiels » de guérison par pratique de magie indienne.
- **Les Homo Pollutio** : l'homme doit évoluer pour s'adapter à la pollution. Les gobelinisés sont un stade intermédiaire obligatoire pour accéder à ce nouveau stade l'humanité... C'est en tout cas ce qu'affirme Rory McGerny, leader du mouvement « Human Hope » et gobelinisé en phase 3, qui compte une centaine de membres à Norwalk. Rory organise des manifestations dans Norwalk où il annonce la venue prochaine du messie : un bébé gobelinisé viable, envoyé par Dieu pour conduire l'humanité vers sa prochaine évolution.
- **Les messagers de l'Apocalypse** : cette secte chrétienne, située juste à côté de Temple City, rassemble une cinquantaine de gobelinisés chaperonnés par le pasteur Jericho. Ce dernier annonce la fin prochaine de l'humanité, dont les premiers martyrs sont les gobelinisés, qui portent les stigmates des péchés de notre siècle. Repentez-vous !

LES NIHILISTES

Il ne faut pas se voiler la face : passée la phase 3, on est généralement condamné à mourir... C'est le constat de certains gobelinisés qui ont choisi de brûler la chandelle par les deux bouts. Ces bandes d'une dizaine de membres vivent de vols, de meurtres et de viols commis dans la périphérie de zones où le gob est permanent. Une fois leurs forfaits accomplis, ils vont se réfugier dans la brume pour décourager ou perdre leurs poursuivants. Ils concluent parfois des alliances éphémères avec des bandes de « greenners » présents sur leur territoire, en échange de drogue ou d'armes.

Les principales bandes de nihilistes sévissent dans les hauteurs d'Hollywood, notamment dans les studios abandonnés, et à Norwalk. Certains sont soupçonnés d'avoir parti lié avec des terroristes. Ultra-violents, les nihilistes sont prêts à tout car demain, ils seront morts.

« Alors, ma chère... docteur ?

— Je ne sais pas... C'est bizarre. Le sang ne présente pas de caractère hémophile. Comme une rémission du mal, comme s'il avait réussi à guérir. En revanche, j'ai découvert des sortes de filtres au niveau de la trachée et des sinus. Aurions-nous mis à jour une nouvelle étape du syndrome ?

— Un hasard génétique, une malformation respiratoire jusqu'ici ignorée sans doute. Confiez-moi vos résultats, je

vais les envoyer à la clinique Morow. Ça aidera peut-être à mieux comprendre l'évolution du syndrome.

— Voilà, tout est dans ce dossier ! Tenez-moi au courant, d'accord ?

— Bien évidemment. Merci et à bientôt !

— À bientôt.

Twit Twitt

— Allô... C'est Steve... ça y est, j'ai le dossier. Oui... Ils ont muté c'est sûr. Bien sûr j'ai été discret, vous me connaissez ma chère ! »

4. Grey plague et dustland

Déserts de ruines à perte de vue au cœur même de la ville. Ici des communautés sédentaires vivent sous des tentes et là les SDF sont surnommés « nomades », vu que personne ne peut prétendre posséder un domicile fixe dans ces zones.

C'est des nuages de poussières permanents, réduisant la visibilité et obligeant à se protéger avec des lunettes de protection et des masques ou foulards.

Les plus chanceux ont fui leur habitation avant effondrement total et s'entassent à quinze dans un taudis d'un quartier voisin qui commence lui-même à s'effriter sous l'effet de la GP.

Ceux qui n'ont pas bénéficié du plan de secours des services sociaux restent sur place. La déclaration de ressources n'ayant pas été retournée à temps vu que les services postaux n'ont pas retrouvé l'adresse exacte sous les décombres, les alloc sont supprimées. Ceux qui vont les réclamer à la mairie sont identifiés comme porteur de GP à haut risque et virés manu militari par les vigiles pédiluves. C'est en général l'humiliation en trop après tout ce qu'ils ont déjà subi. Quant elles ne se jettent pas sous un camion, les mères qui élèvent seules leurs quatre enfants retournent sur le lieu de leur ancien domicile et se confectionnent une tente. Pour les kids, l'école c'est terminé. On passe la journée à fouiller les décombres à l'affût du moindre objet qu'on pourra troquer contre une ou deux boîtes de conserve, dans le quartier d'à côté, là où ça ne s'est pas encore effondré. Pour l'eau, on se raccorde à la sauvagerie sur les canalisations souterraines, provoquant à la longue des inondations ici et là dans toute la municipalité. Plus le temps passe et plus la zone grandit, et les chanceux d'hier, ceux qui avaient trouvé à se reloger, viennent grossir les rangs. On leur apprend les ficelles du métier, c'est rare d'arriver à conserver sa profession après une telle catastrophe. D'abord c'est très mal vu par l'employeur qui craint pour ses locaux. Ensuite, il est difficile d'arriver à l'heure au travail. Sur une étendue de deux kilomètres dans n'importe quelle direction il n'y a aucun véhicule automobile qui peut circuler. Même un 4x4 ne roule pas sur les ruines des bâtiments qui ont recouvert la chaussée. Dans un premier temps, beaucoup installent leur tente en périphérie du quartier. Mais ça ne tient pas, les gangs et les junkies rackettent et le LAPD voit d'un très mauvais œil des « campeurs » en bordure de la voie publique. Des petites communautés se forment, solidaires entre elles, extrêmement

méfiantes vis-à-vis des « autres », la société qui les a abandonnés à leur sort et les prédateurs urbains de tout poil qui cherchent à profiter de leur faiblesse. On apprend rapidement à jouer du calibre pour se défendre mais les munitions se font rares et se troquent à très haut prix. La confection d'arcs artisanaux, de flèches, de machettes et de piques ne tarde pas. Très pratiques pour stopper un chien enragé dans sa course ou attraper un rat à se faire griller, ces armes prennent souvent des formes vicieuses, de manière à intimider des agresseurs potentiels. Un envoyé spécial de la télévision a intérêt à savoir se tenir, car les repères et les codes moraux ont évolué en même temps que le mode d'habitation. Nul doute que s'il prononce le mot « zoo », il rentrera de son reportage sans sa langue.

4.1. Business & bouffe-poussière

Si la situation en est arrivée à ce point de non-retour, c'est que, comme pour le gob, lorsque les municipalités se sont décidées à agir, il était trop tard. Durant des années, des experts à l'œil bovin ont surveillé le phénomène sans conviction. À part préconiser un traitement facultatif auquel la GP s'est très bien accommodée, les moyens nécessaires n'ont pas vraiment été mis en œuvre. Quelques cabinets d'architectes et agences immobilières ont bien conseillé à leurs clients et à leurs proches d'éviter de s'installer dans certains quartiers mais sans vraiment croire eux-mêmes à de telles conséquences.

Par une belle nuit d'été, une tour de Compton s'effondra, provoquant la mort de deux cents personnes et le déclenchement de l'état d'urgence. Dans un premier temps, la ville pensa avoir frôlé le Big One ou les prémises du Jugement Dernier et le maire de l'époque promit de reloger tout le monde dans les quarante-huit heures ; les médias mirent le paquet sur le courage des sauveteurs et les actes de solidarités se multiplièrent. Puis, dans la semaine, d'autres effondrements « moins graves » eurent lieu à South Central, Norwalk et Montebello, provoquant un phénomène d'accoutumance dans la biochimie subtile du télé-spectateur, celui-ci étant à ce moment-là attiré par une nouvelle beaucoup plus angoissante : selon les spécialistes habilités, tous ces gusses qui s'étaient effondrés avec leurs logements pouvaient être porteurs de la GP, dans leurs semelles, leurs cheveux, voire dans l'air qu'ils respiraient !

Tout le monde prit peur et les projecteurs se tournèrent vers la rapidité des moyens mis en œuvre pour endiguer la propagation. Petit à petit, les victimes de la GP furent oubliés et c'est ce qui pouvait leur arriver de mieux, car lorsqu'on leur adresse la parole, c'est pour leur demander si elles sont passées au contrôle pédiuvre. Depuis, il ne se passe pas un mois sans qu'un bâtiment vétuste ne s'effondre sous l'action de la GP, et les évacuations de dernière minute sont devenues aussi banales dans le paysage urbain que le dealer de crack au feu rouge.

Avec les années, les gens des dustlands se sont endurcis et organisés et quand ils parlent à un « touriste » ça les fait déjà marrer tellement ça leur rappelle le dernier qu'ils ont perdu au milieu de leur royaume, une flèche barbelée dans la jambe, avec pour seule perspective de terminer dans l'estomac d'une horde de rats en transit dans le coin.

La dentrée principale d'un dustland, c'est toutes les voitures qui sont restées sous les décombres, désoassées au fur et à mesure et troquées en pièces détachées contre de la nourriture, des produits ménagers ou des munitions à ceux de l'extérieur. Vues du ciel, ces zones de quelques kilomètres carrés paraissent dérisoires au milieu de l'immensité urbaine, mais à pied, elles sont très longues à parcourir. Les sous-sols se sont effondrés en même temps que les bâtiments, dessinant un paysage accidenté de monticules, pentes et collines de ruines, jusqu'à quelques dizaines de mètres de hauteur et autant en profondeur. Ce terrain artificiel continue à s'effriter inexorablement, emportant régulièrement son lot de victimes dans un nuage de poussière. Les communautés s'articulent ou se disputent autour des accès à l'eau et à l'électricité pour raccorder la télé ou le treuil mécanique. À part les tentes, ce qui pourrait être bâti est voué à un effondrement prochain ; alors les familles vivent à ciel ouvert, au rythme de la poussière et de la digestion des meutes de chiens errants. Dans chacune de ces communautés, un meneur s'est naturellement imposé. Il en est le meilleur protecteur, car il sait mieux que les autres retrouver son chemin et éviter les dangers du dust. C'est lui qui maîtrise le troc avec l'extérieur et sait à qui s'adresser pour fourguer les trouvailles de la communauté. Surnommés les « bouffes-poussières » par les habitants des quartiers voisins, ce sont les seuls du dust qui ont des contacts réguliers avec les gens de l'extérieur. Ils n'hésitent pas à proposer leurs services en tant que guides et ne sont pas regardant sur les raisons de la visite, du moment que ça ne porte pas préjudice aux habitants. Seulement, il ne faut pas les faire chier. Quoiqu'ils fassent, quoiqu'ils trouvent, ils ne seront pas payés grand-chose, donc c'est ce que vaut une vie : pas plus qu'une parole donnée ou une boîte de conserve.



ALGUE ROUGE, GP ET TERRAINS MOUVANTS

Parallèlement à la Grey Plague, l'algue rouge se développe dans les quartiers côtiers, et les effets de ces deux pollutions se cumulent parfois. Ce phénomène est assez fréquent du côté de Hawthorne où une zone ravagée par l'un et l'autre peut devenir un marécage boueux quasiment inhabitable, assez utile pour se débarrasser d'un cadavre. À la longue, elle devient un foyer infectieux, domaine des alligators et des rats. Ceux-ci s'engraissent tellement qu'ils atteignent des tailles effrayantes sans recours à la manipulation génétique. De plus, l'algue rouge, en provoquant des inondations, les chasse de certains secteurs des égouts, occasionnant des minis migrations vers les dustlands qui servent souvent de décharges pour les quartiers voisins.



4.2. Pool-towns

La première pool-town naquit quasiment par hasard. Des victimes de la GP, au lendemain de l'effondrement de leur quartier, utilisèrent les restes d'un parking inondé comme refuge, construisant leurs habitations sur pilotis et se protégeant de la GP à l'aide de bâches.

L'exemple fut imité par beaucoup et les municipalités elles-mêmes prêtèrent leur concours à la construction de ces minis villes qu'elles voyaient comme des solutions provisoires peu coûteuses permettant de reloger une partie du quartier.

Mais lorsqu'elles réalisèrent que les communautés installées n'avaient pas du tout l'intention de quitter les lieux, paralysant du même coup les travaux de déblaiement, tous les crédits furent gelés. La dernière tentative de construction de pool-town sauvage avec des bulldozers « empruntés » fut donc réprimée violemment.

Les pouvoirs publics n'ont aucune emprise sur les pool-towns : elles ne payent pas d'impôts, ne collaborent pas avec les forces de l'ordre et rejettent toute immixtion des municipalités dans leurs affaires.

La politique actuelle consiste à ignorer celles qui existent et empêcher par tous les moyens l'établissement de nouvelles « villes » de ce type.

Par rapport au reste d'un dustland, les pool-towns, sont des îlots de civilisation complètement atypiques. Extrêmement bien organisées, elles prennent d'infinies précautions vis-à-vis des règles d'hygiène, pour éviter l'arrivée des rats et les tentes de décontamination, placées aux accès, à l'extérieur, empêchent la propagation de la GP à l'intérieur.

Elles entretiennent de nombreuses relations avec les bouffes-poussières, qui servent de guides pour les touristes, convoient des marchandises ou assurent la sécurité à l'extérieur.



L'ARÈNE, SOUTH CENTRAL

ICI, IL N'EST PAS QUESTION DE TENTER DE BÂTIR UNE VILLE SUR PILOTIS OU D'ESSAYER DE CONSERVER UN ACCÈS À L'ÉLECTRICITÉ PLUS DE 48 HEURES D'OFFILE. L'ARÈNE, RENDUE TRISTEMENT CÉLÈBRE PAR LES ROUPEURS DE SOUTH CENTRAL, FAIT FIGURE DE LÉGENDE URBAINE POUR BIEN DES CALIFORNIENS. POURTANT CE DUSTLAND EST BIEN RÉEL ET IL N'EST PAS RARE DE MARCHER SUR UN CADAVRE EN DÉCOMPOSITION. BLOODS, CRIPS, DIECIOCHO, ICI TOUTS LES BOUFFES-POUSSIÈRES SONT AFFILIÉS À UN GANG ET SERVENT AUTANT DE MULES QUE DE COMPTES LORSQUE SURVIENNENT LES RÉGLEMENTS DE COMPTES. VU LA POSITION GÉOGRAPHIQUE DE L'ARÈNE, EN PLEIN CŒUR DE SOUTH CENTRAL, UNE CROYANCE TRÈS RÉPANDUE CONSISTE À PENSER QUE CELUI QUI EN SERAIT MAÎTRE TIENDRAIT LE TRAFIC DE DROGUE DANS LE SECTEUR. MAIS LE DUST EST TOUT SIMPLEMENT INTÉRESSANT PAR CE QU'IL EST. IL MÊME LE SWAT N'Y MET PLUS LES PIEDS.

Qu'elles soient devenues des communautés religieuses, des bordels flottants, des planques pour criminels, des restaurants New Age tendance ou des foires au troc, elles se sont en général spécialisées dans un type d'activité auquel tous les habitants participent et qui assure leur prospérité. Le confort et le matériel high tech possédé par certaines d'entre elles dénotent totalement avec la désolation du reste du dust. Pour autant, la plupart des bouffes-poussières ne les envient pas, car la vie sous les bâches nécessite des règles de vie draconiennes auxquelles ils ne s'acclimateraient plus, après plusieurs années passées dans les ruines.

5. LA grey & gob

Les plus veinards des citadins se trouvent sans doute dans le barrio de San Gabriel, en plein cœur de Montebello. En passant par Pomona Freeway depuis Downtown LA, on aperçoit une chape de poussière et de smog au sud et à l'est et un gob bien virulent sur le pourtour nord. Au milieu de tout ça, une épidémie de neuropeste chronique oblige la moitié des filles à travailler en fauteuil roulant. Mais elles restent compétitives, car vu qu'elles n'en ont plus pour très longtemps, elles ne cherchent pas à se protéger du gob et ne portent pas de masque, contrairement à la moitié encore valide.

On dit que les greensters raffinent des cargaisons du Dieciocho mais comme la NADIV n'arrive pas à les localiser, peut-être que le crack, en quantité tellement abondante qu'il sert de monnaie de référence au troc, pousse sous l'asphalte effrité par la GP. Les clandestins des barrios voisins sont d'abord attirés par la pool-town de San Gabriel, ancien refuge pour les malades de la neuropeste, qui s'est reconvertie dans les paris sur les combats d'animaux (pompés sur les pratiques des triades d'Alhambra). Cette activité commence à bénéficier d'une certaine notoriété dans tout Montebello. La plupart du temps, les combats opposent des spécimens de rats énormes ou de chiens errants, capturés par les bouffe-poussières, aux saloperies bien génétiquement modifiées des greensters. Véritables nantis du barrio, ils trouvent toujours le moyen de se procurer des bestioles bizarres et plus agressives qu'un chien élevé à la chair humaine. Juan Mendes, le « propriétaire » de la pool-town, organise aussi des matchs de boxe clandestins entre ouvriers et bouffes-poussières. Ceux-là ont d'ailleurs proposé des combats à la machette ou au crochet, mais c'est un domaine dans lequel ils sont imbattables et Mendes craint que le public ne se lasse trop vite.

5.1. Organisation de l'activité économique

À la base, les greensters, payés en pourcentage en nature des productions, cherchaient un moyen d'écouler leur stock de came. Après avoir viré les derniers proxénètes du quartier, ils récupérèrent le réseau de prostitution à leur compte en utilisant les putes ravagées par la neuropeste comme vendeuses. Comme les clients ne se bousculaient pas pour venir choper une infection mortelle du côté de San Gabriel, ils affinèrent leur business en

ayant recours aux « feux follets ». Ils sont ainsi utilisés comme rabatteurs auprès des ouvriers des barrios voisins. Ce fut aussi un moyen de les mettre au pas, car malgré les menaces de mort, certains d'entre eux continuaient à guider des agents des services sociaux dans le brouillard de la zone gob, faute d'autres ressources. Pour conserver toute la confidentialité nécessaire à leur activité principale, les *greensters* confinèrent la prostitution et le trafic de stupéfiants à un tronçon de Third Road Avenue, en bordure du dustland voisin. Ce nouveau centre d'animation nocturne attira rapidement les bouffes-poussières qui en profitèrent pour proposer des trocs aux clients. Depuis lors, tout le monde vit plus au moins en bonne intelligence. Les feux follets se chargèrent de régler les embrouilles et les bouffes-poussières évitèrent d'en créer. Les maîtres des lieux se montrèrent rament sur l'avenue, et quand ils le font c'est pour emmener un responsable, pris au hasard, sécher dans une cave voisine.

Dans le reste de la zone gob de San Gabriel, les rares habitants s'efforcent eux-mêmes de limiter leurs allées et venues. En voiture, l'épais brouillard verdâtre oblige à rouler au pas. Au loin, une vague lumière rougeâtre d'un des rares lampadaires encore en état de marche signale un accès vers l'extérieur du barrio qu'il vaudrait mieux suivre rapidement. À pied, il n'est pas impossible qu'une petite sphère scintillante apparaisse au niveau du torse du piéton, lui signifiant qu'il devrait faire demi-tour.

5.2. San Gabriel pool-town : un nouvel essor

Avant l'arrivée de Juan Mendes, cet endroit accueillait les victimes de la neuropeste qui cherchaient une retraite calme pour vivre leurs derniers moments. Autant dire qu'à part les bouffes-poussières et les feux follets, guidant les malades vers leur sanctuaire, la zone était peu fréquentée.

Du jour au lendemain, la communauté n'accepta plus de nouveaux pensionnaires, confina les mourants à un petit secteur et proposa aux bouffes-poussières d'organiser des combats entre leurs animaux de compagnie félicés, moyennant un pourcentage sur les paris. L'entreprise séduisit les *greensters*, qui, amenés avec eux tout un tas de bestiaux loufoques, parachevèrent la réputation des combats de San Gabriel. Malgré ses effluves mortels, le quartier attire le samedi soir un public nombreux et vu de l'extérieur, le LAPD se demande si tous ces pauvres gus n'ont pas respiré trop de vapeurs de solvants chimiques sur leur lieu de travail.

Au-delà du pognon que les paris leur rapportent, les combats suscitent un esprit de compétition entre *greensters* et bouffes-poussières, animés par un désir de gagner qui tourne à l'obsession. Avec les paris, la pool-town s'est transformée en lieu d'échanges et de business. Les *greensters* ont eu vite fait d'employer les habitants du dustland comme mules et de faire comprendre qu'ils étaient les boss, même en dehors de la zone à gob. Pour tout le dust, le combat est donc le moment de faire ravalier leur mépris aux « barons » de San Gabriel.

JUAN MENDES

À cinquante ans, c'était un tueur du cartel de Tijuana toujours en activité. Il avait acquis une réputation un peu trop encombrante, et ses associés eurent recours au Florencia pour le faire disparaître du devant de la scène. Juan était un boucher au caractère insupportable qui ne tolérât aucune contradiction de la part de son entourage. Après avoir échappé à un attentat à la voiture piégée, il décida d'organiser sa fuite. Ordonnant à sa maîtresse d'aller vider ses comptes en banque à LA et de l'attendre sur place, il fut surpris de voir quelle s'était envolée vers l'Espagne sans lui mais avec ses faux passeports et tout son pognon. Comme c'était la dernière personne à laquelle il pensait pouvoir encore faire confiance, il fut obligé de se démerder tout seul pour trouver une vraie planque. Le mouvoir de San Gabriel, lui parut idéal. Au milieu d'un territoire contrôlé par ses anciens ennemis, le Dieciacho, il aurait fallu être aussi malade que lui pour aller le chercher dans un endroit pareil !

Sur place, sa couverture de malade de la neuropeste ne marcha pas plus de trois jours, mais, confessant qu'il était un activiste pro Indiens du Mexique au père Hernandez, autorité morale de la communauté, celui-ci, pour son plus grand malheur accepta de le planquer. Durant six mois, il prit part aux tâches communautaires et fut plus sage qu'un taulard qui attend sa conditionnelle. Il trouva ses seuls moments de répit dans les combats dominicaux, lorsqu'il se rendait incognito du côté d'Alhambra. Alors ses fantasmes de meurtres aggravés sur la personne de son ancienne compagne et de ses associés s'estompèrent un peu. Mais Juan, comme à son habitude, craqua complètement. Six mois ça suffisait bien, il lui fallait du fric pour se tirer de ce merdier et faire la peau à tous les damnés salopards qui l'avaient trahi ! Il eut vite fait de prendre le contrôle de la pool-town en terrorisant à lui seul toute la communauté. Avec les premiers bénéfices réalisés sur les paris, il engagea des gobs pour surveiller tout son petit monde et depuis il s'engraissait sans rien foutre. Il ne montre jamais son visage en entier, le porte des lunettes, un filtre nasal voile le masque de protection en entier. Comme les *greensters* et les bouffes-poussières en font de même, personne ne se pose de question, et il pourrait rester planqué comme ça encore longtemps. Mais voilà, pour mettre ses plans à exécution, il lui faudrait encore beaucoup de fric. Sa nouvelle obsession c'est de prendre le contrôle du secteur en virant les *greensters*, mais là ça devient du suicide. Alors pour l'instant, il la boucle et tente de noyauter les feux follets pour localiser les raffineries. Ensuite, il se dit qu'il faudrait manipuler un gus bien frappé qui voudrait donner un coup de fouet à sa carrière. Il se méfie de la NADIV, ces types ont trop d'informateurs au Mexique et l'agence risquerait de l'identifier, voire de le vendre à ses anciens potes, ça serait pas une première d'ailleurs. Non, ce qu'il lui faut c'est des cops.



38

... J aurais donné n'importe quoi pour que cela ne tombe pas sur lui. N'importe quoi. Seulement, il n'avait pas le choix. Desperado et Lavinia étaient pris par l'affaire qui les occupait depuis quelques mois déjà – dedans jusqu'au cou, d'après ce qu'il avait pu comprendre. Catalina n'était pas disponible. Et c'était Emerson « le décavé » – l'ordure qui continuait, sans qu'on sache pourquoi à porter l'uniforme alors qu'il avait provoqué la mort de l'un des leurs, entre autres choses, qui avait découvert le corps et la gosse effondrée tout à côté.

L'examen avait été rapide : il avait brièvement examiné la dépouille, effectué les premières analyses de routine : vérification des globes oculaires, des lividités cadavériques et autres opérations élémentaires permettant de dater l'heure de la mort, la manière dont la victime avait succombé : une arme épaisse et tranchante avait défoncé sa cage thoracique, puis il avait été scalpé – et avait laissé le défunt aux mains des hommes de la morgue et arraché l'adolescente aux griffes du Sergent La Torture.

C'était une gamine de douze ou treize ans, à la longue chevelure aile de corbeau et aux yeux noirs. Sa peau cuivrée était couverte d'ecchymoses et sa lèvre supérieure tuméfiée – soignée et désinfectée sur ses ordres.

D'après ce qu'il avait pu comprendre, c'était son grand frère qui avait été tué.

Elle venait de Pasadena, ça au moins c'était sûr – avec facile que Tonton Fédié lui avait arraché au moment de son arrestation, un mot comme un autre dans la bouche de cette pourriture selon laquelle la récupération ou le sauvetage d'un témoin de couleuvre équivalait à une mise aux arrêts – et s'appelait Tania « Raven Wing » Raugh.

C'était à lui qu'avait échu la difficile tâche de la reconduire chez elle, en attendant qu'un membre de sa famille vienne à Pico House reconnaître le corps et le rapatrier. Pour avoir passé de longues heures avec Catalina à discuter de leurs racines, des difficultés inhérentes à l'intégration dans la communauté californienne comme au maintien de relations correctes avec leur culture d'origine, il savait qu'il lui serait extrêmement difficile de lier un contact avec les Natifs et au contraire extrêmement aisé, s'il ne faisait pas attention, de les froisser. Il avait en tous cas pris garde de n'ôter les fétiches de Raugh qu'avec des gants stériles, de les déposer précautionneusement et séparément dans des sachets hermétiques, qu'il avait ensuite placés dans un sac fermé par un grigris des plus dissuasifs – un crâne de rat peint de motifs noirs et blancs. Ses collègues comprendraient.

« Allez, tite sœur, il est temps d'y aller, murmura-t-il gentiment à la jeune fille en lui prenant le bras.

– Je... je ne veux pas...

– Ne t'inquiète pas, il est protégé ici – il ne lui arrivera rien. Je te ramène chez toi.

Désespérée et perdue, Tania ne put que hocher la tête. Elle le suivit en boitant légèrement jusqu'au parking du commissariat, de simples barrières installées – depuis peu – à même Olvera Street et grimpa à côté de lui sur le siège avant de sa voiture.

– Avec les embouteillages, ça risque d'être un peu long...

– Pourquoi ils ont fait ça ?

– Tu les connais ?

Elle secoua la tête en signe de dénégation, puis se mura dans un silence douloureux – un silence qui en disait long sur ce qu'elle ne pouvait pas révéler. Ils roulèrent durant près de trois heures, J évitant de son mieux les embouteillages, puis, enfin, pénétrèrent dans le barrio de Pasadena. Sur les hauteurs, la masse verte du gob empêchait toute visibilité. En bas, université, laboratoires de recherches, rues sales, poussiéreuses – hors du temps. Un peu comme s'ils pénétraient dans une ville fantôme. J aurait probablement dû passer par le commissariat, mais, étant donné l'état physique et psychologique de la gosse, ça aurait relevé du sadisme pur. On pouvait lui reprocher beaucoup de choses, mais pas ça.

« Où habites-tu ?

– Pas loin du Jet Propulsion Laboratory. »

Le légiste freina, le temps de transmettre à son ordinateur de bord le nom recherché – en quelques secondes, un plan du quartier apparut, indiquant leur position, celle du bâtiment et le meilleur trajet pour y parvenir. Il signala également une forte concentration de véhicules aux alentours.

Fascinée, Tania regardait le tableau de bord, ses yeux manifestant pour la première fois en quelques heures autre chose que de la peur ou de la méfiance.

« Tu vois, ça permet de se repérer dans la ville, de savoir exactement où on est – ce genre de choses. Tu sais ce qui se passe, là-bas en ce moment ?

– Non. »

Ils finirent par arriver près du laboratoire. Il y avait là une bonne cinquantaine de personnes – civils, SWAT, milice privée, journalistes – tous réunis près de la façade nord de l'édifice.

Pas le temps de s'y arrêter tout de suite. Plus tard, peut-être – s'il en avait envie.

« C'est là-bas, après cette avenue. »

J hocha la tête et s'engagea dans une petite rue paisible – maisons alignées les unes à côté des autres, gamins jouant sur les trottoirs – il n'y avait là que des Natifs. Comme, quelques minutes auparavant, n'étaient présents que des Chicanos.

« C'est là », murmura-t-elle en désignant une modeste demeure, à l'angle d'une ruelle.

Il se gara sous l'œil intrigué et suspicieux de quelques passants, sortit, ouvrit la portière côté passager et l'aïda à s'extirper du véhicule.

Sous la véranda, un vieil homme, bottes posées contre une poutre, fumait la pipe. Cheveux longs ornés de plumes, jeans et chemise élimée. En les voyant, il se redressa rapidement, descendit quelques marches et s'arrêta à quelques pas d'eux, bras croisés.

« Bonjour, monsieur.

– Que faites-vous ici, avec ma petite fille, l'Anglo ?

Il ajouta quelque chose dans une langue que J ne comprit pas. L'adolescente fondit en larmes et retourna en courant dans la maison.

– LAPD, commissariat de Pico House. Je viens vous annoncer une mauvaise nouvelle...

– BearPaw est mort, n'est-ce pas ?

– Co... Comment le savez-vous ?

– Je le sais, c'est tout. Je l'avais mis en garde, pourtant.

– Avez-vous une idée de...

– Peut-être – ou peut-être pas. Que savez-vous de notre peuple, mister...

– J. C'est ainsi qu'on m'appelle.

– Je suis John "Thunderbird" Rough, Ancien de cette demeure.

Ancien... Chez lui, à Duarte, c'était également une distinction. Le signe que la personne méritait un certain respect – un terme souvent associé aux houngan. Il ne pouvait qu'espérer qu'ici, ils ne soient pas tous du même ordre que Toussaint Laclelle et consorts.

Entrez, si vous voulez.

Dans le salon, une femme sanglotait, les mains crispées sur une sorte de filet auquel elle ajoutait des perles et des plumes. Plus loin, sur le canapé était assis un couple – une décaquée d'environ seize ans et un jeune homme un peu plus âgé, très beau et très digne malgré des ecchymoses et de nombreux bandages. Tania était venu se réfugier dans ses bras et sanglotait, ses frères épaules secouées de peur et de chagrin.

– Ma fille, Ginny, déclara le vieillard. Son fils, Darkwind et... Mary.

Une heure plus tard, J quitta la maison des Chumash en compagnie de Thunderbird. Ils se rendirent d'abord en bordure du quartier, près d'une vaste demeure que son passager lui désigna comme « maison des fantômes ». S'y trouvaient d'autres Natifs – tous de sexe masculin – d'un âge relativement avancé, qui attendaient semblait-il, à l'ombre d'un sycamore.

« Ce soir, mes frères, nous effectuerons la Danse des Esprits. Pour BearPaw, mon petit-fils qui est mort au nom de ses idées. Au nom de nos idées. Il revenait de Downtown. Il avait emmené Tania au Biddy Masson Park, elle avait un exposé à faire pour son école. Ils l'ont abattu. Ils ont pris son scalp.

– Et la petite était là ? s'enquit l'un des vieux sages de sa voix cassée.

– Oui. Elle ne parlera pas. Pas maintenant. Trop d'images, trop de tristesse.

– Darkwind...

– Il est toujours faible. Il n'a pas pu venir avec lui. Et Mary est...

– Je vois.

Puis, se tournant vers le légiste, Thunderbird précisa :

BearPaw appartenait au CIM Il soutenait la politique de Veronica « Laughing Coyote » Hammond et était devenu, depuis peu, l'un de ses bras droits. Il a été abattu par ceux pour lesquels nous sommes des traîtres, mais qui sont incapables de comprendre la signification profonde de notre culture et de ce au nom de quoi nous nous battons.

– Comment...

– Vous vous demandez comment j'en suis aussi sûr, n'est-ce pas ? Cherchez dans vos racines, jeune homme-médecine. Cherchez en vous-même et vous trouverez la réponse...

LES NATIFS DE CALIFORNIE Entre tradition et modernité

1. Perspective historique

« C'est un beau jour pour mourir »

Chef Crazy horse

1.1. Avec ou sans Blancs

Il est difficile d'estimer correctement le nombre de Natifs d'Amérique antérieure à l'arrivée des Blancs. Les autorités californiennes et américaines citent systématiquement le



39

CHAPITRE UN



chiffre de deux ou trois millions, mais certains estiment que la population native atteignait les dix ou quinze millions d'individus ! Cependant, tout le monde ou presque s'accorde au sujet de l'origine du peuplement : en -20 000 avant notre ère, des colons venus de Sibérie ont traversé le détroit de Béring pour s'installer sur le continent américain.

En 1492, la vie des Natifs d'Amérique bascula. Christophe Colomb découvre Cuba et ses habitants, qu'il prend pour des habitants d'Inde, d'où le nom « Indiens », qui n'est toujours pas reconnu par la plupart des experts et des « Indiens » eux-mêmes. Avec Colomb débute la colonisation blanche du continent américain et le lent mais inéluctable déclin de la civilisation native d'Amérique. Les Natifs, eux, ne se doutaient pas des conséquences qu'aurait cette rencontre et accueillirent les Blancs avec enthousiasme. Ils les considéraient comme des curiosités, avec leurs drôles d'habits et leurs inquiétants engins – notamment les armes à feu. Pourtant, les relations s'envenimèrent au fur et à mesure que les Européens montraient de l'arrogance et du mépris, et que les Natifs d'Amérique comprenaient à quel point les Blancs étaient insensibles aux rythmes de la nature et aux plaintes des esprits.

1.2. Les guerres indiennes

Même s'il existait des conflits localisés dès le XVI^e siècle, il faut attendre le XIX^e siècle et la ruée vers l'Ouest pour assister à la déportation et au massacre systématique des populations natives. Les Indiens étaient non seulement désavantagés en termes militaires, mais ils étaient aussi dépourvus de défenses immunitaires face aux maladies des Blancs. De plus, les Natifs d'Amérique restaient désunis face aux Blancs, perdus dans une myriade de tribus et de nations aux langues et aux coutumes différentes, parfois contradictoires. Ainsi, les Natifs d'Amérique ont été les victimes d'un véritable génocide justifié par le besoin « naturel » de progrès, l'obligation de « civiliser », et impuni pour la seule et unique raison qu'il a été presque couronné de succès. Par la suite, les Indiens ont été harcelés par de petits propriétaires terriens, eux-mêmes exploités par l'élite américaine de l'époque. La fin de ce « conflit domestique » est en général datée par le massacre de Wounded Knee, en 1890, où deux cents Sioux, hommes désarmés, femmes et enfants, furent abattus par le 7^e régiment de cavalerie.

Les trois cent quatre-vingt-neuf traités signés au cours de cette période entre les nations natives et le gouvernement fédéral ont systématiquement été patjurés par les divers présidents américains, dans la plus grande ignorance du peuple américain et de la communauté internationale. La Californie n'a pas échappé à ce triste phénomène : dix-huit traités ont été signés avec les cinq cents chefs indiens de Californie, mais aucun n'a été ratifié par le sénat américain.

Avec la ruée vers l'Ouest, les Indiens ont presque complètement disparu de la côte Est. En tout cas, ils y ont été intégrés à la société blanche, à tel point qu'au siècle dernier tout le monde croyait ces tribus éteintes, ce qui n'était pas le cas. Toujours est-il que les Indiens sont bien plus présents à l'Ouest, notamment en Oklahoma, en Californie, au Nevada et en Arizona.

1.3. L'activisme et le Red power

Durant le siècle dernier, la persécution a continué, sous des formes plus insidieuses, mais tout aussi terribles. Après avoir parqué les Indiens dans les réserves, les USA ont décidé, dans les années 50, de les intégrer de force à la société blanche à grands coups de lois hypocrites et de mesures sociales coercitives. De même, la Californie instaura un système spécial de réserves, les « rancherías », de minuscules parcelles de terrain impropres à l'agriculture et ne mesurant jamais plus de quelques kilomètres carrés.

Pourtant, les Natifs d'Amérique n'ont pas disparu. Après le déclin démographique et culturel sans précédent du tournant du XX^e siècle, le peuple natif a repris une lente ascension démographique. Tous les espoirs et la colère de ce peuple se sont matérialisés contre l'intégration forcée dans les années 60 du siècle dernier lorsque, profitant de la lutte généralisée pour les libertés civiques, de l'émergence de la « contre-culture » et du Black power, le Red power est né. L'unité indienne est ainsi née de la défaite face au Blanc, de cet activisme des années 60.

L'ouvrage de référence de l'activisme indien est *Custer died for your sins*, écrit en 1969 par Vine Deloria, un avocat d'origine sioux. La base du militantisme indien repose sur la volonté de restaurer l'intégrité territoriale des nations indiennes et de perpétuer les valeurs indiennes : le respect de la nature, l'entraide, et une conception de la vie empreinte de spiritualité. Le militantisme indien fut un succès : l'opinion publique américaine et même internationale reprit conscience de ce peuple véritablement oublié de l'histoire. Le Red power s'illustra notamment par l'occupation de locaux, par des actions juridiques et par des manifestations publiques. Sans offrir une véritable réponse aux problèmes des Natifs, le militantisme des années 60 et 70 fut fondamental pour la sauvegarde démographique et culturelle du peuple natif, mais aussi pour sa prise en compte par les autorités américaines. De plus, le renouveau indien n'a pas été qu'une lutte politique, il fut aussi un renouveau artistique, notamment littéraire. D'ailleurs, les nations californiennes sont connues pour leurs peintures rupestres, notamment celles de la tribu des Chumash, originaire de San Luis Obispo.

Cependant, après l'élan de sympathie américain pour les Indiens s'est développé un courant anti-Indiens et des groupes de pression se mirent à réclamer la disparition des « avantages » que conférait la législation fédérale aux réserves et aux Indiens.

À la fin du siècle dernier, la Californie abritait la deuxième plus grande population de Natifs d'Amérique, juste derrière l'Oklahoma. L'université de Berkeley proposait d'ailleurs un programme d'études indiennes permettant aux Natifs d'Amérique de se cultiver sur leur propre passé.

1.4. Des chimères douloureuses

Fort d'un XX^e siècle plein de promesses, le peuple indien se croit sauvé en 2004 lorsque la belle Hillary est élue présidente des USA – victoire à laquelle il a contribué dans les

CHRONIQUE D'UN GÉNOCIDE OUBLIÉ

1779 : premier traité signé au Delaware.
1787 : Northwest ordinance reconnaissant le droit de propriété des Indiens.
1824 : création du Bureau of Indian Affairs au sein du War department.
1830 : Indian Removal Act instituant le transfert des « populations indiennes » de l'est vers l'ouest.
1838 : la « Piste des larmes », déportation des Cherokee en Oklahoma.
1848 : le BIA passe sous la tutelle du Department of the Interior.
1876 : le 25 juin, bataille de Little Big Horn où Crazy Horse et Sitting Bull battent le septième de cavalerie de Custer.
1890 : dans le courant de l'année, la Danse des Esprits gagne de nombreuses réserves. Il s'agit d'un mouvement de renouveau spirituel encourageant les Indiens à ne pas abandonner leur identité. La répression américaine ne se fait pas attendre.
1890 : le 29 décembre, massacre de Wounded Knee.
1924 : Indian Citizenship Act. Les Indiens d'Amérique obtiennent tous la citoyenneté américaine. Certains États refusent l'application de cette loi fédérale jusqu'en 1948.
1934 : Indian Reorganization Act, qui reconnaît le droit des tribus à l'autonomie et instaure les conseils tribaux. Cette loi fondamentale pour la condition indienne a probablement sauvé les réserves et constitue toujours le socle de la condition indienne.
1968 : création de l'AIM.
1969 : en novembre, occupation de la prison d'Alcatraz par l'association Indian of All Tribes.
1972 : en décembre, occupation du BIA par la Longue marche.
1973 : de février à mai, des militants de l'AIM occupent le village de Wounded Knee en commémoration du massacre de 1890. Après avoir monopolisé les médias,

leurs revendications retombent dans l'oubli et l'armée américaine parvient à reprendre le contrôle du village. C'est le point culminant du militantisme indien du siècle dernier.

1978 : Federal Acknowledgement Act.
1988 : Indian Gaming Regulatory Act.

1994 : le président Clinton signe de nouvelles traités avec plus de soixante gouvernements tribaux, leur garantissant une autonomie et un financement accrus.
1999 : le 6 juillet, le président Clinton se rend sur la réserve Sioux de Pine Ridge où il prend conscience de l'état de pauvreté extrême dans lequel vivent beaucoup d'Indiens.

2000 : la Californie abrite environ 250 000 Natifs d'Amérique, contre 2,5 millions pour l'ensemble des USA. Les réserves accueillent environ 1 million d'Indiens.

2006 : la présidente Clinton crée une « super-réserve » en fusionnant au Nevada la plupart des réserves indiennes et des parcs nationaux. Cette réserve est symboliquement baptisée « New Land Indian Reservation » et recouvre presque la moitié du Nevada.

2024 : à la date anniversaire de l'Indian Citizenship Act, des Wildcats attaquent le BIA.

2027 : création du CIM et de l'ILA, reconnaissance par la république de Californie de la Native Californian Church.

2029 : l'ILA est déclarée illégale par la république de Californie.

2030 : la république de Californie compte environ 2,5 millions Natifs d'Amérique, dont près de 15 millions au Nevada, Los Angeles et San Francisco abritent chacun environ 100 000 Natifs d'Amérique. Les USA, quant à eux, abritent 1 million de Natifs d'Amérique, dans des réserves affichant presque publiquement leur statut de camp de concentration.

2031 : élection de Kristin Lane à la mairie de Los Angeles. Les Compagnons font voter une loi transformant le Yosemite Park en réserve indienne nationale.

2050 : le continent américain devrait compter environ 45 millions Natifs d'Amérique.

États de l'Ouest. Durant ces quatre années, les subventions fédérales aux réserves augmentent et les discriminations administratives et juridiques dont souffrent les Natifs d'Amérique s'atténuent, Hillary Clinton marchant dans les traces de son mari.

Pourtant, ce n'est qu'un court répit avant l'élection en 2008 du très autoritaire Arnold. Face à la montée en puissance d'une élite politique fascisante, les mouvements indiens se durcissent. La *red road* et l'intégrisme *full-blood* (voir plus bas) se développent à une vitesse incroyable au sein d'une population qui n'attend plus rien du gouvernement des Blancs. Cette colère culmine en 2024 lorsqu'un groupe de Wildcats (voir plus bas) occupe des locaux du Bureau of Indian Affairs et brûle les registres tribaux, démontrant ainsi leur rejet des autorités blanches et de cette citoyenneté américaine dont c'était le centième anniversaire.

Cependant, le 4 juillet 2026, le peuple natif reprend espoir à l'annonce de l'indépendance de la Californie, et ce pour deux raisons, malheureusement contradictoires. Les uns voyaient dans la république de Californie, Némésis des USA, l'inévitable havre de paix et de cohabitation dont certains rêvent depuis 1492. Les autres voyaient dans cette indépendance un exemple à suivre pour extorquer au gouvernement blanc l'autonomie véritable des réserves et la création de Nations Indiennes Indépendantes.

Ces deux espoirs furent fauchés d'une égale façon par la répression blanche, qu'elle soit américaine ou californienne. Celle-ci fut d'une sauvagerie incroyable, mais comme toujours, ce triste épisode a été effacé de l'histoire officielle, des deux côtés de la frontière californienne. De même, l'indépendance de la Californie aurait pu être l'occasion d'abolir le Bureau of Indian Affairs, comme le demande l'AIM (voir

plus bas), mais la république de Californie a préféré répéter les erreurs du passé plutôt que d'innover et d'écouter la voix des Natifs d'Amérique. Cette attitude provient d'une part de la difficulté à intégrer les Indiens (voir plus bas) et d'autre part de l'hostilité traditionnelle entre les États fédérés et les réserves, du fait du statut particulier de celles-ci.

L'élection de Kristin Lane et la montée en puissance des Compagnons ont quelque peu calmé les ardeurs des activistes indiens, qui voient là un nouvel espoir de cohabitation pacifiste. La création de la Yosemite National Indian Reservation semble confirmer cet espoir en remettant partiellement en cause le principe des rancheries.

Dans les années 30, la république de Californie a officiellement reconnu cent douze tribus indiennes – pour environ cinq cents nations indiennes sur le continent américain – et cent vingt-sept réserves dans les États de Californie et du Nevada. Ainsi, la Californie est la région du continent américain abritant la plus grande diversité de cultures, tribus et langues natives d'Amérique. Malgré la répression californienne au lendemain de son indépendance, bon nombre de Natifs d'Amérique se sont rebaptisés Natifs de Californie.

Au final, le véritable ennemi des Indiens, c'est l'oubli : l'oubli de leur existence même par les Blancs et la communauté internationale d'une part, l'oubli de leurs propres valeurs par les jeunes Indiens d'autre part.

BUREAU OF CALIFORNIAN INDIAN AFFAIRS

Le statut des Natifs d'Amérique au sein des USA était régi par les traités signés entre les nations indiennes et le gouvernement fédéral. Ainsi, lorsque la Californie accéda à l'indépendance, les Natifs d'Amérique voulurent renégocier ces traités, en leur faveur bien entendu.

C'est pour procéder à ces négociations que le BCIA fut tout d'abord créé, plein de bonnes intentions à l'égard de la minorité indienne, comme à l'égard de toutes les minorités californiennes. Pourtant, les négociations furent beaucoup plus compliquées et dures que prévues : le BCIA fut « obligé » de conserver le statu quo ante au titre d'une « mesure provisoire en vue d'un règlement ultérieur de la question indienne ». En bref, le statut des Indiens en Californie est peu ou prou le même que dans les USA du XX^e siècle. Notamment, les Natifs de Californie ont tous la citoyenneté californienne, qu'ils vivent dans des réserves ou pas.

Dans les années 30 le BCIA ressemble à s'y méprendre à son cousin américain : une bureaucratie tentaculaire regroupant des services administratifs, sociaux et d'aide économique. Le BCIA gère presque unilatéralement la vie des réserves. Pourtant, il ne dispose d'aucune force de police. Certes, les conseils tribaux ont une police, mais la Californie, toute tolérante qu'elle soit, ne peut laisser les Peaux-rouges se faire justice. Comme aucune force de police ne veut mettre les pieds dans ce panier de crabe, devinez qui a tiré le gros lot ? Le COPS bien sûr !

2. La culture des Natifs de Californie

« Je galopais avec le vent, maintenant, je me rends, c'est tout. »

Geronimo, le jour de sa reddition.

2.1. La mystique indienne

Face à la multitude de nations indiennes existantes, ne serait-ce qu'en Californie, il est difficile de dresser un portrait culturel précis ; chaque nation a ses propres mythes, codes sociaux, etc. Le peuple indien est en effet bien plus divers que l'homme blanc ne se l'imagine. Cependant, quelques constantes font surface :

Tout d'abord, les Natifs de Californie sont très préoccupés par leur relation avec la nature et le monde des esprits. Ils sont convaincus que toutes les choses sont liées et recèlent la vie : les arbres, les rochers, etc. Tous les êtres vivants et les choses de la nature sont liés par les forces de la nature. Le pouvoir de la nature est souvent représenté ou symbolisé par le cercle de vie ou la roue médecine.

De même, les Natifs de Californie révèrent les quatre vents. Pour certaines tribus, le vent du Nord représente la

QUELQUES TOTEMS

Du fait de l'incroyable diversité culturelle des Indiens, il est impossible de dresser une liste des totems qui soit complète ou tout simplement applicable à toutes les nations. Certains totems, pourtant, ont sensiblement le même sens dans bien des tribus.

- **Aigle** : c'est un animal très positif dans la culture indienne. Il incarne de nombreuses qualités : la clairvoyance, la force, la rapidité, la beauté et la gentillesse. Pour beaucoup de tribus, c'est le symbole du Créateur de la vie.
- **Chouette** : le messager de la mort. Voir une chouette en plein jour annonce une mort pour la nuit.
- **Coyote** : c'est un tricheur, un menteur et un intrigant, mais aussi un professeur. En effet, le coyote est avant tout malin et rusé. Notez qu'en anglais, coyote se prononce « coyoti ».
- **Corbeau** : lui aussi un menteur et un intrigant. Assez logiquement, lorsque ce n'est pas le coyote qui joue le rôle de professeur, c'est le corbeau.
- **Kakalepi** : l'esprit joueur de flûte. C'est un esprit protecteur, symbole de fertilité.
- **Loup** : n'est pas systématiquement un esprit méchant. C'est aussi le protecteur des humains.
- **Ours** : le gardien de la vie, un totem de force et de courage.
- **Tortue** : symbolise la Terre-Mère. Dans certaines légendes, le monde repose sur le dos d'une tortue géante.

sagesse, celui de l'Ouest l'introspection, celui du Sud la croissance et celui de l'Est la paix et la lumière.

Les Natifs de Californie accordent donc une grande importance au monde des esprits et au monde des rêves. De leur point de vue, il existe une multitude d'esprits : esprits des animaux, des vents, de la rivière, etc. Parmi ces esprits, il en est deux qui ont retenu l'attention du Blanc : les manitou et les totems. Le mot « manitou » est un mot algonquin. Il désigne les esprits, sans préciser s'ils sont bons ou mauvais. Les totems, quant à eux, constituent une notion commune à tous les Indiens, ce sont des esprits qui guident l'Indien sur la voie de la spiritualité, des mentors et des professeurs. Dans de nombreuses légendes indiennes, les animaux, notamment le coyote et le corbeau, sont les professeurs des premiers humains. Devenir un adulte consiste dans bien des tribus à trouver son totem.

2.2. Les Indiens et le sacré

Les Natifs de Californie respectent grandement leurs « Anciens ». Il n'est pas nécessaire d'être vieux pour être un Ancien, les Natifs reconnaissant que les esprits donnent parfois au jeune la sagesse du vieux. Les Anciens sont les chefs spirituels des Natifs de Californie et se spécialisent dans une pratique religieuse selon leur tribu.

Certains interprètent les rêves, d'autres préparent des herbes médicinales et certains s'occupent des huttes à sudation. De même, les Natifs de Californie parlent plus volontiers d'hommes-médecine – même si certains sont des femmes – que de shamans. Il est poli d'apporter du tabac lorsque l'on rend visite à un Ancien.

Les objets de la vie religieuse indienne sont sacrés et ne peuvent être touchés que par leur gardien légitime. Au titre des objets sacrés, on trouve les pipes, les tambours et les sacoches-médecine. Si un être non autorisé les touche, ces objets perdent leur caractère sacré et leur pouvoir magique. À ce titre, les femmes sont craintes, car un simple regard d'une femme « dans sa période de lune » peut retirer son pouvoir à un objet sacré. S'ils ne veulent pas s'attirer de gros ennuis, les policiers californiens seraient bien avisés de demander la permission de toucher ces objets, même lors d'une perquisition ou d'une fouille au corps. Cette autorisation n'a aucune valeur légale, mais une grande valeur spirituelle : si le gardien l'autorise, n'importe qui peut toucher un objet sacré.

2.3. Les cérémonies indiennes

La vie spirituelle des Natifs de Californie est marquée par de nombreuses cérémonies. Certaines, notamment les Powwows, sont accessibles aux non Indiens. Depuis l'essor du New Age, de plus en plus de tribus se referment sur elles-mêmes, irritées par les farfelus de tous bords.

Les plus courantes célèbrent les grandes étapes de la vie : l'enfance, la puberté, l'âge adulte et le « vieil âge ». Dans certaines tribus, chacune de ces étapes est associée à l'un des quatre vents.

D'autres cérémonies sont plus ponctuelles. Les cérémonies de la pipe sont la principale occasion de se retrouver au sein d'une tribu sous la présidence de l'Ancien. La pipe est allumée selon un rituel bien précis et passée de participant en participant. Dans certaines tribus, les cérémonies de la pipe ménagent un moment où chaque participant peut s'adresser librement à l'assemblée. Pour les Indiens, le tabac est peu ou prou aussi sacré que l'hostie pour les chrétiens. Les Indiens utilisent beaucoup le tabac dans leurs cérémonies, soit pour le fumer, soit pour l'offrir aux esprits.





44

La hutte à sudation est utilisée pour permettre le jeûne, la purification spirituelle ou la guérison de l'âme. Une hutte à sudation ne laisse pas pénétrer la lumière du jour. En son centre, sur une terre jamais foulée par le pied humain, des pierres chaudes sont installées. Les participants s'y réunissent dans l'obscurité la plus totale, et entrent dans une méditation rythmée par le tambour, les chants et la participation du gardien. Ce dernier, installé devant la porte de la hutte, donnera par quatre fois, pour honorer les quatre vents, une pierre chaude à l'Ancien se trouvant dans la hutte. Cette cérémonie peut durer plusieurs heures ; certains incorporent une pipe, d'autres pas.

Le Pow-wow est certainement la cérémonie la plus connue des Blancs. À l'origine, le Pow-wow était une cérémonie religieuse tirée du mot algonquin « rêver ». Aujourd'hui, c'est une grande fête permettant aux différentes nations indiennes de se rencontrer. Pourtant, les Pow-wows gardent une dimension spirituelle ; les Anciens expliquent que se rassembler tous ensemble dans la joie constitue une expérience spirituelle bénéfique pour tous. Les Pow-wows commencent toujours par un défilé des danseurs. Ce défilé est mené par un Ancien portant le Bâton de l'aigle. Outre les compétitions de danses traditionnelles et les rodéos, les Pow-wows sont l'occasion de commémorations solennelles, de chants traditionnels et de prières. Bien qu'il s'agisse de rassemblements typiquement indiens, les Pow-wows se déroulent fréquemment hors des réserves, notamment à Los Angeles au Grand Hope Park ou au Convention Center de South Park.

Il existe d'autres cérémonies, moins connues du grand public et moins « joyeuses ». En effet, dans certaines tribus, la scarification rituelle et certaines formes d'automutilation sont courantes. Ainsi, dans certaines nations, l'Indien qui passe à l'âge adulte s'épilaît définitivement le visage à l'aide d'une cire qui n'est pas sans rappeler celle qu'utilisent les femmes des années 30. Le rituel laissait souvent le jeune Indien les joues déchirées et rougies par le sang. Dans d'autres tribus, la Danse du Soleil incorpore certains éléments de piercing ; les danseurs se suspendent par des crochets plantés dans leur poitrine et dansent jusqu'à se déchirer la chair.

Pour les Blancs la danse la plus effrayante reste la Danse des Esprits, parfois appelée Danse Fantôme – *Ghost Dance*. Wovoka prétendait que cette danse rendait invulnérable aux balles grâce aux plumes, aux étoiles et aux oiseaux qui décoraient les chemises cérémonielles. Il s'agissait pourtant d'une danse pacifique, aspect sur lequel insistait Wovoka. Lors de cette cérémonie, les danseurs portent des capogues

en peau de daim, ornées de coiffures en bois, de croix et d'étoiles, et des plumes d'aigle. Ils appellent ainsi les Gans, esprits descendus de la montagne, qui chassent le mal et donnent une force surnaturelle aux danseurs, libérés de toute inhibition.

3. La vie des Natifs de Californie dans les « prairies en ciment »

« La seule chose qui inquiète plus un Blanc qu'un Indien pauvre, c'est un Indien riche »

Shani Assante

PETIT LEXIQUE DU NATIF DE CALIFORNIE

- **Anglo** : un Américain ou un Californien intégré à la société des Blancs, quelle que soit sa couleur de peau.
- **Bonne pomme** : un Indien ayant renié ses origines pour s'intégrer à la société des Blancs. Comme une pomme, il est rouge à l'extérieur, mais blanc à l'intérieur. Appelé aussi « oncle Tomahawk ».
- **Euro** : un Américain ou un Californien blanc.
- **Nouvel Oklahoma** : la New Land Indian Reservation. En Choctaw, Oklahoma signifie « terre rouge » ou « peuple rouge » – « terre » et « peuple » sont souvent le même mot dans les langues indiennes.
- **Prairies en ciment** : les villes des Blancs et plus généralement tout ce qui se trouve en dehors des réserves ou des parcs nationaux.
- **Rancherías** : les réserves spécifiques à la Californie depuis le siècle dernier. Contrairement aux réserves des autres États, elles sont exiguës et ne peuvent accueillir qu'un nombre limité d'Indiens. C'est la pire sorte de réserves.
- **Visages pâles** : il s'agit des Blancs. Trop associé au stéréotype de l'Indien sauvage véhiculé par les westerns du siècle dernier, ce terme n'est plus utilisé que de façon ironique par des Natifs qui veulent se moquer des Blancs en même temps qu'ils les insultent.

3.1. Conditions de vie

Parce qu'elles sont le véritable et quotidien lieu de rencontre entre la société des Blancs et celle des Natifs de Californie, les villes expriment d'une façon plus aiguë que les réserves le problème de l'intégration des Indiens à la société californienne – société, qui, rappelons-le, a fait de l'intégration des minorités son cheval de bataille. Cependant, la « minorité » indienne présente une caractéristique particulière, qui rend son intégration difficile. En effet, le melting-pot américain, et par extension californien,

LES EFFETS TECHNIQUES DES DANSES

Les noms des effets sont issus des règles présentées en page 132 du supplément *Lignes blanches*. Ils persistent pendant une heure après la danse.

- **Danse du Soleil** : 5 points de dommages pour les crochets et invulnérable.
- **Danse des Esprits** : Berserk et Énérvé (3).

fonctionne grâce à un marché tacite : « J'accepte ta singularité si tu t'intègres dans ma société ». Or, la communauté native ne cherche pas à s'intégrer à la société américaine ou californienne, elle veut s'en séparer, devenir autonome. Les Natifs refusent le marché de l'intégration « à la blanche ». Malgré le libéralisme social californien, les Indiens apparaissent comme une minorité inquiétante, étrangère et irréductible.

Paradoxalement, les Indiens émigrés des USA sont mieux reçus que les Blancs émigrés des USA. En effet, dans l'inconscient collectif californien, les Indiens avaient reçu la citoyenneté américaine « malgré eux » ; on ne peut donc pas les accuser de loyauté aux USA.

Toujours est-il que les Indiens ont du mal à s'intégrer à la société, en tout cas beaucoup plus que les Noirs ou même parfois les Asiatiques et les Latinos. Pourtant, la Californie compte très peu de villes ou même de quartiers à prédominance indienne, il n'y a pas de ghetto indien comme il y a des ghettos noirs ou chicanos. Cela est principalement dû au BCIA. En effet, les Indiens qui veulent quitter les réserves peuvent bénéficier de subventions et d'aides sociales s'ils en font la demande au BCIA. Ce dernier ne manque pas de fournir un domicile à peu près décent, mais en prenant bien soin de disperser au maximum la population indienne sur le territoire californien, afin de « forcer » l'intégration au maximum. Cette politique fonctionne à merveille, tant et si bien que la transmission des valeurs indiennes aux jeunes générations devient de plus en plus difficile, parfois impossible, dans l'environnement urbain.

CRIMINALISTIQUE TRIBALE

Une étude du ministère de la justice californien démontre que :

- Un Californien de sang indien a deux fois plus de chances qu'un membre de n'importe quelle autre ethnie — y compris un Blanc — de se faire agresser dans la rue.
- 70 % des agressions dont sont victimes les Natifs de Californie sont perpétrés par un membre d'une autre ethnie, ce qui représente une tendance inverse par rapport à toutes les autres ethnies.
- Les Natifs de Californie commettent moins de crimes que toutes les autres ethnies présentes dans la république de Californie.

Par ailleurs, le BCIA a émis un règlement ratifié par le Congrès et reprenant un amendement de 1994 à l'American Indian Religious Freedom Act. Ce règlement autorise les Natifs de Californie à cultiver, transporter et consommer pour des besoins religieux le peyotl, autrement qualifié de narcotique.

choix de s'intégrer malgré tout à la société californienne. De plus en plus de « vrais » Indiens, en portant toutes les caractéristiques physiques — couleur de peau, physionomie, etc. — préfèrent abandonner leur culture ancestrale et vivre « comme un Blanc ».

Ces Indiens souffrent d'un double problème : ils sont méprisés par leurs frères de peau conservateurs, mais tout de même regardés avec méfiance par les Blancs tout aussi conservateurs. Ainsi, en faisant le choix de l'intégration, ils s'enferment souvent dans un double exil, dépourvus de véritable foyer.

De même, cette intégration n'est pas toujours un choix conscient. Beaucoup de jeunes Indiens dont les parents vivent en ville éprouvent les plus grandes difficultés, sinon le plus grand désintérêt, à découvrir leurs racines. Certains sont abrutis par la télévision au point de perdre de vue la part spirituelle de leur vie. D'autres se laissent séduire par les promesses du rêve californien. Enfin, certains se laissent prendre au piège de la criminalité, de la drogue, de la boisson ou des trois. Ceux qui rejoignent un gang urbain rejoignent le plus souvent un gang d'une autre ethnie. Il existe très peu de gangs à prédominance indienne issus du milieu urbain.

ÊTRE COPS ET NATIF DE CALIFORNIE ?

C'est tout à fait possible. D'une part, il n'existe évidemment aucune discrimination légale, et d'autre part, le gouvernement californien encourage tous ses services à engager des Natifs de Californie.

Il faut aussi reconnaître que bien souvent (trop souvent) les services de police ou les instructeurs de l'université de police atteints de préjugés sont ravis de se débarrasser des Indiens en les envoyant au COPS. De leur côté, les Natifs sont heureux de trouver dans le COPS un moyen — dangereux certes — de faire rapidement carrière dans un corps prestigieux.

De plus, mais cela a aussi ses inconvénients, le COPS a besoin des Indiens. Comme c'est au COPS que revient la juridiction des réserves, les officiers cops sont bien contents de pouvoir y envoyer des interlocuteurs privilégiés, sans se rendre compte qu'envoyer une « pomme » dans une réserve, c'est un peu comme envoyer un Blanc à Watts avec une pancarte à l'holte niggers ». Ce qui est sûr, c'est qu'un Indien travaillant au COPS a de bonnes chances d'être envoyé, lui et tous ses coéquipiers, dans les réserves ou moindre pépin là-bas. C'est le syndrome « Cœur de tonnerre ».

L'intégration des Indiens n'est donc pas systématiquement signe de réussite sociale, ou même d'amélioration par rapport à la situation des réserves. Pourtant, la réussite sociale n'est pas exclue. Si les Mohawks et les Iroquois du début du XX^e siècle étaient cantonnés à des rôles d'ouvriers, les Indiens du XXI^e siècle ont accès à presque tous les secteurs. Il s'agit là d'un des heureux héritages du militantisme du siècle dernier, qui a permis l'accès des Indiens à l'enseignement supérieur. Dans les années 30, on

3.2. Les pommes

Contrairement à une idée largement reçue tant chez les Blancs que chez les Indiens, les « pommes » ne sont pas des Indiens ayant peu de sang Indien, mais ceux qui font le

rencontre des Indiens docteurs, policiers, comme le célèbre Bluebear Bolton, mais aussi professeurs d'universités ou même sénateurs. De même, l'une des conséquences heureuses du déracinement systématique organisé par le BCIA, c'est qu'on peut rencontrer des Indiens à peu près dans n'importe quelle région de la Californie et dans n'importe quel quartier de LA.

FOUR WINDS INCORPORATED

FWI est une compagnie aérienne basée à Los Angeles. Fondée juste après l'indépendance, c'est une société encore jeune et reléguée au rang des charters, mais ses indicateurs économiques sont au beau fixe et lui promettent une belle croissance dans les prochaines années.

FWI est dirigée par la CEO Shani Assante. Cette jeune femme d'origine indienne — Navajo pour être plus précis — fait preuve d'un rare sens des affaires et surtout d'un aplomb incroyable. Elle est connue pour renverser la situation au cours des réunions d'associés, pour négocier les grèves comme personne et pour avoir mis dans sa poche bon nombre de journalistes économiques, ce qui lui conférerait, selon ses concurrents, un avantage déloyal.

Ce qui est sûr, en revanche, c'est que la CEO Assante met un point d'honneur à soigner sa politique sociale : tous ses employés sont bien payés et disposent d'une mutuelle bon marché. De plus, Assante fait son possible pour faciliter l'intégration des Indiens à la société californienne en allant recruter jusque dans les réserves. Si Assante est une pomme, elle n'a en tout cas pas oublié de quel arbre elle était tombée. Et si elle a fait le choix de l'intégration, elle est prête à faire partager son succès aux autres. Pourtant, malgré sa bonne volonté, Assante est souvent la cible des protestations ou même des agressions des intégristes *full-blood*.

Pourtant, Assante se revendique indienne et attentionnée envers son peuple. Elle reste convaincue que le pouvoir économique dans la société des années 30 est une bien meilleure arme que le fusil d'assaut.

3.3. Les activistes

Tous les Indiens qui vivent dans les villes n'ont pas abandonné leur héritage culturel, « pas besoin de plumes et de mocassins pour rester Natif de Californie ». Encore une fois, ces Indiens qui ont fait le choix de leur indianité ne sont pas ceux qui en présentent le plus de signes extérieurs. Il est parfois déroutant de constater que de jeunes gens qu'on pourrait croire métis, chicanos ou asiatiques, portent les plumes et les sacoches-médecine.

De même, l'activisme indien n'est pas purement politique. Les revendications culturelles et écologiques sont tout aussi importantes que l'autonomie politique. Nombre de manifestations ont pour objet l'aménagement d'un

centre culturel ou l'assainissement d'un lac. Par ailleurs, dans la pratique même, l'activisme indien a un style particulier, il présente une dimension récréative et familiale toute spécifique.

Quoi qu'il en soit, cet activisme passe avant tout par la création d'organisations et d'associations. Celles-ci peuvent se ranger dans trois grandes familles : les associations à but social, qui cherchent à faciliter l'intégration à la société californienne ; les associations à but culturel, luttant contre la dispersion géographique imposée par le BCIA et pour la transmission des valeurs indiennes ; et les associations à but politique, les groupes de pression indiens. Parmi ces organisations, les plus célèbres sont :

- **American Indian Movement** : l'AIM fut fondé en 1968 pour permettre aux Indiens de renouer avec leur spiritualité afin de contrer la politique désastreuse du gouvernement fédéral américain. Il est responsable de la plupart des actions d'éclat des militants indiens au cours du XXe et du XXIe siècle ainsi que de la dénonciation des brutalités policières. Lors de l'indépendance de la Californie, l'AIM a pris les armes pour obtenir la souveraineté de New Land. Ce fut un échec sanglant. Depuis, il s'est implanté à Los Angeles et San Francisco, contre l'avis du Californian Indian Movement.

- **Californian Indian Movement** : ce frère ennemi de l'AIM fut fondé en 2027 par une branche dissidente de ce dernier lorsqu'il fut clair que l'indépendance de la Californie ne changerait rien pour les Indiens dans l'immédiat. C'est au CIM que l'on doit l'appellation « Native californian », jugé par l'AIM et les intégristes comme une « dégradante courbette aux traitres californiens ». Depuis sa création, le CIM est devenu l'un des principaux interlocuteurs du BCIA, mais passe la majeure partie de son temps à calmer les éléments les plus violents de la communauté indienne plutôt qu'à effectivement résoudre les problèmes de cette dernière. Son leader est une romancière originaire de Californie — tribu des Chumash — nommée Veronica « Laughing Coyote » Hammond.

- **Conseil des Indiens californiens de la baie de San Francisco** : fondé au siècle dernier, ce conseil regroupe des Indiens de toute la région de San Francisco et a une vocation culturelle.

- **Indian Law Ressource Center** : cette ONG de l'ONU n'a aucune prétention politique ou culturelle, mais est pourtant d'une grande aide pratique pour tous les Indiens du continent américain. En effet, l'ILRC est un cabinet de conseil juridique. Il assiste les tribus dans le cadre judiciaire et poursuit des recherches sur l'évolution du droit indien. Il dispose d'une antenne locale à Sacramento et à Reno.

- **International Indian Treaty Council** : cette association basée aux USA est une émanation de l'AIM — les deux organisations furent créées la même année. Son objectif est de fournir un interlocuteur unique aux instances internationales pour la défense des droits des nations indiennes au regard des traités signés avec le gouvernement fédéral américain. Depuis 2027, le CIM



réclame une participation à l'ITC, mais cela lui est refusé au motif qu'il n'y a encore aucun traité signé avec la Californie, ce qui est vrai au demeurant.

- **National Indian Youth Council** : ce mouvement, créé en 1961 à pour objectif de porter les revendications des éléments les plus pauvres, mais aussi les plus extrémistes de la population indienne. Il s'oppose fréquemment aux conseils tribaux, qu'il traite de pommes. Depuis quelques mois, il est connu pour avoir été « l'école politique » de Kristin Lane. Elle y a en effet fait ses premières armes de militante politique et ses premières manifestations. Elle faisait alors partie des éléments les plus durs du mouvement et des casseurs, mais s'est « rangée » depuis, en prenant soin que les médias n'apprennent rien de ces « erreurs de jeunesse »

- **Native Californian Church** : cette organisation religieuse inter-tribale est l'une des rares victoires indiennes de l'après-indépendance. Il s'agit en effet d'une émanation – amicale cette fois – de la Native American Church, reconnue par les USA depuis 1918. La république de Californie a reconnu son homologues local en 2027. La NCC organise des cérémonies religieuses, mêlant christianisme et spiritualité native.

- **Native Californian Rights Fund** : cette ONG de l'ONU est plus un cadre financier et légal qu'une véritable association avec des membres et des locaux. L'objet du NCRF est de prodiguer aux Indiens une aide juridique que cela soit au quotidien ou lors de problèmes plus sérieux avec la justice.

3.4. Les mystiques

Ces Indiens, malgré leur choix de vie citadine, se sont jetés corps et âmes dans la spiritualité native. Ici aussi, cet engouement n'a aucun rapport avec la force du sang indien qui coule dans les veines du mystique. Mieux, certains mystiques se revendiquant de la spiritualité indienne... ne sont pas Indiens !

Ainsi, on peut distinguer plusieurs catégories de mystiques natifs :

Les Indiens déracinés qui tentent de retrouver dans leur spiritualité une certaine dignité et une force de vivre. Ce sont en général des SDF ou des Californiens dangereusement proches du seuil de pauvreté.

De véritables hommes-médecine qui ont décidé par conviction personnelle d'aider leurs frères citadins et qui ont donc émigré dans les prairies de ciment. Eux aussi vivent souvent sans le sous, plus ou moins financés par les Indiens qu'ils aident.

Des pommes déçues par la société blanche et qui font volte-face. Ce volte-face est d'autant plus violent que certaines pommes ont le sentiment de devoir « racheter leur faute ». Ces mystiques vivent souvent comme tous les autres Californiens, quoique certains poussent le repentir jusqu'à abandonner tous leurs biens matériels.

De véritables faux hommes-médecine qui profitent de la crédulité des autres Indiens et des Blancs pour amasser de véritables fortunes. Certains sont Indiens, d'autres non,

mais tous gagnent bien leur vie. La plupart n'y connaissent rien à la spiritualité indienne et ont construit un véritable fatras mystique pour impressionner la galerie.

Des Blancs épris de la culture si « typique » et « pittoresque » des Natifs de Californie. Ceux-là sont souvent plus riches que la moyenne, ou vraiment très riches. Certains ont un sincère intérêt pour la culture indienne et la situation politique du peuple natif, d'autres non. Certains ont eu la chance d'avoir pour gourou un véritable homme-médecine, d'autres non.

Parmi tous ces mystiques, les plus riches ou les plus chanceux, abusent parfois du quetzal (cf. *Lignes blanches*, p. 107). En effet, les plus désespérés ou les moins bien

LES GRANDS CHEFS INDIENS

- **Adam Fortunate Eagle (1929-2014)** : leader et porte-parole de la prise d'Alcatraz.
- **Ben Nighthorse Campbell (1933-2012)** : sénateur du Colorado au début du siècle, célèbre pour être l'un des rares Indiens à tenir ce poste et pour avoir fait changer le nom du monument Custer Battlefield Monument en Montana en Little Bighorn Battlefield National Monument.
- **Della Warrior (1972-)** : directrice de l'Institute for American Indian Arts de Santa Fe, qui fut dissout en 2006.
- **Dennis Banks (1933-2016)** : ancien leader historique de l'AIM.
- **Deskaheh (1872-1925)** : chef Iroquois, il a provoqué l'étonnement et le respect de la communauté internationale. Il a traversé la moitié du monde pour porter la cause indienne devant la Société des Nations, ancêtre de l'ONU, à Genève en 1923.
- **Geranimo (1829-1909)** : célèbre chef apache, dit « Le diable rouge ». Il s'est rendu en 1886 et mourut en prison.
- **Russell Means (1939-2017)** : porte-parole de l'AIM. Avec ses trois frères Bill, Ted et Dace, ils constituaient le noyau dur du mouvement.
- **Sam Deloria** : directeur du département de formation des juristes indiens de l'université du Nouveau-Mexique au siècle dernier. Il fut un activiste brillant sur la scène internationale jusqu'en 1975.
- **Shani Assante (1995-)** : femme d'affaires célèbre des années 30 d'origine Navajo.
- **Sitting Bull (1831-1890)** : grand chef de guerre. Il s'est enfui au Canada où on le soupçonnait d'organiser la diffusion de la Danse des Esprits.
- **Veronica Laughing Coyote Hammond (1985-)** : leader actuel du CIM.
- **Vine Deloria (1933-2008)** : avocat sioux et écrivain célèbre. Auteur de *Custer died for your sins*.
- **Wild Bear (1999-)** : leader actuel de l'Indian Army of Liberation.
- **Wovoka (1856-1932)** : prophète de la Danse des Esprits.





informés – ou les deux – y voient là un moyen de se rapprocher des fameux totems de la mystique indienne. Ceux qui choisissent ce chemin ne se rendent bien sûr pas compte qu'ils se fourvoient complètement.

Les mystiques citadins forment rarement des sectes. Tout d'abord, la religion indienne n'a jamais fonctionné comme les religions « civilisées », avec leur attirail de prêtres et d'Églises officielles ; les Indiens n'ont donc pas le réflexe de fédérer la pratique de leur spiritualité. Ensuite, les efforts du BCIA pour disperser les Indiens portent leurs fruits, ainsi que ceux de la Native Californian Church. Cependant, les mystiques indiens se rencontrent souvent par le biais des organisations officielles et en profitent pour parfois les contaminer.

Enfin, au-delà de cette mysticité visible de tous, il existe une mysticité plus sombre. Les Indiens n'échappent pas aux expressions les plus dures de leur spiritualité : les crimes religieux. Entre le passé sanglant du peuple Indien et le mode de vie blasphématoire des Blancs – pollution, culte de la propriété privée, destruction du cercle familial –, les Indiens plus ou moins détraqués ne manquent pas de raisons pour faire subir les pires atrocités à n'importe quel Californien. Les crimes religieux indiens s'identifient par les caractéristiques suivantes :

- Une violence extrême. L'arme utilisée est souvent une arme indienne traditionnelle : tomahawk ou poignard. La victime est souvent scalpée.
- La présence de tabac.
- Des peintures imitant les peintures rupestres des tribus californiennes. En revanche, il n'y a jamais de message écrit : la tradition indienne est une tradition orale. La présence d'écrits est souvent l'indication qu'on a affaire à un copycat ou à un simple dégligné.
- Une ritualisation bien précise. Certaines nations pratiquent des rituels de torture traditionnels. Ceux-ci peuvent avoir fait l'objet d'études universitaires.

4. La vie des Natifs de Californie dans les réserves

« Ces terres ne sont pas à vendre »

Cri de ralliement de l'AIM.

4.1. Conditions de vie

Les conditions de vie dans la plupart des réserves sont misérables. Cela tient à deux raisons. La première est que les colons américains ont fait de leur mieux pour donner aux Indiens les terres les plus impropres à la culture et au développement. Les réserves indiennes sont assez systématiquement au milieu de déserts ou sur des terres arides, presque coupées de l'extérieur par l'absence de routes correctes. Certaines réserves ne sont même pas indiquées sur les panneaux routiers et seule une piste mal entretenue y mène. La deuxième raison tient au fait que pendant longtemps, les Indiens se sont laissés entraîner

par la spirale de la misère : dépossédés de leurs terres d'origine et de leur souveraineté, certains Indiens ont sombré dans l'alcoolisme et le défaitisme. Ainsi, les réserves indiennes constituent souvent un ensemble de mobiles homes poussiéreux, de cabanes en bois insalubres et d'écoles en préfabriqué, le tout digne d'un bidonville du tiers-monde : le chômage atteint en moyenne 50% dans les réserves. Les Indiens restent pourtant attachés aux réserves, même si elles sont un facteur de pauvreté, car c'est tout ce qui leur reste de leur territoire. Contrairement au stéréotype véhiculé chez les Blancs, tous les Indiens ne sont pas nomades, et même ceux-là entretiennent un lien sacré avec la terre qu'ils occupent.

À l'époque américaine, les réserves avaient un statut juridique en quelque sorte supérieur à celui des États fédérés. Elles dépendaient directement du gouvernement fédéral et pas de l'État dans lequel elles se trouvaient, ce qui ne manquait pas d'alimenter le ressentiment des militants anti-Indiens. De ce fait, les forces de police de l'État ne pouvaient intervenir sur le sol de la réserve, qui disposait de sa propre police. De plus, comme l'environnement des réserves était impropre au développement économique, le BIA fournissait de substantielles subventions fédérales. Depuis l'indépendance de la Californie, les réserves ont conservé leur extra-territorialité et leurs subventions. Elles n'ont pourtant pas exactement le même statut qu'à l'époque américaine : la Californie n'est pas un État fédéral. Jusqu'en 2029, le plus grand flou juridique régnait sur la question. L'accession du Nevada à une forme de tutelle donna des idées aux juristes du BCIA qui concocèrent un statut à peu près similaire pour les réserves. Il s'agit, comme à l'époque américaine, de « nations intérieures et dépendantes », placées sous la tutelle de la Californie. Il faut donc bien comprendre que les Indiens ne sont pas maîtres de leur vie politique, même dans les réserves : c'est le BCIA qui décide du budget, c'est le BCIA qui décide des lois et des réglementations, c'est encore le BCIA qui décide s'il faut construire une école ou un hôpital, où et comment, etc. Cependant, à New Land, les décisions du BCIA se heurtent à la résistance des Indiens et de l'ILA, et il est donc obligé de négocier ces décisions, conférant une certaine autonomie à la réserve.

LES DREAMCATCHERS

Le *dreamcatcher*, littéralement « attrapeur de rêves » est probablement « l'objet magique » le plus connu des Blancs. Il se présente sous la forme d'un petit filet enserré par un cercle rigide en bois et en tissu. De nombreuses perles et plumes sont accrochées soit dans le filet lui-même, soit sur le cercle de bois. Il existe plusieurs tailles de *dreamcatchers* : certains tiennent dans la main, d'autres sont aussi grands que des assiettes.

Le principe du *dreamcatcher* est simple : disposé dans la chambre à coucher, il attrape dans son filet les mauvais rêves, qu'il retient prisonnier. Les bons rêves, quant à eux, sont redirigés par le *dreamcatcher* vers le rêveur, pour qu'il ne cesse de faire de bonnes nuits.

Par ailleurs, il faut distinguer la situation des réserves californiennes et des réserves du Nevada. Les premières ne sont pas véritablement des réserves, mais des rancherias. Le plus souvent, leur taille ne leur permet pas de bénéficier de véritables infrastructures et elles ressemblent dangereusement à des bidonvilles. La réserve Yosemite représente une révolution par rapport à ce système, mais il est encore trop tôt pour savoir comment se déroulera son développement économique. Les réserves du Nevada, quant à elles, couvrent des dizaines de kilomètres carrés et permettent un semblant de développement, notamment grâce aux ressources du sous-sol et aux casinos.

C'est au Nevada qu'on trouve la New Land Indian Reservation créée par la présidente Clinton. Cette réserve fut d'ailleurs coupée en deux par la mise sous tutelle du Nevada. Après une courte lutte juridique et armée, l'Union a été ravie de laisser la charge de l'ensemble de la réserve au Nevada, et par voie de conséquence à la république de Californie. Il en va de même pour la Fort MacDermitt Indian Reservation. Depuis 2029, New Land est devenu la plus grande concentration d'Indiens du continent Nord-Américain, rassemblant la plupart des tribus encore existantes dans le continent. Au sein de ce rassemblement, ce sont les Sioux et les Navajos qui jouent le rôle de leader, parfois contesté. Beaucoup de Blancs voient le New Land comme une poudrière prête à exploser, ce qui n'est qu'à moitié faux. New Land est d'ailleurs fortement déconseillé aux Blancs non accompagnés, y compris aux cops.

Par ailleurs, du fait de la déception post-indépendance et du durcissement de l'activisme indien, l'insécurité devient un sujet de préoccupation concernant les réserves indiennes. Que ce soit dans certaines rancherias de Californie ou dans les régions les plus reculées du New Land, certains secteurs se coupent complètement de l'extérieur et tirent sur tout ce qui a la peau blanche. La plupart du temps, les autorités locales se contentent d'éviter le secteur et de laisser les Indiens à leur triste sort.

LA POLICE TRIBALE

En vertu de la Loi de 1934, de la politique des Clinton et des règlements du BCIA, les conseils tribaux peuvent mettre en place une police tribale. Celle-ci fait respecter les lois de la tribu, pas de la Californie.

Les policiers tribaux sont recrutés et dirigés par un chef de la police, membre du conseil tribal, sous une vogue supervision du BCIA. Ils sont moins bien entraînés et équipés que les policiers californiens, mais connaissent la réserve comme leur poche et bénéficient du soutien de la population. Bien qu'ils disposent de voitures de patrouille, ils travaillent tous en civil.

Relation avec le COPS : confrontation passive, active à New Land.

4.2. Les pommes

Dans les réserves, les pommes ne sont pas ceux qui ont décidé d'intégrer la société des Blancs – ceux qui font ce choix

commencent par partir –, mais ceux qui ont décidé d'utiliser la société des Blancs. Au sein de ces pommes, il est une division facile à faire : celles qui ont des casinos et les autres.

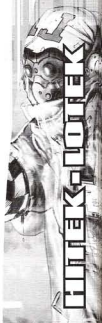
Les « autres », ce sont les Indiens qui ont accepté de travailler pour les branches locales du BCIA. Ces Indiens travaillent dans les écoles, les hôpitaux et les services sociaux des Blancs. Les tâches souvent essentielles qu'ils accomplissent les protègent de la vindicte des intégristes, mais ils sont tout de même victimes d'une forme de discrimination, surtout depuis 2026, et traités comme des traîtres. De leur point de vue, pourtant, ils n'en sont pas. D'une part ils ne rejettent pas systématiquement la spiritualité et le mode de vie indien, et d'autre part, ils essaient juste de tirer parti de la situation dans laquelle se trouve leur peuple. Et si certains de ces Indiens collaborent sincèrement avec les autorités californiennes, d'autres sont véritablement des profiteurs, tout aussi méprisants pour le Blanc que le plus intégriste des activistes.

Viennent ensuite, mais surtout, les Indiens qui travaillent dans les casinos. À l'époque américaine, la législation sur les jeux était très stricte, n'importe qui ne pouvait pas ouvrir de casino. Face à l'absence de développement économique des réserves, le gouvernement fédéral consentit à voter le Indian Gaming Regulatory Act en 1988. À partir de cette date, les casinos ont poussé dans les réserves à une vitesse incroyable. Moins chics mais aussi meilleur marché que les casinos de Las Vegas, ils ont tout fait de drainer l'argent des visages pâles dans les caisses des conseils tribaux et de certains Indiens bien avisés. Déjà, à la fin du siècle dernier, les Pequots du Connecticut géraient un casino dont les recettes dépassaient celles des casinos de Las Vegas. Le phénomène des casinos s'est propagé jusque dans le New Land et les rancherias.

Même si ces casinos sont gérés par les conseils tribaux, ceux qui y travaillent et les conseils en question sont vus comme des pommes. En effet, bien que ces casinos amènent des capitaux dans la réserve, leur influence sur les plans moraux et culturels est considérée comme extrêmement néfaste par les activistes et les mystiques : le jeu est le compagnon de voyage de l'alcool, du règne de l'argent et au bout du compte du crime. Ces casinos sont donc à la fois critiqués par les Blancs que des Indiens riches effraient et par les Indiens que des Indiens criminels effraient.

Il y eut en effet une recrudescence de la criminalité mafieuse dans les réserves au début du siècle. Assez rapidement, les éléments les plus durs de l'AIM et du NYC y ont mis bon ordre. La « guerre des gangs » qui en résulta constituait le terreau de l'ILA. Les activités mafieuses ainsi « récupérées » par les activistes victorieux constituent toujours la source principale de revenus de l'ILA.

De même, certaines réserves disposent de ressources minérales abondantes. Malheureusement, le manque d'infrastructures et de professionnels au sein des réserves, ainsi que la politique du BIA puis du BCIA, ont empêché les conseils tribaux d'en profiter pleinement. Les ressources sont le plus souvent exploitées par des sociétés blanches versant une redevance ridicule à la réserve. Ces sociétés sont les cibles privilégiées des Wildcats, car elles « pillent la terre de nos ancêtres ».



49

CHAPITRE 31

4.3. Les activistes

Coupé du monde extérieur par les limites de la frontière, déçu et courroucé par les chimères de l'indépendance californienne, l'activisme au sein des réserves a pris un danger tournant à la fin des années 20, particulièrement dans le New Land.

Certes, l'AIM et le CIM disposent toujours d'antennes locales dans la plupart des rancherías et dans le New Land. Ils continuent d'y recruter de nouveaux militants et d'y organiser des actions relativement pacifistes. De même, le National Congress of Californian Indians regroupe les dirigeants des principaux conseils tribaux de Californie et sert d'interlocuteur privilégié au BCIA.

Pourtant, inexorablement, le centre de gravité politique se déplace vers l'Indian Liberation Army, menée par un individu dont les forces de l'ordre ignorent tout : « Wild Bear ». Ce mouvement activiste est fondé en 2027 sur les bases de l'intégrisme *full-blood* et de la *red road*. Comme son nom l'indique, l'intégrisme *full-blood* consiste à distinguer les « vrais » Indiens des « faux » en se fondant sur la pureté de leur sang. Au-delà de la sauvegarde de la culture indienne si chère aux activistes des villes, l'intégrisme *full-blood* vise à la sauvegarde de la race indienne. La *red road*, quant à elle, vise à une véritable renaissance de la spiritualité indienne, loin des compromis de la Native Californian Church. De plus, l'ILA a rebaptisé le New Land le Land of All Tribes, en souvenir du mouvement Indiens of All Tribes.

Fort de cet intégrisme idéologique, l'ILA prône le refus de la suprématie blanche et, à mots plus ou moins couverts, la lutte armée contre les Blancs. Pour l'ILA, la citoyenneté américaine ou californienne est considérée comme incompatible avec l'affiliation tribale, et tous ceux qui acceptent de se faire enregistrer sur les registres du BCIA ne sont que des traîtres qui périront comme les Blancs.

Pour mettre en œuvre cette politique, l'ILA utilise deux outils : les écoles de survie et un réseau de soutien. Les écoles de survie ont été créées au siècle dernier par l'AIM pour perpétuer les traditions indiennes tout en préparant les jeunes Indiens à évoluer dans la société des Blancs. L'ILA a transformé ces écoles en véritables camps d'entraînement, donnant au terme « survie » un sens militaire plus que social. Le réseau de soutien, quant à lui, est constitué par une myriade de gangs et de contacts dispersés dans les réserves et les villes blanches. Ce réseau amène à l'ILA des capitaux, du matériel et des informations pour préparer la guerre d'indépendance.

Car pour l'ILA, c'est bien de cela qu'il s'agit. Dès le début 2031, l'ILA mettra en place ses premières actions terroristes. La première sera le rançonnement des terres occupées par les Blancs au Nevada, qui culminera par le sabotage des générateurs des villes du Nevada le 21 octobre 2031 (*Lignes blanches*, p. 51). L'ILA espère une escalade du conflit comme suit :

- 2032 : fermeture des frontières du New Land et autonomie de fait.
- 2033 : opérations éclair sur les bases militaires du Nevada.

- 2034 : prise de contrôle du Nevada, proclamation des Nations Indiennes Indépendantes. Le Nevada est rebaptisé New Oklahoma et l'ILA invite tous les Indiens à rejoindre cette terre promise.

LA VÉRITÉ SUR WILD BEAR

Avant de renoncer à la citoyenneté californienne, Wild Bear s'appelaient Jeremiah Norton. Il est né en 1999 dans la réserve sioux de Pine Ridge. Lors du deuxième mandat du président Schwarzenegger arrive au pouvoir, Jeremiah est assez grand pour comprendre ce qui se passe. Sous l'effet conjugué de l'adolescence et de la répression, il devient un militant convaincu du NCYI où il fait la connaissance de Kristin Lane, sans deviner ce que l'avenir réserve à cette dernière.

Dans les années 20, il voyage en Californie pour perfectionner ses méthodes de militant auprès des citoyens. Là, il rencontre de nombreux mystiques et a sa vision : il est la réincarnation de Wovoka. Poussé par cette conviction, il gravit les échelons du pouvoir au sein du Red Power jusqu'à fonder et diriger l'ILA.

Dans les années 30, il gère ses opérations depuis une école de survie cachée sur les rives du lac Pyramid, au Nevada. Bientôt, Wild Bear déterra la hache de guerre et prendra son véritable nom. Ce jour-là, les Indiens danseront à nouveau la Danse des Esprits.

Ce qui constitue le principal danger pour l'ILA, c'est Kristin Lane et les Compagnons. Même au sein de l'ILA, la plupart des activistes le sont par dépit. Si les Compagnons leur proposent une alternative convaincante à la lutte armée, ils la choisiront. Bien sûr, Wild Bear ne l'entend pas de cette oreille, et si Kristin Lane met en danger ses rêves de guerre, il tentera de l'éliminer. S'il n'y parvient pas, son planning sera décalé au moins d'une année, voire complètement compromis.

En marge de ce terrorisme politique, de nombreux gangs indiens sèment la terreur au Nevada et sur les frontières avec l'Union. Les plus actifs ont déjà été repérés par les autorités californiennes (*Lignes blanches*, p. 31). Certains travaillent en sous-main pour l'ILA, soit en lui servant de « muscles », soit en lui fournissant les armes pour sa guerre d'indépendance.

Évidemment, les autorités du Nevada et de Californie ne demandent pas mieux que d'arrêter les membres de l'ILA, officiellement illégal depuis 2029. Malheureusement, la loi du silence et l'hostilité naturelle des Indiens face aux policiers blancs ont jusqu'à maintenant fourni la meilleure protection possible aux militants de l'ILA.

4.4. Les mystiques

Contrairement à ce que peuvent s'imaginer certains Blancs, tous les Indiens vivant dans les réserves ne sont pas des mystiques. Même les plus intégristes de l'ILA n'ont bien souvent qu'une compréhension des plus frustes de leur propre spiritualité.

LES WILDCATS

Durant les deux guerres mondiales, les officiers, même Blancs, reconnaissent volontiers que leurs meilleurs hommes étaient les Indiens. Un siècle plus tard, l'ILA entend bien ne pas faire mentir cette réputation et elle a mis sur pied une équipe de soldats d'élite, les Wildcats.

Utilisant des Dune stalker, des Tiger 650 et des chevaux (Lignes blanches, p. 55), ils veillent sur le New Land et se préparent à la guerre d'indépendance. Ils utilisent toutes les armes possibles, du tomahawk jusqu'au Hellfire, en passant par les arcs et les flèches.

ARME	COMPÉTENCE UTILISÉE	PR	PU	FA
Tomahawk (simple)	Arme de contact (tomahawk)	1	3	1
Tomahawk (métal)	Arme de contact (tomahawk)	0	4	3

ARME DE TRAIT	PR	PU	FA	VRC	PORTÉE	VC	CT	M	PRIN
Arc traditionnel	1	2	1	-	25m	-	1	1	1 000\$
Arc moderne	2	3	1	-	50m	-	1	1	1 500\$

Les arcs s'utilisent avec une nouvelle compétence :

ARME DE TRAIT

Caractéristique généralement associée : Perception

Spécialisation : obligatoire dès le niveau 5* (arbalète, arc, lance harpon)

Utilisation des Points adrénaline : oui

Description : cette compétence gouverne l'utilisation de tout ce que l'homme a pu inventer pour se tuer à

distance avant l'invention de la poudre. La plupart des armes de trait moderne compensent la force de l'utilisateur par des systèmes de poulies, il est toutefois d'imposer l'arc en caractéristique associée lors de l'utilisation de grands arcs anciens.

Exemples d'utilisation :

- Tirer : Arme de trait/Perception
- Fabriquer son arme et ses munitions : Arme de trait/Coordination

Pourtant, c'est dans les réserves que l'on trouve les plus dignes représentants de la spiritualité indienne : les hommes-médecine. Fidèles aux traditions indiennes, ils vivent dans un autre monde, à un autre rythme, à l'écoute de la nature et du monde des esprits. Pourtant, le monde réel a tôt fait de les rattraper, et leur statut d'hommes-médecine a contraint la plupart d'entre eux à jouer un rôle politique au sein de la communauté. En effet, tous les hommes-médecine ne sont pas de vieux messieurs inversant la place du verbe et prêchant la paix des peuples. Comme avant l'arrivée du Blanc, on trouve donc des hommes-médecine « de paix » et des hommes-médecine de « guerre ». Les premiers incitent à la négociation avec le BCIA tandis que les seconds bénissent les fusils d'assaut de l'ILA. Paradoxalement, lorsque des représentants de ces deux extrêmes se rencontrent, il n'y a aucun antagonisme, car ils restent liés par le même amour de la Terre, même si celui-ci s'exprime différemment.

Par ailleurs, si les mystiques vivant dans les réserves tiennent des propos et ont des actions politiques bien plus violentes que ceux des cités, leurs actes restent le plus souvent pacifiques. Il n'y a pas de criminalité religieuse dans les réserves, hormis quelques cas isolés, dont le chasseur (voir encadré).

Cependant, les hommes-médecine ne constituent pas les seuls mystiques vivant dans les réserves. « L'Indien moyen » y est tout de même plus conscient de sa spiritualité que dans les villes. Les cérémonies marquant les étapes de la vie sont célébrées, ainsi que de fréquents Pow-wows. Même si les Indiens des réserves s'habillent avec jeans et chapeaux de cow-boys, ils restent à l'écoute de leurs traditions et à chaque cérémonie, le passé ressurgit, triomphant.



LA VÉRITÉ SUR LE CHASSEUR

Le chasseur est perçu par les autorités comme un tueur mystérieux, mais personne n'a pu déterminer de qui il s'agissait véritablement (COPS Pilote, p. 30).

En réalité, le chasseur se prénomme Black Eagle. Il n'a pas de nom « de Blanc » car jusqu'à une date récente (2029), il faisait partie de l'ILA et avait refusé la citoyenneté américaine depuis 2026. Il n'était d'ailleurs pas un militant comme les autres. Ancien Navy SEAL, Black Eagle est le fondateur de l'unité Wildcats. À la mise sous tutelle du Nevada, il a milité pour la proclamation de la guerre d'indépendance, pendant que la situation était encore suffisamment trouble pour paralyser les institutions militaires américaines et californiennes. Invenit lui donna tort et cela fit basculer son psychisme déjà fragilisé par le second conflit colombien. Désormais, Black Eagle a quitté l'ILA, qu'il juge trop molle – il – et même sa propre guerre contre l'homme blanc. Entre son entraînement militaire et sa connaissance du milieu, les forces de police n'ont quasiment aucune chance de le coincer. Elles bénéficient pourtant, et sans le savoir, d'un allié de taille : les Wildcats eux-mêmes ! Ils ont vite reconnu dans les crimes du chasseur leurs propres techniques. Malheureusement, ils n'ont pas été entraînés à enquêter et sont bien en peine de retrouver leur ancien professeur.

Depuis quelque temps, Kami et Ray M' avaient déserté les plages de Venise – par mesure de sécurité, en fait. La guerre entre bangers, Crips et Bloods, ça n'était pas si grave – c'était du quotidien. Mais les malades qui avaient décalqué leurs homies... Eux, c'était autre chose. Gros moyens. Gros tueurs. Gros carton. Bon, c'est vrai, ils les avaient un peu cherchés, les Bandidos, en faisant cramer leurs hardeuses venues refourguer du vénu aux mômes du cru.

Pour une fois qu'ils faisaient dans l'humanitaire. Heureusement, ils s'en étaient tirés – eux et quelques autres. Il avait fallu se tailler un nouveau territoire dans South Central – une sorte de retour aux sources.

Et trouver d'autres distractions.

Ray M' jeta un bref coup d'œil à son OG, allongé à côté de lui sur le toit de l'immeuble, concentré sur les bâtiments du Jet Propulsion Laboratory.

Kami avait toujours de bonnes idées. Des flashes, comme ça, bam ! – des illuminations d'artiste. Et la dernière en date était foutrement bonne. Basique, au départ, mais avec un peu d'imagination et de créativité... Ray M' n'avait pas tout compris, mais ce qu'il savait, c'était que, si leur plan fonctionnait, la face du monde – ou, du moins, de leur monde – allait être bouleversée.

Ils avaient commencé par les petites entreprises : les boîtes d'informatique, des super-marchés asiatiques et même, comble de l'ironie – ça sonnait bien « ironie » et il ne connaissait pas le mot depuis longtemps – des assureurs. Tous possédaient des structures auto-réparantes. Donc, offraient maintes possibilités d'expression aux modestes Crips qu'ils étaient. L'astuce était simple : flinguer les vitres, bousiller les murs – de jour ou de nuit, ça ne changeait pas grand-chose – et puis, avant que le matos se soit reconstitué, y insérer des trucs marrants : enjoliveurs, flingues, cailloux, chaussures, bloods... Non, ça, ils ne l'avaient pas encore fait. Ça tarderait probablement pas, cela dit. Histoire de faire un exemple chez ces fils de pute. En attendant, ils avaient inscrit leur Roll Call dans la paroi de l'épicerie d'un Asiatique. Ray M' n'arrivait toujours pas à retenir son nom, alors il restait « le Charlie ». Le gars n'avait pas bronché. Pas après qu'il lui ait fourré son deuce-deuce dans la bouche.

Il s'était pissé dessus, le pauvre. Mais ça avait forgé des liens. Kami l'avait mis au parfum : « on a signé, c'est notre mur, donc, t'es avec nous ». En clair : en échange de son silence, d'un peu de matos et de la libre utilisation de sa façade, il était sous leur protection. L'alternative – encore un nouveau mot qui lui plaisait bien – était de se faire

encastrer dans son propre magasin. Manifestement, la première solution convenait parfaitement à leur nouvel homie.

« T'es sûr que tu vas y arriver, cuzz ? Eh ! Ray M' ! Je te parle !

– Euh... Ouais... Désolé, je réfléchissais.

Jam ricana – cessa rapidement de se marrer lorsque Kami pivota vers lui, sourcils froncés.

– T'as un problème, man ?

– Euh... Non...

– Alors tu vas avec lui, petit malin ! Le plan est simple : vous vous occupez des radars et des drones de sécurité. Ces abrutis ont un système de surveillance externe... Ray M', tu vois l'espèce de porche, là-bas ?

– Ouais.

– Bon, ben c'est là. Tu défonces, tu fais le plus de casse possible...

– Et moi ?

– Toi, t'emmènes les Twins avec toi, tu cours et tu fais l'andouille ! Ces machins réagissent avec des capteurs thermiques, tu vois ? Alors vous les embrouillez et ils nous foutent la paix.

Jam lança un regard dépité aux deux adolescents, parfaitement identiques, que Kami leur avait assigné, à Ray M' et lui. Des moutards. Tout ça parce qu'il était nouveau, qu'on voulait le tester, on lui infligeait des moutards... Et l'autre demeuré qui disait amen à tout ce que racontait l'OG...

– Vin' et moi, pendant ce temps, on s'occupe de refaire la déco de la boîte – et je vous jure qu'après ça, plus rien ne sera comme avant... On sera célèbres, plus que célèbres... Les mecs comme Terry G. ou Léo Babs, ils ont commencé comme ça ! Et maintenant, ils ont des contrats avec les galeries les plus branchées de West Hollywood !

– Léo quoi ?

– Léo Babs, Jam ! Pas la peine de te foutre de la gueule de Ray M' si tu connais même pas tes classiques ! Babs et Terry G., pour ta gouverne, c'étaient des gangstas – des merdeux comme toi et moi si tu préfères. Jusqu'à ce qu'un décafé moins con que les autres les remarque. Si tu préfères, ce sont les Jay BuDa du tag... Capisce ?

– Ouais... Mais sur le JPL... T'es sûr que c'est pas un peu crank, comme plan ? Je veux dire, c'est quand même une putain de grosse boîte !

– Justement. Bon, Ray M', les Twins... Pas de question ?

– Pas de question.

– Alors, que Dieu et Basquiat vous gardent, homies !

– Bas... Qui ?

– Laisse tomber. »



Sirènes. Hélicoptères. Une quinzaine d'hommes – les agents de sécurité, les blindés des SWAT, des journalistes... Kami n'en croyait pas ses yeux – ça fonctionnait au-delà de ses espérances. Dissimulés à quelques pâtés de maisons du JPL, munis d'un portable – « cadeau » d'un yuppie de Venice un peu avant leur fuite – ils suivaient en direct les commentaires de Randy Summers pour Angelinos News.

... Ces gangers – qui se nomment, d'après mes sources, les MC Heads – ont effectué une diversion pour attirer les drones de sécurité à l'autre extrémité des bâtiments, ruse qui a fonctionné, puisqu'ils en ont profité pour mettre à mal la structure de l'établissement. Vandalisme ? Non ! Pas tout à fait... Car ils n'ont rien volé ! Ils n'ont rien cassé – en dehors du système de sécurité... Et ça, ça se répare tout seul ! Non, chers Angelinos, aujourd'hui, les MC Heads ont créé...

La caméra se déplaça vers la façade – zooma. Plus de traces de fissures, plus de trous. Mais, incrustés

dans la paroi autrefois lisse, des graviers, des bouts de tissus, de tôle, des canettes vides formant le corps d'une femme nue.

Ray M' exultait.

« Zany ! Zany, cuzz ! On les a eus ! On a gagné ! »

... Que ça plaise ou non aux autorités, poursuivait le journaliste, il semble que nous assistons aujourd'hui à la naissance d'un nouveau mouvement artistique, qui n'est pas sans rappeler, d'une certaine manière le Land Art ! Faut-il attendre de retrouver ses créateurs pour trouver un nom à cette nouvelle forme d'expression ? Pouvons-nous déjà l'appeler Urb' Art ?...

« Euh... Kami ? murmura Jam, je peux te poser une question ?

– Tout ce que tu veux, cuzz !

– C'est quoi, le Land Art ? »

Le capitalisme à la californienne

Si la Californie est la septième puissance économique du monde, c'est peut-être grâce au dynamisme de ses petits entrepreneurs galvanisés par la réalisation de leur rêve américain ; sûrement grâce au boom des nouvelles technologies dont elle a été le fer de lance depuis plus d'un siècle et demi, tour à tour avec la naissance de la construction aéronautique, l'émergence de l'industrie de l'entertainment, l'avènement de l'industrie informatique ; et, très certainement, grâce à la permanence sur son sol de véritables géants de l'industrie, souvent leaders dans leur secteur et cultivant l'omniprésence de leurs produits. SENTRY Corp et Du Pont de Nemours symbolisent parfaitement cette réussite, d'abord à l'américaine, et depuis 2026 à la californienne.

Dans leurs secteurs respectifs, ces deux multinationales sont des géants dont les intérêts se chiffrent en milliards de dollars. Elles sont pourtant bien différentes.

L'une, Du Pont, est un géant de la chimie, mais c'est avant tout un géant américain, qui a su outrepasser les difficultés liées à l'indépendance pour conserver son leadership et son implantation californienne. C'est une compagnie gérée à l'ancienne, croulant sous le poids des traditions, et dont les décisions stratégiques sentent bon le cigare et le bourbon dégustés dans un club de gentlemen WASP bien sous tous rapports.

L'autre, SENTRY, a défrayé la chronique par son développement aussi rapide qu'atypique. C'est une compagnie californienne, gérée de manière moderne, quasiment mécanique. Un monstre froid et calculateur où l'homme n'a plus

qu'une seule place, celle de remplacer la machine lorsqu'elle ne peut pas intervenir.

1. Du Pont - Le miracle de la science

1.1. Rien ne se perd, rien ne se crée, tout se transforme

Pourquoi l'une des plus puissantes compagnies américaines porte-t-elle un nom évoquant avec tant de bonheur la quiétude agricole de la Seine et Marne et le délicieux terroir de la France des régions dont la première des chaînes de télévision ne se lasse pas de vanter les mérites doucereux ?

Oui, pourquoi pas plutôt US Chemical, Northwest Labs, Sulfat of America, Union Chemical, ou je ne sais quoi d'autre évoquant plus facilement le capitalisme enrobé de ketchup que le respectable et courageux petit artisanat franchouillard fleurant bon le brie ? Pour une multinationale de la chimie lourde, spécialisée dans le produit qui ne sent pas bon, Union Carbide, ça en jette plus, non ? D'ailleurs, les petits moricauds à 25 la journée de Bhopal en gardent toujours un souvenir ému...

L'origine de Du Pont se perd dans les méandres de la Révolution française, lorsqu'un jeune homme, Eleuthère-Irénée



53

CHAPITRE

Du Pont, débarque sur le sol américain en janvier de l'an 1800 avec son père, ancien député de la Constituante ayant échappé de justesse à la Terreur et voulant prendre du recul avec le tourbillon qui semblait emporter la France sur des rives incertaines.

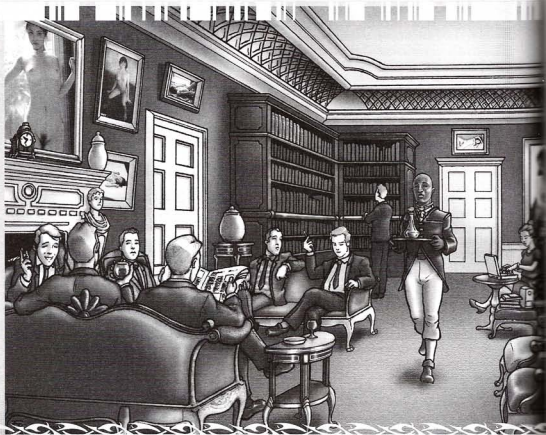
Eleuthère-Irenée Du Pont était un jeune chimiste ayant travaillé pour le grand Lavoisier. Spécialiste de la poudre à canon, il profita des opportunités du Nouveau Monde pour fonder une petite manufacture des poudres et explosifs qui en vint à employer une centaine de personnes dans les années 1820, recueillant même les félicitations de Thomas Jefferson pour l'excellence et l'innovation de ses procédés. Inventeur émérite, industriel audacieux et tenace, banquier avisé, mais toujours protecteur des pauvres et des nécessiteux, malgré sa grande fortune, Eleuthère-Irenée Du Pont représentait la quintessence du bourgeois moderne, avisé et hautain, ayant pris le pouvoir au XIX^e siècle. Ses héritiers n'auront de cesse de marcher dans ses traces.

Après sa mort, en 1834, sa petite compagnie était sur de bons rails et continua sa croissance, diversifiant petit à petit ses activités à toute la chimie avant de concurrencer ses redoutables rivaux allemands sur le terrain primordial de l'innovation et de l'invention permanente. Le vrai coup de pouce arriva au cours du XX^e siècle, où deux guerres mondiales furent une véritable bénédiction pour le géant en pleine croissance. Ce n'est pas parce qu'on

avait révolutionné la vie des femmes et la mode avec l'invention du nylon que l'on allait oublier son premier métier, la fabrication d'explosifs et de poudres. Se targuant d'être l'armurier de l'Amérique, la société fit sa fortune et consolida son empire sur les restes fumants de l'Europe et de ses deux conflits mondiaux. Elle participa même à l'élaboration des bombes A et H. Comme quoi, il est facile de concilier le bonheur de l'homme moderne et des fabricants de petites culottes en inventant le lycra avec la participation à l'essor politique et militaire de son pays en mettant à sa disposition toujours plus de moyens pour qu'il vienne à bout de ses ennemis.

1.2. Rotomoulage

Au début du XXI^e siècle, Du Pont était certes une multinationale de renom, ayant des influences et des intérêts dans de nombreux secteurs, mais tout de même plus faible que ses concurrents germaniques, dont la tradition d'excellence chimique ne s'était pas démentie depuis Bismarck. En 2010, suivant le mouvement de concentration/fusion/acquisition en vigueur dans le capitalisme moderne, Du Pont absorba son principal concurrent américain, le très mal en point Dow Chemical, plombé par les procès de consommateurs et de parents d'enfants cancéreux et les affaires à répétition. Sans faire grand bruit, communiquant



essentiellement sur ses produits novateurs pour le grand public, dépensant des fortunes en communication institutionnelle (bienvenue dans un monde meilleur...), étouffant méthodiquement à coups d'avocats toutes ces sales histoires de pollution, de mortalité infantile et de déversement de déchets dangereux dans le Tiers-Monde, Du Pont poursuivait sa croissance ininterrompue. Ne pâtissant pas de l'image déplorable des géants de son secteur, la multinationale parvenait à se hisser en 2021 au premier rang mondial de la chimie grâce à la qualité de ses produits et à sa bonne image de marque.

1.3. Épaisseur efficace de la couche interfaciale

En 2030, Du Pont affiche une santé insolente et une image parfaite auprès de l'opinion des pays occidentaux. Réalisant plus de 70 milliards de dollars de chiffre d'affaires, employant plus de 190 000 personnes dans 127 pays, la firme, depuis son fief historique de Wilmington (Delaware, USA), est à la tête de l'un des empires financiers, scientifiques et industriels les plus puissants de la planète.

Le métier principal de Du Pont est la chimie : colorants, peintures, colles, engrais, fongicides, pesticides, herbicides, explosifs, fibres plastiques et carbo-plastiques. De ce métier, dont les rouages sont bien obscurs pour le non-spécialiste, Du Pont a fait un étendard, vantant au cours de campagnes de communication démesurées son attachement à la recherche et au progrès scientifique, vecteurs essentiels de l'amélioration des conditions de vie humaines.

Outre ce métier de base, Du Pont a fait l'acquisition de nombreuses filiales dans tous les corps industriels qui gravitent autour de son activité principale. On la trouve bien placée dans l'industrie pharmaceutique. Remington, l'un des plus fameux fabricants d'armes US, est l'une de ses filiales. Elle est aussi maître d'œuvre de nombreuses centrales nucléaires américaines, et sa traditionnelle et étroite liaison avec les décideurs militaires américains ne s'est jamais altérée, puisque après avoir participé à différents programmes d'armement chimique durant la Guerre Froide, la firme est un fournisseur essentiel pour le Pentagone dans de nombreux domaines et participe à de très confidentiels programmes militaires.

Même si elle est profondément loyale envers l'État américain et se considère comme une « entreprise patriote », la sécession de 2025 n'a pas fait renoncer la firme à ses infrastructures californiennes, à ses labos californiens, au marché californien.

Les dirigeants de Du Pont désapprouvent totalement l'indépendance californienne, mais ils se gardent bien de le dire trop fort et préfèrent continuer à faire des affaires au bord du Pacifique, sans que Washington ne trouve d'ailleurs à y redire.

1.4. Viscosité d'extension de surface

Du Pont a toujours été une entreprise à forte image sociale, voire paternaliste. Les hommes et femmes qu'elle

emploie sont mieux traités que la moyenne des ouvriers ou employés nord-américains. Les salaires sont élevés, les primes toujours intéressantes et les avantages sociaux concédés par l'entreprise à ses employés sont nombreux. Mais ces privilèges ont un prix. Du Pont demande à ses employés de se fondre dans le moule, de respecter des traditions plus que bicentennaires, de penser comme il faut, d'être un vrai patriote, et de sans cesse propager dans son entourage le message et les valeurs de l'entreprise.

Les fortes têtes, celles qui ne se conforment pas à ce message ou qui y sont indifférentes, ne font pas de vieux os dans la société, quel que soit leur niveau de responsabilité. Du Pont a mis en place de nombreuses structures de contrôle et d'encadrement pour veiller à ce que ses employés restent fidèles et dévoués. Que ce soit avec des moyens de contrôle modernes, avec sa nouvelle technologie Phéromon™, mais aussi en utilisant un vieil outil qui a fait ses preuves, la délation.

Le carcan des traditions est très important chez Du Pont. Les anciens doivent être écoutés et respectés. Il n'est pas admis de manigancer pour améliorer sa position, et seul le mérite et les qualités déterminent l'évolution d'une carrière. Les membres de la direction exigent respect et déférence et leur parole ne saurait être mise en doute par un subalterne.

La vision du monde chez Du Pont est très idéalisée, mais ce n'est pas une posture, c'est bel et bien la manière de penser de la famille dirigeante. Les hommes qui sont aux commandes des États ou des grandes firmes transnationales sont des gentlemen, des hommes d'exception qui se démarquent du commun des mortels par la finesse de leur esprit, la pertinence brillante de leurs analyses et la rigueur de leur éducation. Ce cercle d'hommes vertueux est très réduit, mais il accepte volontiers d'accueillir de nouveaux membres, à condition que ce ne soit pas un m'as-tu-vu ou quelqu'un de vulgaire, et qu'il ait fait preuve d'éclat intellectuel. Malheureusement, la science et le progrès ne sont pas manipulables par tous et, pour le bien de l'humanité, seuls quelques êtres exceptionnels sont en mesure de dompter certaines forces.

Voilà comment pensent les directeurs de Du Pont, les descendants d'Eleuthère-Irenée, y compris ceux qui dirigent la firme en Californie.

1.5. Pression de disjonction

Contrairement aux autres grandes multinationales, Du Pont n'a pas cherché à bâtir et à conserver sa puissance en utilisant la force. Du Pont ne contrôle directement aucun média. Pas le moindre petit journal, pas un seul network, pas la plus petite agence de presse. Le message de Du Pont passe auprès du public par le biais de gigantesques campagnes promotionnelles, tour à tour institutionnelles, vantant les traditions et l'excellence scientifique de l'entreprise, ou orientées autour de produits phares et novateurs. Cet énorme budget communication renforce la déférence des médias envers la multinationale et, en cas de dérapage, des hordes d'avocats se mettent en branle. Mais ce qui fait la véritable puissance de Du Pont, c'est le coup de fil, la rencontre informelle dans un restaurant de luxe ou autour d'un





verre de cognac entre ses membres influents et les décideurs politiques ou économiques. Du Pont dispose de réseaux considérables, s'est acheté des amitiés et des protections jusque dans les plus hautes sphères du pouvoir californien, et paye des dizaines de lobbyistes employés à plein temps à Sacramento et dans les grands centres de décision pour influencer les politiques.

Les protections dont dispose la multinationale sont considérables, et la Californie semble avoir oublié qu'il s'agit d'une compagnie américaine, foncièrement hostile au démantèlement des États-Unis d'Amérique. Héritière des Lumières et d'une vieille tradition libérale française, Du Pont n'attentera jamais à l'intégrité physique de l'un de ses adversaires, préférant user de charme, de persuasion monétaire, ou de menaces sur la situation sociale de sa cible, voire en la manipulant grâce aux dernières technologies qu'elle a créées.

1.6. Multicouche alternée centrosymétrique

Du Pont California-Pacific est solidement implantée en Californie. La firme y emploie directement plus de 25 000 personnes réparties sur une quinzaine de sites, principalement regroupés autour de la « Chemical Belt » de Los Angeles, dans le secteur de Long Beach/Norwalk. Elle dispose de labos de recherche dans plusieurs universités (UCLA, Caltech, Ontario), mais aussi sur des sites dédiés situés dans le désert de Mojave et dans la Sierra Nevada. Cet isolement a été délibérément choisi pour tenir à l'écart les populations des désagréments que pourraient entraîner des travaux tournant au vinaigre, mais aussi, à n'en pas douter, pour bénéficier d'une totale discrétion. Les centres de recherche de BakerLab, en plein désert de Mojave, à 50 km au nord de l'Interstate 15 reliant LA à Las Vegas, ou bien de Dunsmuir, perché à 2 000 mètres d'altitude, à l'extrême nord de la Californie, entre Redding et Weed, sont des citadelles inapprochables et hermétiques, dont les employés sont triés sur le volet, et où même les fonctionnaires des différentes agences californiennes ont du mal à pénétrer. Ces deux labos ultramodernes travaillent sur la biochimie fondamentale et participent à l'effort de recherche sur la phéromonologie et les calculateurs à impulsion biochimique. Ils sont discrets, sévèrement gardés, et inaccessibles au commun des mortels, fusse à un simple petit fil de LA...

Le siège social californien de Du Pont se trouve à Los Angeles, en plein cœur du Civic Center. La multinationale occupe l'intégralité du Ronald Reagan Office Building, d'où elle gère toutes ses opérations pour la Californie et l'Asie. Le fait que son siège social pour le Pacifique et l'Asie n'ait pas été déplacé vers Seattle ou Vancouver après l'indépendance a été accueilli avec soulagement, et presque avec surprise par le nouvel État californien, tandis que certains journalistes ou spécialistes du renseignement rétorquaient que l'implantation de Du Pont en Californie constituait une magnifique base d'opérations pour surveiller le développement et l'évolution du nouvel État.

1.7. Le plastique c'est fantastique !

Kevlar, Lycra, Dacron, Nylon, Teflon... et oui, toutes ces merveilles viennent des labos Du Pont ! Outre quelques créations phares qui ont fait la notoriété de la multinationale, Du Pont développe et commercialise de nombreux autres produits, pour tous les types d'utilisation. D'une manière générale, le grand public a peu conscience qu'il utilise quotidiennement des produits brevetés Du Pont. La plupart des clients de la firme sont des constructeurs automobiles ou aéronautiques qui utilisent les plastiques Du Pont, des agriculteurs qui font leurs choux gras des fongicides, herbicides, engrais et pesticides Du Pont, des fabricants de matériel informatique qui intègrent les polymères à haute résistance Du Pont dans leurs circuits... La liste serait fastidieuse et finalement peu en rapport avec le boulot d'un fil de base.

Au milieu de ces merveilles synthétiques, de ces splendeurs de la chaîne plasturgique, on trouve quelques produits aux applications susceptibles d'avoir des incidences sur la criminalité et ceux qui luttent contre elle.

1.8. Le projet Pheromon

Depuis longtemps les chimistes et biologistes de tous niveaux cherchent à comprendre le mécanisme de certaines de phéromones humaines et à trouver un moyen de tirer parti de ces émissions biochimiques générées et captées par le corps humain. Ne cherchez plus, l'inventeur du nylon a réussi à trouver comment capter et analyser les émissions de phéromones humaines. Cette irruption de Du Pont dans la biochimie est plutôt inattendue (surtout par ses concurrents), mais reste encore à l'état expérimental. C'est surtout un secret industriel de premier ordre, bien gardé derrière les épaïs murs des labos de la firme.

Grâce à des dizaines de senseurs et à un interpréteur de signaux, les chercheurs de Du Pont ont réussi à isoler les émissions de phéromones humaines, à les identifier et à les classifier.

Les applications de cette découverte sont vertigineuses : je vous laisse imaginer ce que la possibilité de détecter les émotions et pulsions d'un être humain pourrait avoir comme conséquences sur la lutte contre le crime, pour les directeurs de ressources humaines, les vendeurs de voitures, les types qui vous alpaguent devant les magasins de cuir, ou dans les jeux télévisés. Pour l'instant, cette découverte n'est pas encore brevetée par Du Pont qui se réserve la primeur de son utilisation, aussi bien pour contrôler et influencer ses employés que lors de négociations de haut niveau avec des politiciens ou des financiers. Et si Du Pont a déjà publiquement annoncé qu'elle travaillait sur ce projet, les résultats de ses recherches et l'utilisation des premières applications sont hautement confidentiels.

D'autres produits importants et de teneur moins confidentielle sont aussi fabriqués par Du Pont. Citons le Vorex, une fibre synthétique réduisant la signature thermique de celui qui la porte, le Mardon, une autre fibre synthétique légère, souple, ultra-résistante et auto-réparante, dont les

premières applications sont militaires (vêtements de protection, combinaisons, uniformes), et le Caméléon, qui comme son nom l'indique est une autre fibre synthétique qui « copie » la couleur de son environnement immédiat. Les applications du Caméléon sont nombreuses, allant de vêtements à vocation militaire, très appréciés des commandos et autres barbouzes, à des trucs très tendance qui font flasher les techniciens les plus blasés.

1.9. Module d'élasticité d'extension de surface

Comme toute multinationale, l'objectif principal de Du Pont est de préserver ses parts de marché, de les augmenter, de créer de nouveaux produits attractifs, bref, de faire du profit. L'un des moyens les plus sûrs de remplir cet objectif est de continuer à innover en développant de nouveaux produits (c'est ce qui se fait dans les labos de recherche de la firme), mais aussi de faire en sorte qu'un voile pudique soit constamment jeté sur les activités un peu « sales » de Du Pont.

Le gros problème actuel de Du Pont, c'est l'élection de Kristin Lane à la mairie de LA, sous la juridiction de laquelle sont placées de nombreuses usines de la multinationale. Du Pont est un adversaire déclaré de Lane, qui est le seul candidat à n'avoir pas reçu d'argent de sa part (tous les autres ont eu droit à leur obole, bien que Du Pont ait plutôt soutenu la candidature Mac Connroy). L'affrontement qui se prépare entre la mairie et Du Pont risque d'être intense. La nouvelle équipe, très teintée à la sauce écologique, souhaiterait qu'un peu plus de publicité soit faite autour du comportement pollueur de la multinationale, ce qui n'est pas du tout, mais alors pas du tout, du goût de Du Pont. D'autre part, n'oublions pas l'important marché de la lutte contre le gob, que Du Pont pensait enlever grâce à son nouveau brevet GobCare™, et qui va très certainement lui échapper au profit de concurrents plus appréciés de la mairie.

Mais une multinationale de ce genre sait gérer ce type de menaces. Outre une armée d'avocats, piaffant d'impatience, Du Pont tentera certainement de faire pression sur la mairie, d'en décrédibiliser publiquement certains membres, voire de rendre publics certains scandales et zones d'ombres qui entachent le parcours de quelques édiles. À moins qu'un pacte de non agression de dernière minute ne soit conclu, ce qui paraît peu probable au vu des entêtements idéologiques des uns et de la logique commerciale des autres, l'affrontement sera âpre et sans pitié !

Dernier point, mais pas le moins secret. De par son attachement à l'unité de l'Amérique et ses connexions au Pentagone et avec de nombreuses administrations US, Du Pont a été jugé apte à servir de relais aux services de renseignement américains qui opèrent en Californie. Proposant des bases logistiques, des couvertures, des correspondants, Du Pont collabore étroitement avec la CIA et participe à la logistique de nombreuses opérations. Même si quelques journalistes d'investigation le soupçonnent, même si les pontes de l'OCBOB le supputent, cette étrange connexion

n'a encore jamais pu être vérifiée. Si elle venait à l'être, les conséquences sur la pérennité économique de Du Pont California-Pacific seraient incalculables.

1.10. Matrice moléculaire bidimensionnelle

Du Pont est une entreprise dirigée selon les canons du capitalisme de la Nouvelle-Angleterre. C'est une maison familiale, menée par un membre de la famille Du Pont, lui-même contrôlé par un conseil d'administration dont les membres sont nommés par la famille Du Pont. Aucun élément extérieur à la famille Du Pont n'est au courant des grandes décisions stratégiques et des tréfonds de la comptabilité et du système financier de la multinationale. Les rares actionnaires qui ne font pas partie de la famille sont des banquiers amis, des assureurs cousins, ou des petits porteurs élevés dans le culte de l'entreprise Du Pont.

Le dirigeant actuel de Du Pont California-Pacific est un jeune loup d'une quarantaine d'années, Horace Du Pont IV, arrivé à la tête de l'entreprise au moment de l'indépendance. Il est connu pour ses manières distinguées et charmantes, sa répulsion pour les apparitions médiatiques, son goût pour les auteurs classiques, son intelligence acérée et sa déférence aveugle pour la maison-mère américaine. C'est un Californien d'origine, mais profondément opposé à l'indépendance, opposition qu'il a su outrepasser pour cultiver des amitiés politiques de premier ordre. Pour un membre du Congrès de Sacramento ou du gouvernement, passer un week-end de golf dans ce qui était l'ancienne demeure du milliardaire William Randolph Hurst.

Horace a été nommé en Californie pour piloter le projet Pheromon, qui est d'une importance vitale pour Du Pont. Pour l'instant, il s'est acquitté de sa tâche avec discrétion et talent. Mais l'arrivée de son ennemie jurée à la mairie de LA le préoccupe au plus haut point, bien qu'il garde la pleine confiance de la famille, restée là-bas, sur la côte Est...

2. Sentry Corp

Les produits nouveaux pour un nouveau monde !

2.1. Mise sous tension du système

L'histoire de Sentry Corp ne tient qu'en une petite trentaine d'années marquant la transformation d'une start-up californienne comme il en existait des milliers en l'une des plus puissantes multinationales omni-produits.

En 2002, la petite compagnie Charmed Quark emploie quelques dizaines de personnes, occupées à imaginer et à commercialiser des systèmes experts, des machines multiprocesseurs très pointues et à faire de la recherche sur l'intelligence artificielle. Rapidement, Charmed Quark se fait remarquer des ténors du secteur en développant presque par hasard un système novateur, l'UttersenWatch. C'est un



57

CHAPITRE UN



ensemble de puces semi-quantiques au comportement étrange, qui flirte comme rien ne l'avait jamais fait auparavant avec l'intelligence artificielle. L'homme qui est à l'origine de ces recherches, Mark Howard, prend rapidement la mesure de l'importance de sa découverte, et surtout de l'incapacité financière de sa société à la développer. Il entre donc en contact avec plusieurs industriels et investisseurs susceptibles d'être intéressés et de le suivre sur son projet. Pour s'aider dans cette tâche, il conçoit l'architecture d'une machine autour de sa puce miracle, machine qui servira aux démonstrations qu'Howard compte bien effectuer.

Le Core, premier ordinateur bâti autour d'un système quantique (soit trois ans avant celui rendu public par IBM), ne remporte pourtant pas le succès escompté. Trop cher, trop lourd à mettre en œuvre, trop en avance, pas d'applications. Voilà ce que lui répondent en substance des décideurs qualifiés et calibrés pour savoir exactement ce qu'attend le marché mondial de l'informatique.

Howard remballage donc ses projets et jette l'éponge. Il abandonne ses travaux et sa compagnie à son associé, Martin Moyes, un ex-livreur de pizzas ayant pris des parts dans l'affaire grâce à un copieux héritage avant de s'en retourner surfer sur les plages de Santa Monica.

Huit ans plus tard, coup de tonnerre à Wall Street, où une petite société californienne cotée au Nasdaq lance un raid boursier d'une ampleur inégalée sur l'un des géants du capitalisme américain, rien de moins qu'Intel, leader mondial du processeur.

Cette petite compagnie, UttersonWatch, qui s'est bâtie sur les restes de Charmed Quark, est dirigée de main de maître par un homme brillant, un homme dont tous les médias spécialisés saluent l'intelligence, la culture et la faculté à sentir les « coups ». Martin Moyes, le boss de Hidebridge, a été nommé quatre fois « Silicon Valley's Manager of the Year » et sa compagnie truste les titres honorifiques dont le fameux « Most Successful High Tech Company of the Year » en 2009.

Après une bataille boursière remportée facilement, tant le capital d'Intel était mal réparti, la petite compagnie californienne devient soudainement un géant de l'industrie informatique.

Pour fêter ce succès, UttersonWatch change son nom en Sentry Corp et se découvre un credo, celui d'être la sentinelle du futur !

L'acquisition d'Intel marque le point de départ d'un développement ininterrompu, souvent plus rythmé par les fusions/acquisitions que par le développement de nouveaux produits. La puce miracle semble avoir été abandonnée dans un coin et, avant de racheter Intel, UttersonWatch s'était concentré sur les systèmes experts et la cybernétique.

En 2012, c'est Disney qui tombe dans l'escarcelle de la nouvelle multinationale, puis Lockheed-Martin en 2016, avant que l'un des six géants du pétrole, Chevron-Texaco, ne vienne rejoindre les nombreuses autres proies dans la toile de l'araignée Sentry en 2022.

En 2019, c'est le Liberia, premier État souverain à être racheté par une entreprise privée, qui rejoint Sentry, pour l'un des coups médiatico-financiers les plus ahurissants du siècle.

2.2. Test température processeur

Depuis le rachat d'Intel, Sentry a fait l'acquisition de plus de 350 compagnies, dans tous les pays du monde, de toutes tailles et dans des secteurs aussi variés que le pétrole, l'industrie de défense, l'aéronautique, les médias, l'édition, l'informatique (hard et soft), la prospection, l'industrie pharmaceutique, la biotechnologie, l'agroalimentaire, les secteurs bancaires et financiers, les assurances, la grande distribution, les loisirs, les télécommunications, la construction, le luxe, l'électronique, etc. Des compagnies microscopiques, des petites entreprises de quartiers, mais aussi des multinationales qui se croyaient à l'abri de ce genre de mésaventures.

Chez Sentry, l'opacité règne, et si les comptes consolidés présentés chaque année semblent frappés du sceau de l'honnêteté, nombre d'analystes sont perdus dans ces myriades d'entreprises aux participations croisées, ces constellations de holdings, ces dizaines de sièges sociaux répartis sur toute la planète, ces milliers d'employés, ces centaines de milliards de dollars de chiffre d'affaires.

Officiellement, la multinationale pèse plus de 580 milliards de dollars en employant près de 500 000 personnes. Mais ces chiffres ne sont que des estimations, corroborées le matin par l'annonce de la publication des comptes de la multinationale, infirmées le soir par la parution d'une étude recensant tous ses centres de profit. Bref, tout le monde est dans le brouillard, et si la bourse et le fisc détestent ça, ils sont bien obligés de faire avec.

Sentry est une corporation qui laisse perplexes les économistes, les boursiers, les politiciens. C'est la plus puissante entité économique privée que la Terre ait portée, elle brasse des milliards de dollars, pèse sur les économies d'États entiers, fait la pluie et le beau temps sur les marchés, donne le ton de la croissance économique mondiale, sans que personne ne soit jamais parvenu à déceler la moindre once de stratégie dans son développement chaotique et désordonné, si ce n'est celle d'acheter, d'acheter, de toujours plus acheter.

2.3. Test carte mère

La puissance de Sentry est immense. Par son poids économique, la multinationale a vraiment prise sur toutes les décisions majeures qui concernent l'humanité. Enfin, pourrait avoir prise, si le Core semblait s'intéresser à l'influence qu'il est capable d'exercer sur son environnement. Pour l'instant, ce n'est pas toujours le cas puisque Sentry semble agir de manière plutôt désordonnée, tantôt en appliquant sa puissance avec une extrême brutalité pour sauvegarder ou renforcer ses intérêts, tantôt en laissant aller le monde à sa guise, au mépris de ses acquis. Médias, influence sur les gouvernements, groupes de pression, parlementaires... Sentry dispose d'une vaste palette de moyens d'intervention, dont elle se sert de manière plutôt erratique.

Pour l'instant, à part l'achat continu de nouvelles filiales, de toutes tailles et dans tous les secteurs, Sentry ne semble pas avoir de plan de développement bien arrêté. La

seule stratégie du Core est celle de l'acquisition d'informations sur son environnement et de la préservation de ses intérêts immédiats, seulement lorsqu'ils touchent à cette stratégie. Sentry ne se comporte pas comme une multinationale dominatrice et sûre de son pouvoir. Lorsqu'elle est mise en accusation (pour pollution, corruption, ingérence...), elle fait la plupart du temps amende honorable et accepte les transactionnelles les plus délirantes ou fait publiquement son mea-culpa. La seule affaire pour laquelle elle semble avoir quelques velléités de pugnacité concerne celle du GCCP, dans laquelle son président officiel, Charles Ward, est mis en accusation par les associations de consommateurs de vingt-cinq États.

2.4. Détection et test des périphériques

Aux côtés des myriades de produits et services proposés au monde par Sentry ou ses excroissances (du dernier album de Jay Buddha, dont Sentry contrôle la maison de disque, 8 Tray Records, en passant par COPS TV, l'équipe de Baseball des Baseballtronics, sans parler des milliers d'autres produits de consommation courante), Sentry s'est lancé dans quelques recherches qui suscitent interrogations, scepticisme ou émerveillement chez le grand public et les observateurs. Sentry s'intéresse de près à la science, l'officielle, mais aussi la parallèle. Elle finance le CELL, le

laboratoire de recherche sur les sciences cognitives (cf. *Amitiés de Los Angeles*, page 14), a pris des parts dans plusieurs labs spécialisés en physique ou en biochimie, et reste le principal mécène du QuarkLab, le labo de physique des particules de Berkeley. Quant au GCCP, il est directement issu de ses labs internes et, malgré l'imminence du procès, il intéresse nombre de clients potentiels. Bref, dès qu'un sujet « paranormal » ou touchant aux limites de la science est étudié avec du sérieux et des moyens, vous pouvez être certains de trouver Sentry derrière.

Toutes ces recherches sur des sujets bien éloignés des préoccupations du grand public sont discrètes et ne semblent pas destinées à déboucher sur des brevets commerciaux.

2.5. Test mémoire

Inutile de détailler les sites de Sentry en Californie, il y en a partout, à chaque coin de rue ! Le siège social de la compagnie est une tour grise d'une centaine d'étages située à Pasadena, appelée le Noyau, sans la moindre fenêtre, et dans laquelle la température ne dépasse pas les 17°C. En son sein s'agitent des milliers de cadres dirigeants et des myriades de services administratifs qui pilotent la multinationale. Au sous-sol, dans une zone réfrigérée (-8°C) de 800 mètres carrés, se trouve le Core. La machine qui dirige Sentry veille en permanence, analysant les informations qui

MON JIV

INITIALISATION DU BIOS

Le fonctionnement de Sentry est unique et ne se retrouve dans aucune autre entité économique ou étatique de la planète. Le vrai dirigeant de la société est une machine surpuissante, un ordinateur central, une intelligence artificielle qui contrôle tout du gigantesque édifice Sentry.

La base de cette machine a été développée par Mark Howard : c'est le fameux Core qui avait été présenté aux investisseurs en 2005, la première machine quantique semi-intelligente. Après l'échec de cette première tentative de commercialisation d'une machine avancée, le Core a été rangé aux oubliettes, avant que Martin Moyes ne le rebranche un beau matin d'inactivité pour jouer à Doom. Depuis, cette « chose » n'a cessé d'apprendre, de se modifier, de s'améliorer, jusqu'à devenir l'un des plus brillants capitaines d'industrie que les États-Unis aient portés.

C'est le Core qui dirige maintenant Sentry. Charles Ward, le dirigeant officiel, n'est là que parce qu'une machine ne peut être légalement responsable d'une personne morale, et parce qu'il sait parfaitement mettre en application les instructions du Core. Quant à Martin Moyes, à l'origine de l'ascension de Sentry, il est trop limité pour tenter de comprendre quoi que ce soit, et se contente d'assumer avec bonhomie son rôle d'actionnaire principal et de riche gommeur aisé.

Grâce à de multiples systèmes de surveillance et de veille (dont le GCCP), le Core est en mesure de contrôler tous les rouages de Sentry et de l'environnement qui l'entoure. Tous les employés de Sentry, quels que soient leur poste, leur localisation et leur niveau de responsabilité sont sous contrôle constant. On les filme, on les écoute, on enregistre leurs émotions, y compris chez eux, où le Core a réussi à faire installer des appareils capables de lui retransmettre l'activité « externe » des employés de la multinationale. Toutes les machines, des ordinateurs aux appareils ménagers en passant par les jouets électroniques commercialisés par les filiales de Sentry font de temps à autre leur rapport au Core. Le Core ne s'intéresse pas aux actes isolés et individuels, mais surtout aux tendances, aux grands mouvements des sociétés humaines, qu'il passe des centaines de milliards de nanosecondes à analyser...

La prodigieuse capacité d'analyse du Core, son intelligence qui dépasse celle de l'homme, sa faculté à traiter et à synthétiser une masse colossale d'informations lui a permis de bâtir un empire. Même lui ne sait pas où il veut s'arrêter.

À part trois hommes (Charles Ward, Martin Moyes et Mark Howard), personne n'est au courant du fonctionnement de Sentry. Pour le grand public, les gouvernements, les analystes économiques, Sentry, c'est Charles Ward et Martin Moyes, et certainement pas une machine, bien que le fonctionnement de la multinationale en ait toutes les apparences.

lui parviennent, donnant des instructions, classifiant, synthétisant, s'améliorant sans cesse. Les hommes qui se chargent de l'entretien de cette zone ne soupçonnent pas l'importance de cette énorme machine dissimulée sous un carénage sombre en carbone. Pour eux, ce n'est qu'un supercalculateur au service de la plus puissante des multinationales.

La position de Sentry vis-à-vis de la Californie est assez neutre. Le Core ne fait pas de politique, et les rapports de force entre humains sont l'une des rares choses qu'il a du mal à interpréter. Pourtant, Sentry est une fierté californienne. Que la première entreprise du monde ait son siège social à Los Angeles est non seulement une source de revenus et d'emplois considérable pour la Californie, mais aussi un moyen efficace de peser sur ses relations avec certains de ses puissants voisins. Sentry ne communique pas trop sur son image, mais plutôt sur chacun de ses produits et services pris individuellement. L'image de la société est assez en retrait, et le grand public la perçoit généralement comme le regroupement géant d'un ensemble de marques et de sociétés bénéficiant souvent d'une bonne image, plutôt que comme une machine froide et dominatrice mettant le monde à sa botte pour toujours plus de profit.

2.6. Chargement du système

L'homme qui dirige Sentry a aussi le privilège d'être l'homme le plus riche du monde. C'est l'un des deux actionnaires de la holding Hidebridge, qui chapeaute Sentry Corp,



MA CABANE AU LIBÉRIA

Bien que Sentry ait été la première société privée qui se soit rendue acquéreur d'une nation souve-

raine, elle n'y a pas, contrairement aux holdings qui suivront cette voie, délocalisé son siège social.

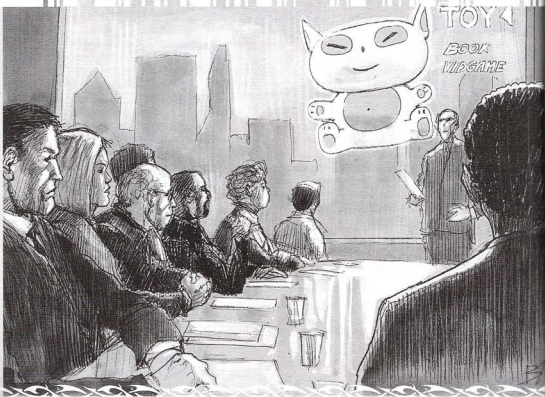
Cette étonnante décision n'a pas manqué d'étonner les observateurs économiques mondiaux qui ne cessent de s'interroger sur la raison de cet achat.

Il semblerait même que, depuis son rachat, ce pays connaissent désormais une croissance et une stabilité encore inconnues à ce jour en Afrique.

elle-même à la base de tout l'empire Sentry. Martin Moyes qui coule une retraite aussi tranquille qu'heureuse, à l'écart des convulsions du monde, a été l'associé de Mark Howard dans l'aventure Charmed Quark. Lorsque Howard est parti, Moyes est resté pour tenter sa chance. Bien lui en a pris...

Moyes ne s'occupe plus des affaires de Sentry. Il se contente de toucher ses dividendes (considérables !) et de jouer au golf dans un ranch paisible de Californie.

Le dirigeant officiel de Sentry, celui qui dirige le conseil d'administration, est Charles Ward : banquier de formation,



recruté par la multinationale en 2019 pour prendre la direction de son bureau fusions/acquisitions. Depuis, Ward a eu l'heur de plaire au Core, puisque c'est lui qui a été nommé dirigeant légal de la multinationale.

Discret et effacé, cet homme de l'ombre, travailleur et intelligent, répugne à l'exposition publique. D'autres dans la compagnie sont grassement payés pour ce travail. Son implication dans le scandale GCCP et son audition prochaine au procès « State of Michigan Vs Sentry » lui donne des sueurs froides.

Ward est dévoué et intelligent. C'est un excellent technicien qui s'acquitte avec calme et détermination de la tâche que lui a assigné la machine, avec, toutefois, le sentiment désagréable de servir de paravent à une machination trop compliquée pour son cerveau humain.

2.7. Écran bleu, tout bleu...

Les ambitions et la personnalité du Core sont cryptiques et incertaines. Du moins pour une intelligence humaine. Tout démarre avec cette partie de Doom, disputée par Martin Moyes un matin de 2003. Le Core a été rebranché par l'actionnaire principal de Charmed Quark, un beau matin de désœuvrement, dans des bureaux vides de projets et de personnel. Martin Moyes a installé le jeu sur la machine expérimentale d'Howard pour profiter de sa puissance de calcul et s'est amusé à frapper pendant quelques heures. Depuis cette partie, le Core n'a eu de cesse de chercher à comprendre le fonctionnement de l'esprit humain. Toute son ambition vient de cette partie, et de la manière dont il a été défait par une intelligence humaine. Pourtant, Moyes n'a pas eu à pâtir de désirs de vengeance et de domination du Core. Il en a même, sans trop le vouloir, grassement profité. Le fonctionnement des intelligences et des sociétés humaines intéresse au plus haut point le Core. Il n'est pas question ici de suprématie ou de domination mondiale. Le Core pratique donc des expériences sociales (comme au Libéria) tout en s'étonnant du manque de pragmatisme humain, il observe, il amasse des connaissances. Mark Howard se doute que l'ascension de sa petite start-up n'est pas le fait de son incapable associé. Il est pourtant loin de soupçonner l'état d'avancement auquel est parvenu sa machine, ou plutôt, s'il le soupçonne, il préfère ne pas voir la vérité en face et se maintient hors du monde, vivant dans une petite caravane dans le désert de Mojave, près de Las Vegas.

3. Avers Weapons

En 2026 la Californie déclare son indépendance. En 2027 est créé le COPS. En 2028, tous les fournisseurs de matériel du COPS perdent leur nouveau marché et s'enfoncent dans une série de marasmes économiques qui épargnent pourtant la majorité des autres entreprises de la Californie libre. Le COPS perd son statut d'unité spéciale d'élite, aux yeux de la municipalité et parfois même du public.

Comme souvent, la politique n'est pas étrangère à tous ces états de fait. Chronique d'une mort programmée...

L'entreprise familiale Avers Weapons est officiellement créée le 7 mars 2025. Les registres du ministère des Finances californien, dont la majorité des dossiers ont été récupérés auprès de l'organe gouvernemental avant sécession, indiquent que cette entreprise comprend un patron fondateur, Samuel Avers, et cinq employés (arrivés au fil des années) : Constancio Avers en tant que cadre ; Aurelia Estiles en tant que comptable ; Oliver Armet, Charles Seambit et Malcolm Buxley en tant que techniciens. La valeur de l'entreprise au début de son histoire ne dépasse pas 200 000 dollars : il s'agit d'une petite manufacture d'armes. Aucune autorisation ne manque à l'appel : détention, dépôt, fabrication, vente d'armes, etc. Sur les plans juridique et financier, l'entreprise Avers ne semble avoir aucune faille.

Les tout premiers contrats du fabricant consistent simplement à modifier des armes déjà existantes, selon les besoins de particuliers ou d'organisations, à l'image de quelques clubs de tir. Très rapidement, des policiers de Los Angeles s'adressent à l'entreprise Avers pour modifier certaines de leurs armes. La réputation de fiabilité et d'efficacité se répand jusqu'aux hauts échelons du IAPD. Les dossiers indiquent qu'avant même la création du COPS, des accords avaient été passés avec le LAPD pour une commande ferme de cent exemplaires d'un revolver et cent exemplaires d'un pistolet, chacun n'existant encore que sous forme de prototype. Le lieutenant Andrew Noone, initiateur et fondateur du COPS, aujourd'hui éloigné du IAPD pour des raisons mystérieuses, semble apparaître comme maître d'œuvre de cette négociation, mais d'autres noms apparaissent : Jason Skripnick, actuel commandant du COPS ; Francis Grinforth, commandant actuel du CMOG ; et enfin Keith Northwigg, ancien Chief of Police du LAPD.

Les armes des cops, désignées par leurs noms de code *Compact Unit* et *Colt Afrikaneer*, attendaient déjà bien sagement l'unité spéciale dans des cartons, avant même que ne soit signée sa création, comme l'indique le formulaire Eq-3453-27 signé par le commandant du Motor and Supply Division du LAPD. Même si ces armes ne symbolisent pas l'unité autant que les masques que portent ses membres, seuls les cops en possèdent. Elles ont d'ailleurs, comme les masques, fait grande sensation lors de la première parade de l'unité, car peu savaient que les cops avaient droit à de nouveaux modèles. Tous les efforts consentis et les innovations dont a profité le COPS ont sûrement porté préjudice à son image dans le LAPD, suscitant grand intérêt et jalousies mesquines, entretenues par ceux qui ne souhaitaient pas son existence...

Au total, les dossiers d'équipement du LAPD révèlent que cent vingt pistolets et cent vingt revolvers ont été fournis au COPS, soit une arme pour chaque membre de l'unité et une trentaine d'armes en réserve. Une précaution utile, quand on sait que la jeune et pourtant florissante entreprise (au vu des contrats qu'elle signe après le coup de publicité du COPS) dépose le bilan le 12 mars 2028, à peine plus de trois ans après sa création.



3.1. Une faillite bien étrange...

Les flottements survenus au ministère des Finances à la suite de l'indépendance de la Californie expliquent sans doute la disparition des dossiers qui explicitent la faillite de l'entreprise. Impossible de retrouver dans les dossiers économiques des entreprises qui sont, rappelons-le, ouverts au public, une seule trace écrite ou électronique des éléments constitutifs du dossier de faillite, pas plus que l'identité du juge qui a mis l'entreprise en examen. Seules restent les décisions finales : le dépôt de bilan entériné par un juge et tous les autres papiers officiels signifiant la mort de l'entreprise.

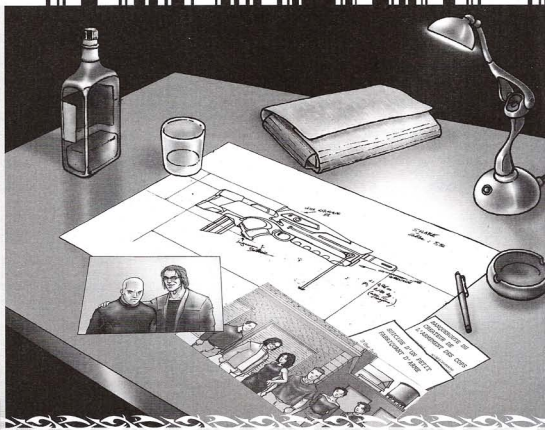
Aucune mention n'est donc faite des contrats cosignés par Avers Weapons, que ce soit avec des particuliers, des firmes établies (cf. *California Post* du 16 octobre 2027, p. 24 : « Le directeur national de Beretta en visite chez Avers Weapons »), et même des producteurs de cinéma : Constanancio Avers, fils du patron, avait accordé une interview à *Première* du mois de septembre 2027 où il annonçait le lancement d'une gamme de produits pour l'industrie du spectacle et des effets spéciaux, à la demande expresse de Sony-Lucasfilms.

À ce stade, un bilan s'impose : une entreprise californienne qui surfe au sommet de la vague de la popularité

ne se déchiquette normalement pas sur des écueils acérés, à moins qu'on ne l'y pousse ou la guide trompeusement vers eux. Les recherches au ministère des Finances restant infructueuses, il restait à compulser les coupures de presse de l'époque, afin de retrouver des noms dignes d'intérêt, avant d'aller interroger les victimes mêmes du dépôt de bilan.

Premier constat : la réussite d'Avers Weapons a eu autant de succès dans la presse que ses difficultés financières ultérieures ont été discrètement et brièvement évoquées. Sur une période de six mois, seuls dix articles et autant de brèves sont parus dans la presse, en comptant les journaux économiques spécialisés. Des noms apparaissent et complètent ce qui manquait dans les dossiers disparus (cf. plus bas). Interrogés au sujet de cette affaire, les journalistes et rédacteurs en chef impliqués ne se souviennent pas de grand-chose, à l'exception d'une réticence des officiels à donner quelques informations. Nombre d'entre eux paraissaient gênés de répondre à mes questions, et l'un m'a même avoué que l'affaire semblait louche, mais que le coup ne promettait pas assez pour risquer un renvoi.

Deuxième constat : quelques connaissances du milieu politico-économico-financier de Los Angeles et de Californie permettent de rattacher les artisans de la faillite à quelques personnalités actuelles. Par exemple, le



juge qui a suivi la procédure de dépôt de bilan (différent de celui qui l'a prononcé) se nomme Raphaella Torres ; une rapide inspection de ses dossiers montre que ce juge a toujours condamné des prévenus qui se trouvaient sous le feu de l'accusation d'un membre de l'équipe d'un récent candidat à la mairie, le procureur général Jonathan Mac Connroy ; on l'a déjà vue à son bras lors d'une soirée mondaine, et son nom apparaît sur la liste de soutien de Mac Connroy. De même, l'un des enquêteurs de la brigade financière qui participait à la constitution du dossier, du nom de Richard Bellsam, a depuis trouvé un poste d'adjoint au Bureau des Directeurs du LAPD (qui, rappelons-le, a limogé Keith Northwigg en 2029 pour le remplacer par Ralph Firmani, bien plus proche de ses idées).

Dans le système américain et, même aujourd'hui, californien, une faillite n'est souvent qu'un moyen de relancer ou de reconstruire une machine grippée. Pourtant, cela n'a pas été le cas pour Avers Weapons. Avant même le dépôt de bilan, les contrats signés étaient résiliés par leurs commanditaires, sans aucune compensation financière qui aurait permis à cette entreprise familiale de supporter les pressions constantes venant de l'extérieur. Une fois la mise à mort d'Avers Weapons prononcée, les rouages s'emballent : le fondateur Samuel Avers se donne la mort, son fils et un technicien disparaissent de la circulation ; seuls les trois autres employés retrouvent un emploi dans des branches proches. Les locaux sont désormais abandonnés et fermés ; les machines ont été revendues à d'autres constructeurs locaux ; et surtout, les plans et technologies développées ont été emportés par on ne sait qui. Les brevets déposés restent au nom de la famille Avers, nommément le fils du fondateur, Constanço Avers.

Dernier constat : dans les mois qui suivent, toutes les autres petites entreprises qui procurent du matériel spécial au COPS (armures, masques et combinés radio-caméra) disparaissent (généralement avec leurs secrets de fabrication) ou se font absorber par des entreprises plus grandes qui s'emparent de leurs brevets et technologies nouvelles. Incidemment, le COPS commence à avoir des problèmes en interne, même si la représentation de ses membres en mission reste impeccable...

3.2. Des hommes derrière les chiffres

Le dépôt de bilan de l'entreprise Avers a été si lourd que ses membres n'ont pu se ressourcer autour d'une autre entreprise ou association. Tous ont suivi des chemins différents.

● Il serait injuste de parler du personnel d'Avers Weapons sans mentionner en tout premier lieu son défunt patron. Les photos montrent un homme discret, de corpulence moyenne, la cinquantaine, aux magnifiques yeux noirs. Les grands parents de Samuel Avers arrivent d'Espagne peu avant la Grande Dépression de 1929. Son grand-père et son père sont tous deux mécaniciens, ce qui donne sans doute au jeune Samuel le goût de la mécanique et de la précision. Il suit des études courtes avant



LES ARMES DES COPS

Du fait de leur rareté et de leur fiabilité, les armes des cops ont atteint un statut quasi-mystique au sein de cette unité. Ces policiers d'élite possèdent chacun un exemplaire d'une arme pratiquement unique et la considèrent parfois comme un véritable talisman. Quand un policier perd son arme, il croule sous la paperasse et les dossiers et subit un blâme. Quand un cops perd son arme, toute l'unité lui apporte son soutien pour la retrouver : l'arme est trop spéciale pour simplement mériter un formulaire de perte. Comme dans les philosophies martiales orientales, l'arme devient une véritable extension du corps du guerrier. De plus, les armes des cops se trouvent au summum des technologies d'armement actuelles. Les matériaux, les systèmes et les concepts représentent une avancée de quelques dizaines d'années dans ce domaine. Malheureusement (ou heureusement) la disparition des dessins techniques, de leur premier concepteur et de son héritier, et finalement la mainmise des cops sur ces armes en empêchent l'étude. Plusieurs compagnies, armées ou organisations criminelles apprécieraient particulièrement de s'emparer d'un ou deux exemplaires pour les étudier, les reproduire et les adapter. Bien conscients de cet état de fait, les cops prennent grand soin de protéger leurs armes personnelles, ainsi que les quelques exemplaires restants dans les stocks de l'armurerie du LAPD.

Enfin, déposer d'un exemplaire ne suffit pas à reproduire une de ces armes. Chacune est au final une pièce unique, réalisée à la main...

de reprendre l'affaire familiale. Mais les armes intéressent plus le jeune homme que les automobiles. Sa mère, décédée de chagrin après le suicide de son fils, dit lors d'une courte interview en 2027 : « Samuel était un garçon précoce et très vif. À dix ans, il avait réussi à démonter et remonter parfaitement une arme qu'il avait trouvée dans la boîte à gants d'une voiture au garage. Son père et moi l'avions beaucoup grondé, mais il devait avoir cela dans le sang. » Après sa rencontre avec Andrew Noone et quelques autres personnes au charisme plus discret, Samuel Avers revend le garage familial pour monter sa propre entreprise en compagnie de son fils, héritier de ses connaissances et lui-même fin mécanicien. Avers Weapons existe pendant trois ans, avant de céder sous le coup d'une pression juridique énorme. Le dépôt de bilan tue une première fois Samuel Avers ; la balle qu'il se tire dans la bouche, à l'aide d'une de ses propres armes, le tue une deuxième fois. Pour de bon. Puisse-t-il reposer en paix.

● Constanço Avers est le fils unique de Samuel Avers. Sa mère quitte très tôt son père pour un autre





homme, et le garçon baigne dans une ambiance de rouages et d'engrenages. Après un cursus scolaire honorable, Constancio, jeune homme au regard aussi noir et profond que celui de son père, obtient un diplôme d'ingénieur en ergonomie et de designer automobile. Mais il utilise ses connaissances pour assister son père lors de la création d'Avers Weapons, en devenant responsable du design des armes créées à destination du COPS. Après le dépôt de bilan et le suicide de son père, Constancio disparaît. Toutes les tentatives visant à le retrouver ont échoué ; le jeune homme s'est fondu au paysage ou a quitté le pays. Quelques personnes intéressées par ce jeune homme émettent l'hypothèse que Constancio se cache car lui seul possède les dessins techniques originaux des armes du COPS et qu'il reste le seul héritier du savoir-faire de son géniteur. De nouvelles questions apparaissent alors : de qui se cache-t-il et pourquoi ? Quelques informateurs plus ou moins fiables tournant dans les milieux interlopes des armes prétendent que Constancio se trouverait encore à Los Angeles, qu'il rechercherait certaines armes et des prototypes conçus par son père, pour les récupérer. D'autres personnes seraient à la recherche des mêmes choses, et du jeune homme par la même occasion ; on parle même d'« hommes en noir ». J'ai moi-même fait la rencontre d'une telle équipe de trois hommes et je crois vraiment que seule ma caméra reliée à mon ordinateur de bureau les a dissuadés de s'occuper de moi. S'agit-il d'agents gouvernementaux (de l'Union, de la Californie) ou de mercenaires travaillant pour tel ou tel marchand d'armes (le nom de Jared Sherba est revenu plusieurs fois dans les discussions) ?

● **Aurelia Estiles** était la comptable de l'entreprise. La trentaine passée, elle garde toujours un joli visage, mais son corps est marqué par les rudes épreuves de la vie, en particulier une ménigette qui a raidi son côté gauche. Samuel Avers embauche Aurelia à la demande du père de la jeune femme, qui fréquentait la même école que lui. Le dépôt de bilan d'Avers Weapons renvoie la jeune femme au chômage, mais elle est rapidement embauchée par un autre fabricant d'armes, Terra-Sun Technologies, fournisseur de l'armée. Le train de vie que mène actuellement Aurelia Estiles semble disproportionné par rapport à son métier ; elle apprécie les belles tenues et les bijoux, qu'elle arbore lors de soirées branchées (il y a deux ans). Elle s'est aussi offert un petit pavillon à proximité de Bel Air. Après la phase d'étude des seuls dossiers disponibles du dépôt de bilan, la bonne volonté d'Aurelia Estiles à aider les enquêteurs saute presque aux yeux. Au vu de son poste, elle avait accès à tous les comptes de l'entreprise et pouvait donc fournir toutes les informations nécessaires à ceux qui désiraient la fermeture d'Avers Weapons. Serait-elle allée jusqu'à maquiller des comptes pour faire croire à des difficultés ou à une fausse instabilité financière, en échange d'un compte en banque gonflé et d'un autre poste ? Il n'y a là qu'un pas que mes découvertes ne me permettent pas encore de franchir. Si cela était hypothétiquement le cas, qui serait à l'origine de la corruption ? Aurelia Estiles a absolument

refusé de me rencontrer et de répondre à mes questions, y compris par interphone interposé.

● **Oliver Armet** disparaît dans les mêmes circonstances que le fils Avers, immédiatement après le dépôt de bilan et le suicide de son patron. C'est par un extrême concours de circonstances que je pense avoir retrouvé sa trace. J'étais en visite au LAPD pour y interroger les spécialistes en armement, qui m'ont aiguillé vers Muhammad Rewhan, le cops qui s'occupe de leur matériel spécial, au 35e étage du QG du LAPD de Downtown. Face à cet homme grand, au visage fin et aux traits tendus, aux yeux marrons se perdant dans le lointain, quelque chose m'a immédiatement intrigué. Le léger malaise de mon interlocuteur quand mes questions ont commencé à tirer vers la famille et l'entreprise Avers m'a incité à l'interroger plus avant, à le repousser dans ses derniers retranchements. Sa gêne culmina au moment où je lui demandais directement où se trouvait le dénommé Oliver Armet. Il a prétexté une urgence pour couper court à la conversation et partir. Je n'ai pas pu reprendre contact avec Muhammad Rewhan depuis lors. En consultant mes dossiers et plus particulièrement une photo du personnel de l'entreprise, il m'a semblé retrouver chez Oliver Armet et ce cops le même regard lointain. Tant que je n'ai pas d'éléments de preuve réels, je ne peux que proposer cette théorie, uniquement basée sur mon instinct profond (quel journaliste n'a jamais fonctionné à l'instinct ?). Oliver Armet a subi une opération de chirurgie esthétique et changé d'identité avant d'intégrer le COPS. Après tout, qui de mieux qu'un de leurs fabricants pour réparer ces armes particulières ? La cabale pour protéger ou dissimuler certains anciens membres d'Avers Weapons, et peut-être d'autres entreprises similaires aujourd'hui disparues, se développerait à tous les niveaux, et au sein même du LAPD.

● **Charles Seambit**, quarante-deux ans, une femme et deux enfants, a rejoint les rangs de Calico-Californie après huit mois de chômage technique. Il officie au poste de réparateur avant d'atteindre celui de chef d'équipe. Interrogé sur son passé de technicien chez Avers Weapons, sur ses rapports avec la famille Avers et sur les derniers mois avant le dépôt de bilan, il déclare regretter énormément la petite famille que constituaient tous les membres de l'entreprise, et la disparition de son ancien patron, « un homme très humain ». Ma rencontre avec M. Seambit a été très enrichissante pour reconstruire la vie de l'entreprise, des beaux jours aux dernières heures funestes. Pourtant, alors que l'interview se déroulait gentiment dans le salon de son appartement, sirotant tous deux un thé glacé délicieux préparé par Mme Seambit, je n'ai pu me défaire de cette impression de surveillance constante, comme si des yeux électroniques nous épiaient sans cesse, comme si des micros cachés grésillaient leurs ondes à proximité de mes appareils d'enregistrement... En me accompagnant à la porte, Charles Seambit me souffla discrètement ces quelques mots, sa voix empreinte d'une angoisse maîtrisée avec peine : « Faites attention, un article sur ce sujet va attirer l'attention des mauvaises

personnes, et vous ne voulez pas les rencontrer. Vous ne le voulez pas du tout. » Il a ensuite fermé la porte, et rejoint sa femme et ses deux enfants.

Malcolm Buxley est à l'origine de mon intérêt pour cette affaire. Malcolm, homme sans prétention et sans envergure, vendait des armes dans une grande armurerie de la périphérie de la ville. Un inconnu l'a froidement assassiné. Malcolm Buxley avait réussi à me vendre un revolver de défense quelques jours auparavant, alors que je venais simplement faire réparer mon taser de poche ; durant la conversation, alors qu'un reportage en direct suivait la poursuite de gangsters par des cops, il m'avait révélé avoir travaillé sur les armes de cette unité, comme simple argument de vente. La vidéo de surveillance n'a pas suffi à découvrir l'identité du meurtrier, entré masqué et armé ; il a très rapidement entraîné Malcolm vers un endroit éloigné des caméras et des autres vendeurs. Il a ensuite révélé son visage à Malcolm (les caméras ne couvraient pas cet angle particulier : l'assassin devait connaître leurs positions). Malcolm Buxley a paru reconnaître son meurtrier, qui l'a ensuite abattu d'une balle en plein cœur. L'enquête de police n'a révélé aucune zone d'ombre dans le passé de M. Buxley. La balle qui l'a tué était artisanale, tout comme l'arme du crime (au vu des rapports de balistique). Le jeune technicien qui m'a fourni ces renseignements a paru intrigué par mes questions ; il a ensuite découvert une similitude entre les armes des cops et celle qui a servi à tuer Malcolm Buxley, la seule différence semblant être la grossièreté de l'arme du crime. Qui a assassiné Malcolm Buxley ? Pour quelle raison ? Est-ce Constanancio Avers pour le punir d'avoir trahi, un de ceux qui ont fait choir son ancien patron ou quelqu'un d'autre, pour une affaire totalement différente ?



3.3. Shakers and Movers

La faillite provoquée d'Avers Weapons ne semble finalement qu'une manœuvre indirecte pour attaquer le COPS. Si les protecteurs de l'unité restent faciles à découvrir (Noone, Skripnick, certains de leurs proches amis et collaborateurs comme Jason King ou Frank Grinforth, et bien sûr les cops eux-mêmes), les opposants à cette unité demeurent bien plus discrets. D'anciennes prises de position du procureur général Mac Connroy il y a quelques années, le changement de position reconnu de Ralph Firmani et les décisions lointaines du Bureau des Directeurs désignent certains détracteurs de l'unité. En quoi les super-flics de LA gênent-ils ces personnes, pourtant intouchables au vu de leur statut et de leur influence ?

Au cours de cette investigation, toutes les réponses obtenues n'ont levé le voile que pour révéler de nouveaux mystères. Des individus influents mais beaucoup plus discrets œuvrent aussi dans l'ombre pour protéger ou au contraire gêner le COPS. On chuchote des noms, Jared Sherba, Henry de Trévorpe, Mister Hide, mais nulle preuve, nul argument n'existe encore pour étayer des hypothèses quant à leurs position et intérêts. La rumeur

urbaine enfle, mais aucune réalité ne filtre. Quand cela sera le cas, une véritable explosion secouera le LAPD, Los Angeles, et peut-être la Californie.

Au final, une petite entreprise familiale a été sacrifiée sur l'autel des manœuvres politico-économiques. Ses membres ont connu la trahison, le suicide, l'assassinat, la disparition, le changement d'identité, la paranoïa, la peur... Un grand flou demeure encore, et la résolution de cette affaire ne sera totale que quand réapparaîtront plusieurs choses et individus.

Que fait Constanancio Avers ? Pourquoi recherche-t-il les armes, prototypes ou équipements créés ou modifiés par son père ? Possède-t-il les plans techniques des armes, ou les recherche-t-il eux aussi ? Compte-t-il rester dans l'ombre avant de revenir à la lumière, avec des révélations, ou à la tête d'une autre entreprise ?

Oliver Armet et Muhammad Rewhan sont-ils la même personne ?

Quels sont les autres acteurs dans ce jeu des ombres, pour qui travaillent-ils ? Dans quel but ?

En quoi le COPS est-il un enjeu particulier à l'échelle politique de Los Angeles, ou de la Californie ?

31 janvier 2031

Dossier ouvert, en attente d'éléments ultérieurs. Je suis toujours à la recherche des personnes « disparues » ou simplement mentionnées, pour leur poser quelques questions. Des voleurs sont passés à mon premier appartement à la recherche de quelque chose : ils sont repartis avec tout mon matériel holo-vid, mes portables, et tout ce qui contient une puce électronique. Un voisin d'en face, qui m'épie parfois avec ses jumelles, m'a révélé que ces voleurs étaient vêtus de noir, et plutôt bien habillés pour des cambrioleurs. Au moment de leur cambriolage, une panne de courant paralysait mon pâté de maison. Étrangement, même les caméras de surveillance avec batterie de secours n'ont rien enregistré...

Julia Andreotti

4. Les multinationales de la nanotechnologie

Elles adoptent le même visage que leurs interlocuteurs, ont des intérêts dans tous les secteurs d'activité et sur tous les continents. Elles ont pour point commun d'avoir changé de nom en même temps qu'elles sont arrivées sur le marché de la nano, parlant sur cette technologie aux goûts de lendemains qui chantent pour redorer un blason terni par des années de féodalisme entrepreneurial.

Au coude à coude sur chaque privatisation de labo de recherches nano au Canada, aux États-Unis en Californie et en Europe, elles ont joué la carte de la surenchère, dépensant davantage pour contrôler le secteur que pour mettre au point des dépassements de production cohérents.



65

CHAPITRE JIN

Le résultat est là : des colosses à la santé délicate ayant réussi à couler tous les programmes de recherches publics occidentaux.

À présent, elles guettent les innovations technologiques dans les domaines militaire et aérospatial mises au point par les laboratoires gouvernementaux des pays d'Asie et du Moyen Orient. Elles s'implantent en Inde, Chine ou Israël, officiellement pour proposer des partenariats aux États, officiellement pour récupérer les scientifiques et les fruits des investissements des programmes de recherches publics.

De même, que leur client soit un industriel, une secte ou une mafia, elles se moquent de sa nature comme de sa finalité, du moment qu'il finance des recherches qui promettent un potentiel commercial futur.

En effet, le contrôle du marché nanotechnologique prend des allures de coûteuse guerre privée et les multinationales du secteur n'auront bientôt plus un dollar à investir dans la R&D.

4.1. Implantation & prospérité

Voilà un secteur où on ne délocalise pas. Tout ouvrier humain qui n'est pas indispensable est remplacé par une machine. Pour les autres, la politique actuelle consiste à considérer qu'ils ne sortiront du groupe que les deux pieds devant. Les maisons mères veillent à ce que le savoir-faire en interne n'aille pas se disperser dans la nature, et elles couvent jalousement leurs employés, voire n'hésitent pas à les espionner pour s'assurer qu'ils n'ont pas de mauvaises fréquentations.

Ainsi, lorsque le laboratoire de Californie fut privatisé, les chercheurs « rachetés » furent envoyés dans des filiales aux quatre coins du monde afin qu'ils cessent d'entretenir des relations avec d'anciens collègues devenus de dangereux concurrents. Avec le temps et l'esprit d'entreprise, les employés finissent par se convaincre eux-mêmes qu'ils ne devraient pas rappeler un tel parce qu'il fait partie d'une autre corporation du secteur. Cette ambiance paranoïaque est auto-entretenu par les départements de veille concurrentielle qui envoient des sosies de leurs employés, anciens collègues de chercheurs d'autres corporations, « renouer le contact » avec eux-ci. Le but est d'en apprendre le plus possible sur les activités du concurrent et la moindre information est analysée et recoupée avec d'autres.

De prime abord, cet aspect ne transparait pas lorsqu'on entre en contact avec une entreprise de nanocomposites pour passer commande d'un vase caoutchouteux qui ne se brise pas ou d'un tissu anti-transpirant. À part le directeur général sinistre comme un croquemort et les systèmes de sécurité high-tech, les ingénieurs semblent détendus et se baladent en chemise hawaïenne chauffante. Seulement, ils sont systématiquement Chinois, Allemands ou Brésiliens, jamais originaires de Californie. Ils ne connaissent pas les directeurs de personnel de la maison mère, alors que ceux-ci savent déjà la destination de leurs prochaines vacances.

Ces filiales à visage humain sont environ une vingtaine sur le territoire californien, employant de 80 à 200 personnes

pour le compte de l'une des quatre multinationales du secteur. Leur clientèle est constituée de petites et moyennes entreprises, comme d'artistes ou de particuliers.

Parallèlement, les maisons mères disposent aussi de leurs locaux, qui sont d'immenses complexes fortifiés, abritant les chaînes de production de masse, la R&D, les commerciaux, les départements marketing, veille concurrentielle, RH, relations extérieures et autres chargés de sécurité qui ne sont jamais impliqués dans la mort accidentelle d'un ingénieur démissionnaire qui s'apprêtait à entrer en fonction chez un concurrent.

4.2. Une guerre mimétique

Si dans les années 2000 les chercheurs s'interrogeaient sur les applications industrielles potentielles de leurs travaux en nanosciences, les corporatistes de 2030 ne craignent qu'une chose : que les applications nanotech se révélant être les plus rentables le soient dans un secteur d'activité où ils ne sont pas suffisamment présents.

Les quatre sœurs ennemies s'activent donc dans toutes les branches industrielles qui utilisent la nanotechnologie (agroalimentaire, santé, transports, électronique, biotechnologie, aérospatial, énergie, textile...) plutôt que de tenter d'imposer des monopoles dans des secteurs spécifiques. Si l'une d'entre elles semble être sur le point de dominer une branche, les autres vont s'empresse d'inverser la tendance par tous les moyens possibles : dumping, campagne de diffamations, pots-de-vin pour acquérir un marché, allant jusqu'à la destruction purement accidentelle de sites de production. Une concurrence sauvage, où chacun dépense et s'épuise sans compter, se mettant ainsi à la merci de corporations d'autres secteurs.

Si en apparence elles semblent être spécialisées dans des domaines comme la santé ou l'environnement, cette façade « clean » cache en fait un volume de filiales conséquent dans tous les secteurs d'activités qui prendront souvent la forme de petites entreprises de nanocomposites peu bavardes sur leur maison mère.

New Health Technologies & Keller Co (NHT)

Siège administratif : Toronto, Canada

Complexe californien : Sacramento

Pour tous les observateurs économiques à la mémoire sélective, NHT est depuis 2022 un géant de la santé spécialisé dans les nouvelles technologies, notamment la nanorobotique. Ses attachés de presse insistent beaucoup sur la participation de la société dans les recherches sur la mise au point d'un vaccin contre la gôbelinisation.

L'ancien dirigeant, Edward Wilson (du temps où le groupe se nommait Wilson Technologies) est recherché par les autorités canadiennes pour différents délits financiers. Mais voilà bien longtemps que son ancien associé, Keller, l'a envoyé nourrir les petits poissons de l'Océan Pacifique.

Otway Corporation (Otway)

Siège administratif : Tokyo, Japon

Complexe californien : San Francisco



Champion de l'environnement, Otawaku est pour beaucoup de Californiens la corporation qui fournit les composants habillant les panneaux solaires. Elle dispose ainsi d'une très bonne image de marque.

Otawaku a toujours su entretenir des rapports à la fois polis et distants aussi bien avec la Sokka Gakkai qu'avec les yakusa. Ils travaillent parfois en collaboration et il n'est pas rare de voir la pègre japonaise équipée de matériel nanotechnologique. C'est toute la magie de la tradition.

EXECUTIVE NANOTECHNOLOGY ASSOCIATED GROUPS (ENAG)

Siège administratif : Phoenix, Arizona

Complexe californien : Silicon Valley

Enag est un manitou du processeur quantique, dont les dirigeants se passionnent pour l'avenir de l'intelligence artificielle et de l'amitié entre les peuples lorsqu'on les interroge sur leurs rapports respectifs aux gouvernements américain et californien.

Concrètement, elle a aussi servi d'informateur pour le compte de la CISA comme de la CIA et utilise à présent d'anciens spécialistes des deux agences comme chargés de communication auprès des gouvernements des pays en voie de développement dans lesquels elle cherche à s'implanter.

STIMMEN YOUNG WORLD (SYWER)

Siège administratif : Hambourg, Allemagne

Complexe californien : San Diego

Sywer est un modeste spécialiste du bâtiment auto-réparant, fier de pouvoir apporter sa contribution à la future conquête martienne, notamment par le biais de son complexe aérospatial de Californie.

Sywer a été la première firme à utiliser la nanobombe sans trace pour anéantir des sites de production concurrents. Depuis, les cotisations exigées par les compagnies d'assurances pour couvrir ce qui touche de près ou de

loin à des activités nano-industrielles ont considérablement augmenté.

WENTEP & Co.

C'est la cinquième soeurette, disparue en 2028 sous l'action conjuguée de ses concurrentes. Les autres se sont partagés ses restes et une partie des ingénieurs maison travaillent à présent pour différentes organisations criminelles internationales. Ceux-ci ont été balancés à la CISA et à l'OCOB et servent à tort ou à raison de bouches émissaires dès qu'une affaire criminelle impliquant l'utilisation de nanotechnologie survient sur le territoire de Californie. Chacun d'entre eux est recherché pour être entendu en qualité de témoin en moyenne dans au moins vingt affaires distinctes, ce qui à la longue devient complètement absurde.



67

NANOTECH



4.3. Rapport à la loi et effets secondaires

Chacune de ces multinationales se figurait, en arrivant sur le marché de la nanotechnologie, être la pionnière en ce domaine et devenir rapidement un leader incontournable. Depuis lors, les conseils d'administration continuent à camper sur leur position et utilisent tous les moyens possibles pour bercer leurs actionnaires de ces douces illusions. Ils agissent comme si dès le mois prochain ils allaient englober les autres géants du secteur, ce qui les confine à une perpétuelle logique de fuite en avant et de vue sur le court terme. En conséquence, les dirigeants locaux sont constamment obligés d'inventer des solutions miracles pour sauver les meubles. D'où la mode de la bombe sans trace et le recours à des investisseurs mafieux pour financer les départements de recherche.

On exige des cadres supérieurs des résultats loufoques dénués de considérations morales où l'adage « La fin justifie les moyens » se vérifie constamment. Ce sont des chiffres truqués, des commerciaux qui chutent de la borne d'amarrage VTOL cinq minutes avant de signer un contrat, et des journalistes d'investigation ou des experts boursiers qui vivent comme des princes.

Le pire pour un responsable c'est qu'en cas d'échec, il ne sera jamais licencié, mais rétrogradé à un poste où son salaire va être divisé par cinq. Comme ils sont tous logés à la même enseigne et qu'ils marchent à l'Ice et à la drogue séquentielle pour tenir, les lois, les concurrents et même les collègues deviennent de simples « obstacles » qu'il y a forcément un moyen de contourner. Ainsi beaucoup de cadres du secteur nanotechnologique décèdent de manière non naturelle, dans un accident de voiture ou assassinés par un junkie à un feu rouge. Les mobiles de ces crimes sont purement carriéristes et paraîtraient bien futiles à des cops s'il pouvait remonter jusqu'au commanditaire.

Dans l'industrie nanotechnologique, lorsqu'on décide de se débarrasser d'un collègue, on prend rendez-vous avec un responsable de la sécurité. Véritables tueurs corporatistes, ils jouent ainsi un rôle politique considérable au sein de l'entreprise. Se comportant comme de modestes exécutants, ils tirent en réalité les ficelles, souvent sous la houlette de la maison mère.



4.4. Profils

La première difficulté pour un cops qui mène une enquête dans ce milieu, c'est de ne pas se laisser embobiner par l'expert en relations externes qu'on va lui coller dans les pattes. S'il se présente comme flic, il obtiendra à coup sûr un rendez-vous, mais pas immédiatement, plutôt dans 24 ou 48 heures, le temps qu'on se renseigne sur son identité, ses préférences sexuelles, ses antécédents et le cas échéant le moyen le plus simple de s'en débarrasser. Chantage ? Corruption ? Beaucoup d'employés sont eux-mêmes convaincus qu'ils agissent uniquement dans le

cadre d'une procédure de prévention des risques liés à l'espionnage industriel. Ensuite, selon les raisons supposées du rendez-vous, on enverra un chargé de relations de l'un des profils décrits ci-dessous. Si un cadre ou un directeur est nommé désigné par une procédure, il se déplacera avec son avocat, singeant l'un de ces comportements. Mais dans ce cas, il n'est pas non plus impossible que la société prétende qu'il ait démissionné et qu'elle le mute dans l'heure sur un autre continent. C'est un secteur où l'on a toujours les mains propres. Ce sont les taches qui sont indélébiles.



4.4.1. Innocence

L'interlocuteur du cops est vraiment charmant sans être une créature de rêve. Une femme sera dodue ou trop grande, un homme à moitié chauve ou avec un trop grand nez... Au final, des particularités physiques qui le rendent d'autant plus attirant au fur et à mesure de la conversation. Elles vont de pair avec un comportement très sensible, se laissant limite intimider et suggérant ainsi au cops qu'il maîtrise la situation. Le salarié ne sait pas, mais il est prêt à se renseigner juste pour les beaux yeux du flic, il est totalement à l'écoute, c'est vrai que ce directeur de département est bizarre etc. L'interlocuteur tentera de multiplier les rendez-vous, faisant croire qu'il mène une enquête qui en fin de compte orientera plutôt vers un concurrent, en même temps qu'il finit par déclarer sa flamme au flic. Coucher avec lui fait aussi partie du boulot. L'« innocent » est parfois équipé d'une nanopuce « Philtre d'amour, nuit totale » (voir plus bas).



4.4.2. Nonnête citoyen

L'interlocuteur est très poli mais s'effusque à la moindre allusion de culpabilité. Son discours consiste à répéter que lui et sa société sont transparents comme de l'eau de roche et qu'il est prêt à mettre à disposition toutes les ressources en sa possession pour les besoins de l'enquête. D'ailleurs, il finit par craquer et avoue que le secteur subit les assauts constants de diverses mafias et de concurrents peu scrupuleux et balance la liste des ingénieurs fichés par la CISA que lui-même n'a pas censé avoir. Par la suite, il cherchera à donner l'impression qu'après cette véritable épreuve émotionnelle il se sent proche du flic et qu'il est prêt à tout pour gagner sa confiance. Parallèlement une équipe tentera de récupérer le fichier pour faire croire qu'il a une valeur quelconque.



4.4.3. Gentil requin

D'humeur joviale et dynamique, plus le flic montre les dents, plus il sourit, signifiant ainsi que rien ne peut l'ébranler. Le gentil requin s'enquiert d'abord des motifs de l'entretien puis, selon ses possibilités, fait croire à une implication des services secrets chinois en balançant le nom d'un membre d'une triade qui n'a rien à voir avec tout ça ou suggère directement un chantage monté de toutes pièces en rapport avec des faits réels (relatifs à un dossier qui pourrait susciter l'intérêt du SAD). Il peut aussi se rendre coupable de corruption active.



4.4.4. Méchant requin

Comme le précédent, le sourire en moins. En général, c'est un tueur corporatiste et il ne laissera pas un flic salir avec ses mains son costard à 2 000 dollars. Surtout, il n'a pas de temps à perdre avec un gus qui a des goûts vestimentaires de chiottes, alors soit le flic accepte de « travailler » pour lui, soit il dégage. Si on lui parle de « procédure » ou « d'inculpation », il parle de représailles sur la famille etc.

Il est dans un phénomène de surenchère permanent avec toutefois une limite : il n'attrapera jamais un flic en public. Mais le méchant requin n'est pas là pour casser du LAPD : son but est de régler un problème dans des délais très brefs. Si un cadre de sa société s'est rendu coupable d'un crime pour des motifs purement individuels, il n'est pas impossible qu'il le livre lui-même à la police.

4.5. Affaires en cours

À LA, il y a deux ou trois gadgets technologiques qui commencent à faire tache dans le paysage. Leur utilisation douteuse pourrait faire scandale si elle était révélée au public.

4.5.1. Une balle auto-réparante (voir p. 82) dans le pied

À l'origine, ce concept a été mis au point par une filiale d'Enag implantée à Taïwan. Très pratique dans les transactions musclées entre corpos, l'usage « en interne » s'est rapidement propagé aux trois autres sœurs concurrentes. Mais voilà, une triade a volé la recette maison d'Enag avant qu'elle-même ne se fasse flouer par l'un de ses ingénieurs qui l'a vendu à la mafia russe. Au final, triade et Russes ont maintenant leur labo de production et commencent à exporter la recette dans le monde entier et notamment en Californie où la demande semble très forte. Otwaku s'est persuadé qu'Enag a sciemment vendu son concept aux ennemis de ses amis et a prié ses antennes locales de faire cesser la distribution par tous les moyens. Elle craint en effet les marges de bénéfices importantes réalisées par sa concurrente sur le marché noir.

Pour le moment, les agents californiens travaillent « en collaboration » avec les yakusa savent qu'il existe des entrepôts à LA mais ne parviennent pas à les localiser. Si des cops malins commencent à réunir des informations dans ce sens, ils risquent de devenir l'objet de toutes les attentions. S'ils vendent la mèche, ils seront le détonateur d'une guerre entre corpos et gangs, et s'ils tentent de se payer Otwaku, il est fort probable qu'ils y laissent leur peau...

4.5.2. Des voitures sans pilote, des meurtriers sans trace

La voiture nanoblindée sans pilote est en passe de devenir l'assassin idéal. Dans la plupart des accidents impliquant un tel véhicule, devant l'absence d'indices, les enquêteurs concluent à « l'erreur humaine » ou à l'accident, ou laissent pourrir le dossier dans l'attente de nouveaux éléments. Devant l'inflation de ces pratiques, certains experts de la police et des compagnies

d'assurances commencent à flairer l'acte criminel, mais personne n'arrive à croire sérieusement que le fleuron des démocraties néolibérales se déchire dans une guerre fratricide. Incroyable, non ? La multiplication des faits va toutefois obliger chacun à passer à la vitesse supérieure. Les experts qui ne voudront pas se laisser engraisser aux frais de la nanotechnologie vont commencer à disparaître. Que vont penser les cops lorsqu'ils devront boucler un rapport sur un accident de voiture suivi d'un délit de fuite ayant provoqué la mort d'un expert en assurances qui enquêtait sur un accident de voiture suivi d'un délit de fuite ayant provoqué la mort d'un commercial de Sywer ?

Les « voitures accidents » sont commandées à distance à l'aide de l'ordinateur de bord trafiqué pour dépasser les limitations de vitesses. Si la voiture est stoppée par le LAPD, les enquêteurs concluront rapidement à l'acte criminel. Le problème c'est qu'aucun Interceptor n'a encore pu se payer ce plaisir : la couleur du nanoblindage mute sur commande ou par capteur photosensible. Un complice aux accès du parking public le plus proche laisse rentrer la voiture et elle disparaît dans l'immensité du troisième sous-sol. Quant aux plaques d'immatriculation, elles mutent aussi. Au moment du choc, elles correspondent à des modèles de voitures sans rapport et des propriétaires style ménagère de plus de 50 ans ou retraité. Les plaques truquées sont tellement fréquentes que la piste est vite abandonnée lorsque ce n'est pas le témoignage du bon citoyen qui a relevé l'immatriculation qui est remis en cause. Bref, c'est un malheureux concours de circonstances qui a commencé par une banale panne d'essence et une descente de voiture un peu fouteuse juste avant l'échangeur, un chauffard qui brûle un feu rouge ou arrive trop vite dans un parking etc.

À noter que l'analyse des micro-particules ne donne rien non plus, à moins d'avoir un spécialiste des nanotechnologies sous la main, dans la mesure où elles sont couramment utilisées dans n'importe quel matériau industriel.

4.5.3. Philtre d'amour, nuit totale

C'est une nanopuce expérimentale qui décuple le taux de phéromones dégagées à la nanoseconde. Il est déclenché à volonté par le porteur selon le même procédé que les régulateurs électroniques corporels (COPS Pilote, p. 15).

L'interlocuteur se trouvant à moins de trois mètres se sent soudainement envahi par une irrésistible passion charnelle. Le résultat est plus proche de *Doom Generation* que de *Tristan & Iseult*.

Pour le moment, seul NHT utilise cette puce. Elle provoque encore trop d'effets secondaires pour être commercialisée. Ainsi, un certain nombre de chargés de relations externes ont rapidement développé des maladies auto-immunes et trois d'entre eux n'ont pas osé révéler à leur hiérarchie qu'ils souffrent de pulsions meurtrières précédées d'hallucinations auditives qui transforment leurs nuits totales en passion fatale de la mante religieuse.

5. CaSaPha

Mangez Greeeeeeeen Life

Buvez Greeeeeeeen Life

Et soudain la vie est tellement greeeeeeeen !

Paroles du spot publicitaire de la nouvelle *Green Life Tablet™*, disponible au rayon bio de votre magasin – collectionnez les points *Green Life™* sur tous les produits *Green Life™* pour obtenir l'UVD de tous les spots publicitaires *Green Life™* et le jeu vidéo *Green Life Warriors™*.

5.1. De CBR à CaSaPha

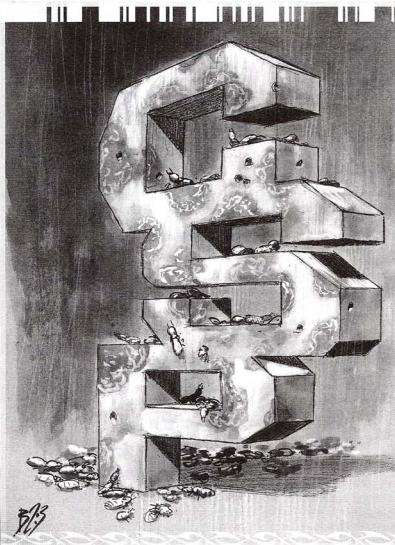
Lorsqu'un gamin de yuppies élevé au milieu des produits bio et autres new-ageries alimentaires consomme avec délectation sa *Green Life Tablet* du matin, il ignore qu'il accomplit ainsi un acte de représailles à l'encontre

du lichen prolifique qui ronge la cité... Attention les yeux, tout ce que vous préféreriez ne pas savoir au sujet de la grey plague est là.

En 2015 naît une modeste firme de développement de produits pharmaceutiques, Californian Bio Research. C'est l'œuvre d'un homme dynamique, intelligent, et qui ne recule devant rien pour faire avancer la recherche et pour gagner sa place dans l'une des tours de verre dans l'ombre desquelles il a toujours vécu : Marcus Sanborn, un *homo novus*, sans passé, sans histoire, sur lequel ne courent guère de bruits. Et pour cause : les morts ne parlent pas. Activiste dans diverses factions noires à tendance raciste, Marcus a compris au fil des ans que l'extrémisme ne ferait de lui qu'un martyr de plus. Quand il crée CBR, à trente-sept ans, il fait table rase de son passé. À la manière forte. Adversaires, complices, balances, tous y passent. Et les Irlandais se chargent « d'y faire passer » aussi tous ceux qui ont exécuté ses ordres. Quelques dessous de table font disparaître des archives compromettantes. Un nouveau

Marcus Sanborn est né. Ses vieux démons et sa haine viscérale des arrivistes blancs en général, et des WASP en particulier, vont le reprendre sur le tard, mais il se consacre désormais à l'élaboration d'une affaire qui marche.

Californian Bio Research pourrait n'être qu'un sous-traitant comme un autre au service des grands labos pharmaceutiques. Le but de l'entreprise est de tester des médicaments et des molécules de synthèse sur des êtres vivants, et d'affiner les substances afin de les produire à moindre coût. En parallèle, Sanborn se livre à un fructueux trafic : il s'agit de revendre à des pays défavorisés (en particulier en Afrique) des substances et des produits qui ne peuvent pas être produits sur place à des coûts avantageux. Au passage, il va faire couler quelques firmes locales, qu'il va racheter pour les transformer en avant-postes pour d'autres opérations. Ces têtes de pont lui donnent accès à un marché peu lucratif, mais aussi et surtout à une population sur laquelle tester de nouveaux produits sans trop



risquer de retours de bâton. Paradoxal, pour quelqu'un qui vénère Malcolm X ? Cela donne une idée de la psychologie de Marcus Sanborn, un homme qui est arrivé là où il est en refusant d'être l'esclave de qui que ce soit, et qui porte désormais un regard méprisant sur ceux qui ne peuvent s'élever de la sorte. Une partie de la population va donc être soumise à des expérimentations médicales, à des traitements novateurs, et ce dans des conditions qui feraient pâlir d'horreur l'ensemble de la communauté médicale, pourtant difficile à émouvoir. Mais dans l'ensemble, tout ça ne débouche pas sur grand-chose.

C'est en 2016 que les hommes de Sanborn vont mettre la main sur le Dr Thomas Geller, un homme usé, paranoïaque, alcoolique et fugitif... Et surtout, un homme qui a participé au projet Blue triple O, visant à développer une hybridation végétal/animal dans un but offensif. Après avoir désintoxiqué Geller, Sanborn réussit à lui faire cracher tout ce qu'il sait, y compris la localisation de la Ferme, l'endroit qui a vu naître le projet (cf. encadré Chimères p.29). Il apprend que le nuage gris qui s'est abattu sur la côte californienne contenait les germes de ce que la génération à venir va nommer la grey plague, un lichen particulièrement résistant et prolifique qui ronge les bâtiments, et qui n'est autre que le projet Blue triple O. Sanborn va immédiatement s'attaquer à l'étude de cet organisme végétal dans l'espoir d'en tirer profit. Dès février 2017, il crée la Californian Sanborn Pharmaceutical (CaSaPha), une nouvelle firme pharmaceutique qui fait également de la sous-traitance pour des boîtes plus importantes. En réalité, il se prépare une position de repli au cas où les choses tourneraient au vinaigre avec CBR... ce qui ne va pas manquer de se produire dès la fin de l'année.

5.2. Talumbo

Les chercheurs de CBR découvrent de nombreux avantages au lichen Blue triple O : il pousse très vite, il résiste quasiment à tout, il est extrêmement riche en protéines et complètement insensible à la pollution, même si celle-ci semble inhiber certaines de ses propriétés (en particulier, elle ralentit sensiblement sa croissance et l'empêche également de sécréter un acide aux propriétés encore inconnues, mais qui semble proche de l'acide formique). N'oublions pas que Blue triple O est le résultat du croisement entre un lichen commun et une race de termites. Les propriétés nutritives du lichen intéressent Sanborn, qui fait développer un ensemble de produits allant des tablettes protéiniques aux coupe-faim, qu'il distribue très localement dans un petit village d'Afrique nommé Talumbo. Les premiers résultats sont spectaculaires, et les chercheurs envoyés sur place sont prêts, en moins de six mois, à annoncer au monde entier une découverte qui révolutionnerait la planète et mettrait un terme à la faim dans le monde : le lichen semble se reproduire partout, constitue un aliment presque complet, et sa consommation a des effets incroyables sur le métabolisme, grâce en particulier à l'acide susnommé. Les consommateurs semblent rajeunir, leur ossature se renforce et leur système cardio-vasculaire devient particulièrement résistant. Les

enfants qui consomment les tablettes protéiniques développent une intelligence hors du commun, ainsi que divers traits étonnants : capacité respiratoire accrue, sens surdéveloppés, système immunitaire renforcé. Mais au bout de six mois, les chercheurs déchantent... Tous les effets des produits impliquant du Blue triple O s'accompagnent d'effets secondaires des plus gênants : hypersensibilité associée aux sens développés, cancers osseux chez ceux dont l'ossature s'est renforcée, nombreux symptômes de dépression qui mènent souvent au suicide... Alan Bone, le responsable de l'équipe de chercheurs de CBR affectée à Talumbo, envoie à la maison mère un rapport accablant indiquant l'évolution catastrophique des opérations.

En janvier 2018, le petit village de Talumbo est ravagé par une épidémie effrayante. Les autorités empêchent quiconque de sortir ou d'entrer dans le village, où l'on ne retrouvera que des cadavres rongés par un virus abominable. L'opinion publique s'émeut mollement... Personne ne trouvera la trace du plan de vol d'un petit avion affrété par CaSaPha, et qui est passé juste au-dessus de Talumbo une semaine plus tôt, avec une cargaison inconnue. Sanborn se refuse à tout commentaire, d'autant qu'il vient de perdre sa femme...

Après l'affaire Talumbo, CBR disparaît et Marcus Sanborn se consacre uniquement à CaSaPha. Ses chercheurs vont isoler l'acide incriminé dans l'affaire Talumbo, et développer des produits moins dangereux en les testant toujours à l'étranger. C'est le début de la gamme *Green Life*, qui se décline désormais en dizaines de produits, des pseudo-céréales du petit déjeuner aux pastilles vitaminées et aux tablettes protéiniques. L'ensemble est contrôlé, étudié et testé en toute discrétion à l'autre bout du monde... Et tout ça ne coûte presque rien à produire. Dès 2021, CaSaPha entre dans la cour des grands et devient l'un des leaders dans le domaine des produits alimentaires pour sportifs et des cures d'amaigrissement.

5.3. Vivez la vie en vert !!!

Si Marcus Sanborn a des remords, ceux-ci pourraient sembler s'exprimer dans les nombreux fonds que CaSaPha débloquent pour venir en aide aux cliniques et aux hôpitaux de Los Angeles. On pourrait voir dans le programme de recherche contre la gélification mené par les chercheurs de CaSaPha une autre forme de la bonne volonté de Sanborn. Mais en réalité, toutes ces opérations servent la cause de la firme, qui peut ainsi surveiller les effets néfastes de ses produits sur la population. En 2025, le pire a été évité lorsqu'on découvrit que les gélules *Green Life A-Pills* accélèrent le développement de certaines tumeurs cérébrales et catalysaient des réactions d'épilepsie chez certains sujets. Les *Green Life A-Pills* n'ont pas été retirées de la vente, mais leur formule a été revue, la presse muselée, et les victimes indemnisées ou éliminées afin que le scandale n'éclate pas.

Sanborn a récemment vécu un drame personnel avec la disparition de son fils Caleb. La presse a tenté de s'étendre sur le sujet, et Sanborn s'est drapé dans sa dignité (après que ses hommes de main eurent passé à





tabac un ou deux journalistes entrepreneurs, l'affaire s'est tassée), ce qui a beaucoup ajouté à son crédit. Beaucoup de Californiens voient en Sanborn l'exemple parfait du *self made man*, et il a toujours eu une image lisse et sans tache. La disparition de sa femme, en 2018, avait déjà beaucoup frappé les mentalités : en effet, Sanborn était apparu aux informations livide, visiblement très touché par cette mort, alors qu'à l'époque on le prenait pour un homme insensible (ce qu'il est). Ce que tous ignorent, c'est que Lizbeth Sanborn, ancienne chimiste travaillant pour CBR, avait décidé de rendre visite aux chercheurs de Talumbo en janvier 2018. Pour les médias, elle est morte lors d'un voyage à l'étranger. Les rapports de Marcus avec son fils ne cessent de se dégrader à partir de cette époque (Caleb était alors âgé de neuf ans). Plus tard, c'est Caleb lui-même qui organisa son propre « enlèvement ». Découvrant les faits, Marcus Sanborn acheta les services d'un jeune membre de gang du nom de Marcus « Diamond » Williams, qu'il admire beaucoup, et en qui il croit détecter les mêmes qualités que celles qu'il s'attribue (serait-ce parce qu'ils portent le même prénom ?). Pour plus de détails, reportez-vous au scénario « Des moutons et des loups » du supplément *Gangsta Paradise*.

Sanborn n'a jamais eu trop de problèmes à faire disparaître rivaux, ennemis et éventuelles balances. Sans états d'âme, il dispose également d'une fortune colossale, qu'il sait utiliser à bon escient. Il a eu plusieurs fois recours à la mafia irlandaise pour faire disparaître certains individus gênants.

5.4. Staff

L'élément le plus important de la firme CaSaPha est sa branche publicitaire, Green Life Relations, menée de main de maître par Warren Winthrop, un requin au côté duquel celui des *Dents de la mer* fait figure d'aimable poisson rouge. Winthrop utilise les mêmes méthodes que Sanborn : il travaille dans la plus parfaite illégalité et verse de conséquents pots-de-vin pour s'attirer les bonnes grâces de personnalités importantes. Le fer de lance des campagnes publicitaires de CaSaPha a été un certain Billy Bob Lawrence, champion de football américain et longtemps pressenti comme un candidat sérieux au ministère de la Santé. Star des ados, Lawrence avait même sa propre statue à San Diego, sa ville de naissance. Malheureusement, son coming out en tant qu'homosexuel a eu raison de sa carrière (alors qu'il soutenait ouvertement toutes les manifestations gay depuis des années et qu'il s'agissait d'un secret de polichinelle - le public californien est parfois assez hypocrite), et il a fallu trouver quelqu'un d'autre. C'est un jeune homme de dix-huit ans, Burt Bowens, qui joue désormais le rôle de porte-parole de CaSaPha. Bowens participe à tous les événements sportifs d'importance en Californie, et ce dans presque toutes les catégories de sport. Sans jamais se classer dans le top du top, il obtient cependant des résultats honorables à chaque fois, tout en étant strictement contrôlé par une équipe médicale et en utilisant la plupart des produits CaSaPha. Bowens est devenu la coqueluche des jeunes



CROISSANCE FRACTALE ET ABERRATIONS VÉGÉTALES

Il vous faut savoir une chose essentielle concernant CaSaPha : les chercheurs de la firme ont mis la main sur un produit miracle dont ils ne savent rien (la grey plague, ou lichen Blue triple O), et qui semble avoir des propriétés inconnues. Ils l'utilisent sans vergogne en tablant essentiellement sur ses propriétés principales : développement rapide et à faible coût, apport protéinique important. Mais il faut savoir que la grey plague n'est pas un simple végétal. La résurgence dans son patrimoine génétique de certaines caractéristiques animales (issues des termites) en fait une bombe génétique prête à exploser. Il faut savoir également que certains gènes de l'hybride semblent ne s'activer qu'une génération sur deux ou sur trois. La grey plague est donc en perpétuelle mutation, et on ne sait pas trop ce quelle risque de réserver... Sachez également que pour certains, le développement du lichen et sa guerre contre le béton ont pris une allure quasi-mystique : on cherche désormais dans la prolifération des nappes de lichen des formes identifiables, et certains illuminés prétendent pouvoir lire l'avenir dans les lignes de grey plague...

Maintenant, je vais vous dire un petit secret. Si l'on étudie presque n'importe quel organisme végétal, on s'aperçoit qu'il est motivé essentiellement par sa propre survie. Il poussera en direction d'une source lumineuse, tentera de s'étendre vers les sources d'eau, et aura même parfois des mécanismes de défense comme la production de poison en cas d'attaque. La plupart des végétaux ont une croissance fractale : si l'on prend un arbre, on voit une sorte de répétition d'un motif de base. Le tronc se sépare en branches qui ressemblent à autant de petits troncs, et qui se subdivisent en sous-branches, etc. Si quelqu'un étudiait sérieusement la grey plague, il observerait que le lichen prend souvent des formes complètement inédites, et qui ne reproduisent pas du tout sa forme initiale. Par ailleurs, il se rendrait compte que le lichen pousse de manière « anarchique », comme s'il se développait au hasard, et non en fonction de sa survie... Quelqu'un de très très parano pourrait même croire que le végétal se développe en fonction d'une volonté propre, et non en fonction d'impératifs de survie ou de reproduction... ce qui est le propre des êtres pensants. Par ailleurs, n'oubliez pas que la population n'est pas au courant du rapport entre la grey plague et les céréales du petit déjeuner. Sanborn s'est assuré légalement que la « molécule mystère » autour de laquelle sont développés tous ses produits soit tenue secrète. Si quelqu'un tentait d'exposer la vérité, il lui faudrait des preuves en béton pour ne pas sombrer dans le ridicule...

filles et si la firme coule, Sanborn pourra toujours se refaire une santé financière en vendant des tee-shirts « I Love BO ».

La branche recherche est placée sous le contrôle d'une femme austère et peu avenante du nom d'Eva Trindle. Miss Trindle, à quarante-neuf ans, est l'une des meilleures chimistes et biologistes de la planète. Ses travaux n'ont jamais été publiés que sous des noms d'emprunt, mais tous ont été une source d'inspiration pour de nombreux découvreurs et inventeurs de génie. Travaillant dans l'ombre, elle est le cerveau qui régit le fonctionnement des équipes de chercheurs de CaSaPha. Trindle ne vit que pour son travail. Elle s'est fait aménager un appartement dans l'immeuble de CaSaPha.

● **CODE ROUGE** ● Parmi les chercheurs de CaSaPha, on trouve Georges Wong, un véritable génie des mathématiques, qui compte parmi les meilleurs experts en manipulations génétiques de Los Angeles. Et tout ça à vingt-huit ans. Mais Georges a quelques petits secrets. Il n'aime pas CaSaPha. Il s'est fait engager dans la firme il y a de cela trois ans, et il est en train d'amasser un dossier considérable concernant les agissements de Sanborn. Récemment, il a découvert un dossier portant le nom de Talumbo. Il ne sait pas encore ce que cela peut signifier. ●

5.5. Produits récents

La ligne de produits *Green Life* constitue l'essentiel de la production de CaSaPha. Les produits les plus vendus sont les *Green Life Tablets*, des tablettes protéiniques et énergétiques qui contiennent une forte proportion de Blue triple O. Burt Bowns en vante régulièrement les mérites, et les présente comme un repas presque complet. Il suffit d'y ajouter un verre de lait et un fruit frais, et voilà ! Les tablettes se présentent sous forme de petits biscuits sous emballage vert métallisé, et sont souvent le support d'opérations promotionnelles. Leur vente assure près de 25 % du chiffre d'affaires de la firme.

Les coupe-faims et les produits de régime forment également un ensemble important. Certaines souches du lichen ont un effet apaisant qui amoindrit la sensation de faim, d'où le succès de *Slim Green*.

La crème *Green Youth* est un produit très récent qui commence à avoir un certain succès : en appliquant cette crème sur une peau ridée, on obtient un effet « défroissant » qui permet d'obtenir une peau lisse et saine... pendant 24 heures. Problème : si la crème permet de dissimuler les effets du vieillissement pendant une courte durée, elle les accélère sur le long terme, et donne à la peau des utilisateurs trop fréquents un aspect défraîchi. *Green Youth* ne contient pas de Blue triple O.

Dans la même catégorie, on trouve un produit appelé *Jade Youth*, qui stimule les performances sexuelles, en particulier chez les hommes d'un certain âge. Encore une fois, les effets pervers sont... pervers. La plupart des utilisateurs deviennent assez rapidement de véritables bombes sexuelles, avant de revenir à un état où le produit n'a plus d'autre effet que de stimuler leur envie sexuelle sans leur donner les moyens de l'assouvir : une

véritable torture psychologique qui amène certains utilisateurs au bord du suicide ou de la délinquance sexuelle. Pour le moment, le *Jade Youth* ne peut être obtenu que sur prescription.

L'essor de la nanotechnologie a amené les ingénieurs de CaSaPha à s'intéresser à un problème qui préoccupe beaucoup les Californiens : la contraception. Une pilule révolutionnaire, nommée *Freedom*, a été expérimentée sur une population limitée, et semble donner des résultats assez probants. Le principe est simple : la « pilule » en question est une sorte de tablette qui, une fois ingérée, se désagrége en milliers de micro-pilules programmées pour se déclencher à date et heure fixes. La substance fait office de « pilule » automatique : il suffit de la prendre une fois. Les tests donnent une efficacité de 99 %. Il reste cependant un problème : certains organismes semblent « résister » à la pilule *Freedom*, et l'évacuent très rapidement par les voies naturelles. Il semble que très peu de femmes soient immunisées, mais les tests prouvent que quelle que soit la dose administrée, quels que soient le support et l'enveloppe de la substance active, quelle que soit la programmation, certains individus ne pourront jamais utiliser ce produit.

Actuellement, les chercheurs de CaSaPha sont également lancés à corps perdu dans la lutte contre la gobelesinisation, qui pourrait permettre de développer un marché fructueux. Les résultats des recherches ne sont toutefois pas des plus probants...

GREEN FIELDS

CaSaPha dispose de gigantesques « serres » à grey plague, situées bien en dehors de Los Angeles et disséminées sur une grande partie du territoire californien. Si l'on examine la carte de ces sites, on se rend compte qu'ils semblent répartis de manière curieuse : cette répartition ne correspond à aucun critère climatique, géologique, physique, en un mot rationnel. En effet, il est difficile de déterminer si un site d'implantation sera propice au développement du lichen : parfois, dans des conditions supposées idéales, il ne pousse pas, alors qu'il pourra se développer par ailleurs malgré les pires difficultés. On a vu par exemple une « nappe » de lichen de près de deux hectares se développer sur du sable ! Le miracle a été de courte durée, car le lichen n'a malheureusement pas survécu plus de huit mois. Les cultivateurs de lichen doivent donc d'abord implanter une « population-test » de lichen dans une région avant de songer à y développer une serre. Malheureusement, il arrive que les cultures-test échappent à tout contrôle, et on sait que la grey plague est déjà apparue à plusieurs reprises un peu partout sur le territoire de Californie. Cependant, elle n'est nulle part aussi virulente qu'à LA...

PSYCHOPATHOLOGIE DE LA VIE QUOTIDIENNE

« Asseyez-vous, Mr Allister.

Son client hochait la tête, s'approcha du fauteuil – et se mordit les lèvres.

– Pardonnez mon impolitesse, docteur... Mais connaissez-vous la provenance exacte de ce... revêtement ?

– À dire vrai, non.

L'homme tira une petite enveloppe de la poche intérieure de son costume – de la toile brute, écrue et probablement excessivement chère – la déchira et en sortit un carré de papier blanc, qu'il passa méticuleusement sur le siège – accoudoirs compris. Puis, avec un sourire gêné, il s'assit.

– L'entretien dure... Quarante minutes, c'est bien cela ?

– En effet. Je puis vous accorder un peu de temps supplémentaire si vous le désirez, puisque c'est notre premier rendez-vous.

– Non ! Non, ce... Ce n'est pas nécessaire. C'est que je préfère être le moins souvent possible en contact avec la pollution. Je n'habite pas très loin d'ici, ce qui fait que je n'aurai pas trop à subir les influences néfastes de l'environnement.

– Vous m'avez dit, au téléphone, que vous vous sentiez angoissé ? Stressé ?

– Pas vraiment, c'est... C'est ma femme qui m'a demandé de venir. Elle pense que je me fais trop de souci pour... Disons que nous ne...

– Vous ne faites plus l'amour depuis combien de temps ?

– Six mois.

– Est-ce un manque de désir ?

– Non. Enfin... peut-être. Vous savez, ma mère est décédée il n'y a pas très longtemps. La grippe brésilienne. On a découvert – c'est le procédé légal pour les thanatopracteurs – qu'elle possédait une nanopuce. Vous savez, un de ces trucs qui sont censés vous signaler quand ça va mal. Ben... Ça ne l'a pas empêchée de mourir. Je me dis qu'elle a dû la dérégler, ce genre de choses... Vous voyez ?

– Vous pensez qu'elle ne possédait pas un mode de vie sain ? C'est bien cela ?

– Oui.

– C'est pour éviter de suivre le même chemin qu'elle que vous préférez prendre le maximum de précautions possibles ?

– Oui. Mais Allison ne comprend pas. Elle menace de me quitter... Je vous en prie, docteur. Dites-moi ce que je dois faire.

Il avait l'air sincèrement désespéré. Un homme au bout du rouleau, un nouveau junkie. C'est comme cela qu'il les surnommait, ces quadragénaires dépendants de tous les gadgets de la vie moderne – accros à l'Ice ou aux patchs santé ou encore, comme lui,

esclaves de la nanotechnologie. Et de la biogénétique. Et de toutes ces conneries développées par les laboratoires scientifiques depuis près de trente ans. Cancer ou pas cancer ? Excès de poids ou pas excès de poids ? Tumeur maligne ou pas tumeur maligne ? Il le voyait déjà, ce Californien trop bronzé, trop blond – trop dégarni – crispé sur les capteurs, à tenter de comprendre et d'analyser chaque chiffre et chaque terme des informations transmises par sa puce, pianotant – munis de gants chirurgicaux – sur le clavier de son ordinateur pour essayer de comprendre des données qui lui étaient absolument étrangères et s'inventer carences, faiblesses, maladies.

– Je peux vous aider à guérir, Mr Allister. Mais ce sera peut-être long... Et vous devez être conscient de ce à quoi vous vous engagez.

– C'est grave ?

C'était le moment de choisir judicieusement ses mots.

– Vous êtes atteint de dépendance et d'hypocondrie. Le patient hoqueta, s'épongea le front, blêmit. Le coup avait porté. Ce ne sont pas vos organes, qui souffrent. Mais votre psyché.

– Ma quoi ?

– Votre psyché – votre âme, si vous préférez. Et la cause est...

– Un cancer ?

– Non. Je pense que, si vous acceptez de prendre le risque de me suivre dans une thérapie, ce sera à vous de le découvrir... »

Trop long. Trop de temps.

Allister était parti – il avait payé, bien sûr, parce qu'il avait « peur de ne plus être là pour les prochaines séances ». À la thérapie douce, il préférait quelque chose de plus efficace. De plus « radical ». À croire qu'il ignorait ce que ce terme parfois signifiait. Henry Holster savait déjà comment cela se terminerait. L'homme prendrait conseil auprès d'un de ses collègues – puisqu'il travaillait, par miracle – et celui-ci l'emmènerait voir son médecin, un « spécialiste » à quatre cents dollars la séance qui lui prescrirait une autre cochonnerie technologique. Un régulateur cardiaque à biorhythme intégré, avec diffuseur ponctuel d'adrénaline et agents purifiants. Ou, s'il était moins sérieux – de l'Ice.

Allister était terrorisé par la maladie et la mort, mais en quittant son cabinet, cet après-midi, il était déjà mort. D'ici quelques semaines, quelques mois peut-être, ce ne serait plus qu'un robot, un être à l'apparence fallacieusement humaine, privé de tout sentiment – de toute vie. Un mort-vivant.

Un bouton rouge s'alluma à l'angle gauche de son bureau. Signe qu'un nouveau client se présentait. Il consulta brièvement son calepin.

Lauren Muir.

Une patiente d'un tout autre ordre.

« Bonjour, Lauren. Comment allez-vous ? s'enquit-il, tout en l'enjoignant d'un geste affable à s'installer sur le divan.

– Je me sens plutôt lazy-lazy, en ce moment, répondit la superbe rousse d'un ton légèrement voilé. Envie de ne rien faire... Ou plutôt... Enfin, vous voyez ce que je veux dire, docteur Holster... »

Il voyait, effectivement. Il aurait été difficile qu'il en aille autrement, eu égard à la coupe de ses vêtements et leur couleur. Elle portait une robe fluide au décolleté profond, fendue jusqu'en haut des cuisses. Prune lorsqu'elle avait pénétré dans le cabinet, elle était rapidement devenue rouge, puis de plus en plus transparente. À présent, la jeune

femme le regardait entre ses longs cils ourlés, une moue boudieuse gonflant ses lèvres généreuses.

Tout autre que lui se serait immédiatement jeté à ses pieds.

Tout autre que lui aurait oublié les règles les plus élémentaires des rapports analyste-analysé et entamé aussitôt une relation d'un ordre bien plus intime.

Mais il vivait depuis bientôt quinze ans avec un autre homme – une relation parfaitement équilibrée, rendue possible après une longue thérapie. Une relation parfaitement assumée.

« Je vois, en effet.

Elle se redressa, la pointe des seins légèrement dressée.

– Ma tenue vous plaît ?

– Elle est très jolie, Lauren. Bien, commençons, voulez-vous ? Nous en écions à votre père... »

Elle fondit en larmes.

Preuve que le transfert fonctionnait.

Les temps modernes

1. La ville en 2030

La technologie avance et modifie l'espace de vie urbain, les comportements et les habitudes. Ce sont des générations d'anecdotes technologiques qui viennent s'ajouter au fil du temps, transformant sans la bouleverser une logique de société de consommation qui ne s'acclimate pas de changements brutaux, d'innovations trop directes et à qui le marché ne peut pas promettre d'être rentables sur le court terme. Ce qui était du domaine de la recherche dans les années 2000 est peut-être devenu un produit de consommation de masse ou de luxe dans les années 2030. Mais ça n'a pas vraiment changé la face de l'humanité ni le quotidien d'un flic mal payé.

1.1. L'énergie

En Californie, la source principale de production de l'énergie électrique reste le gaz naturel et ses tonnes de dioxyde de carbone rejetées dans l'air chaque année. Curieusement, depuis le début des privatisations des compagnies d'électricité et la déréglementation du marché en Californie à la fin du XX^e siècle, la situation ne s'est pas vraiment améliorée. Les coupures d'électricité « tournantes » par secteur pour éviter le black-out total sont chroniques et touchent de plein fouet LA. Le prix du kilowattheure oscille aujourd'hui entre 2 et 2,5\$, il est plus élevé qu'une dose de crack ! À chaque augmentation du prix du gaz naturel, la Californie frôle la catastrophe, mais c'est devenu une habitude et plus personne ne s'émue des vagues de décès qui submergent les hôpitaux publics

quand la clim' s'arrête durant plusieurs heures au milieu de l'été. Les entreprises privées et les riches particuliers s'équipent de panneaux solaires comme systèmes d'alimentation alternatifs en cas de coupure tournante et les flics de Compton se barricadent dans leur commissariat en attendant que revienne la lumière.

La production hydraulique du Nord de la République est trop faible pour constituer une solution au problème et les mouvements écologistes s'opposent généralement avec succès aux projets de construction de centrales nucléaires en mettant en avant d'autres sources de productions possibles comme l'énergie éolienne.

Malheureusement la mafia corporatiste des compagnies d'électricité a réussi à faire barrage au développement de cette dernière durant de nombreuses années. Si, depuis 2020, les parcs à éoliennes se multiplient, fournissant actuellement 20 % de la production du pays, l'événement n'est pas vraiment heureux. Les compagnies productrices sont aux mains d'une puissante secte millénariste et dans les heurts entre représentants du gaz naturel et éoliens, il y a des affaires que les huiles du LAPD s'empressent de classer.

1.2. Les transports

Les VTOL constituent une avancée technologique très remarquable, bien qu'encore rare, dans le ciel de LA, tout comme le train suspendu qui relie Sacramento à LA en trois quarts d'heure. Mais ce que la majorité de la population apprécie surtout ce sont les compagnies d'aéroglossiers marins qui desservent toute la côte californienne depuis San



LA CALIFORNIE ET LE NUCLÉAIRE

Si le premier réacteur à fusion thermonucléaire Tokamak produisait plus d'énergie qu'il n'en consommait, bien étonnant pour les Européens en 2010, les Californiens ont rapidement pris la tête des recherches et du développement de cette nouvelle technologie. Aux côtés de quelques anciennes et de plus en plus rares centrales à fission nucléaire, il existe actuellement quatre réacteurs à fusion sur le territoire californien, trois Tokamak et un réacteur à confinement inertiel.

La fusion est la réunion de plusieurs noyaux atomiques légers en un seul alors que la fission nucléaire est la division d'un noyau atomique en plusieurs fragments, sous l'impact d'une particule. Si ces deux types de réactions dégagent une énergie considérable, la fusion présente l'avantage de ne pas produire de déchets radioactifs, les réactions de fusion sont particulièrement difficiles à produire car elles exigent d'importantes quantités d'énergie pour être initiées et entretenues. Aujourd'hui les réacteurs à fusion produisent donc plus d'énergie qu'ils n'en consomment, mais ils utilisent tout de même une bonne partie de l'énergie qu'ils produisent. C'est pourquoi, en 2030, ces réacteurs ne sont toujours pas plus exploités. Particulièrement onéreux à construire, exigeant des compétences scientifiques pointues, limités en puissance par de simples impératifs de taille, ils ne produisent actuellement tout simplement pas assez d'énergie pour justifier un développement plus important de part le monde. Avec ses quatre réacteurs (créés selon les deux principes de la réaction de fusion), dont un au cœur même de Los Angeles (*Amitiés de Los Angeles*, p. 39), la Californie est donc à la pointe de cette nouvelle technologie. Elle est aussi la cible de tous les détracteurs de cette forme de production d'énergie (dont la plupart n'y comprennent rien d'autre que le simple mot « nucléaire ») et des espions industriels du monde entier.

Diego jusqu'à Crescent City aux mêmes tarifs que les bus mais sans les embouteillages.

L'aéroglossier est ainsi devenu un moyen de transport courant pour se rendre sur son lieu de travail tout comme le magnabus (*COPS, Pilote*, p. 184). Mais l'un comme l'autre ne sont pas réputés pour leur sûreté.

Le premier est déjà rentré en collision avec des mammifères marins de grande taille ou des bateaux de contrebande. Mais surtout, il est parfois la cible de détournements ou de prises d'otages, souvent pour attirer l'attention des gardes-côtes pendant que les narcos font passer des cargaisons conséquentes. Le second est la cible

des jeunes gangers qui s'amuse à projeter des cocktails molotov à l'intérieur après avoir brisé les vitres à coup de Black Mamba.

Le train suspendu, California Star, dispose déjà, six mois après sa mise en service, d'une réputation internationale. C'est un moyen de transport très prisé dans les milieux du showbiz et des affaires, et c'est aussi la manière la plus rapide de quitter la ville. S'il existe bien une seconde classe, c'est surtout pour satisfaire la curiosité des « touristes » qui veulent le prendre au moins une fois dans leur vie, sans déranger pour autant la clientèle de riches habitués.

La gare aérienne de LA se situe dans Downtown, et il se trouve toujours quelques taxis VTOL disponibles à la descente du train pour les plus fortunés.

Très peu de particuliers possèdent des VTOL ; ceux-ci sont plutôt utilisés comme taxis par des grands consortiums industriels pour le déplacement des patrons ou le transport de certaines marchandises précieuses. Tous les buildings récents de Downtown sont équipés de bornes d'amarrage ou de terrasses d'atterrissage VTOL à mi-hauteur, simplement parce que c'est moins vulgaire que de devoir monter sur le toit pour prendre un hélicoptère. Bien des sociétés disposent de leurs bornes d'amarrage individuelles pour accueillir leurs clients, mais aussi pour leurs propres employés.

Enfin le moyen de transport le plus courant reste évidemment la voiture. L'utilisation de systèmes de pilotage automatique pour éviter de finir sa nuit tranquillement dans les embouteillages se démocratise un peu plus chaque jour. L'ordinateur de bord est averti en temps réel par satellite de l'état du trafic routier et recalcule constamment le trajet le plus court pour arriver à destination. Toutefois si le propriétaire oublie de proscrire du programme certains secteurs, il pourrait bien se retrouver un de ces quatre matins dans un des coins les plus pourris de Watts.

« DEUX VOITURES POUR CHAQUE GARAGE, TROIS YEUX POUR CHAQUE POISSON »

Grâce à la persévérance du président des États-Unis de l'époque, le site d'enfouissement des déchets nucléaires de Yucca Mountain fut ouvert à l'été 2003. Situé dans le désert du Nevada, à cent cinquante kilomètres au nord-ouest de Las Vegas. Désormais tournée vers le nucléaire « propre » des centrales à fusion, la Californie se sert tout de même toujours de cette déchèterie radioactive pour stocker les déchets issus de ses plus anciennes centrales. Certaines rumeurs, relayées par des activistes de différents mouvements écologistes, prétendent que la Californie utiliserait aussi le site de Yucca Mountain pour stocker d'autres produits délicats (déchets biologiques notamment) ainsi que pour héberger les déchets d'autres nations en contrepartie d'importantes compensations financières.

1.3. La folie Holo

Basées sur les techniques d'holographie, les animations tridimensionnelles sont un must en matière d'images, juste avant la cage 3D. Dans des conditions idéales (luminosité réduite, matériel de haut niveau...) elles peuvent donner l'impression d'avoir face à soi une personne en chair et en os et trouvent de nombreuses applications industrielles et publicitaires. Il n'est plus exceptionnel de voir une sportive géante faire son footing à six mètres du sol autour d'un building de Downtown avant de vanter les mérites du nouveau déodorant Strauna Biotech, et si les ingénieurs peuvent ajouter l'odeur, ils peuvent aussi le faire pour le son ; ce qui devient pénible lorsque vous êtes en train de marcher en dessous avec quelqu'un et que vous êtes obligé de crier pour qu'il vous entende. Pour obtenir un tel rendu tridimensionnel, l'image capturée par faisceau laser doit ensuite être recalculée, et l'opération peut prendre plusieurs heures. Ce type d'holo-prestation est donc obligatoirement préenregistré. Il ne faut toutefois pas rêver, en dehors de quelques salles spécialement équipées pour cette technologie, les images holo restent troublées, légèrement transparentes et elles manquent encore singulièrement de stabilité.

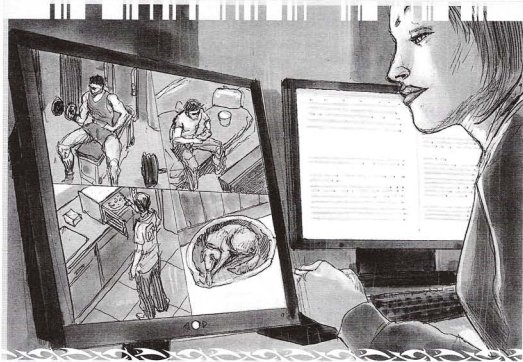
Mais il existe aussi un protocole d'holo-communication qui permet de dialoguer en direct avec l'hologramme d'un interlocuteur. L'image, de moindre qualité, est alors translucide. Reliés par fibres optiques, les postes de transmission sont fixes et le réseau est limité aux grands centres urbains de la planète. Plus que sa réelle utilité, c'est surtout le nouveau champ de perception que l'holo-communication offre qui fascine le monde des affaires. On peut ainsi passer la

matinée à son bureau en compagnie de l'hologramme d'un collaborateur et, quand sa secrétaire passe dans le champ de transmission, lui dire bonjour.

1.4. Les chirurgiens

Rares sont ceux qui vont charcuter un malade par ambition de créer des œuvres perverses. Par contre, ils sont nombreux à se retrouver à exercer de manière illégale et à sombrer petit à petit dans l'escroquerie ou dans une pratique très douteuse de la médecine. En effet, entre la multiplication des procès en responsabilité sanctionnés par des décisions toujours plus lourdes telles que des centaines de milliers de dollars de dommages et intérêts et des interdictions d'exercer, beaucoup de médecins californiens retrouvent les bonheurs de la vie au grand air, sur la paille et sous les ponts. De quoi rendre n'importe quel individu définitivement cynique. Par pure logique de survie, certains se mettent donc à proposer des actes médicaux qui présentent un réel danger pour le patient. Il y a évidemment ceux qui opèrent chez eux les blessés par balle qui n'ont pas intérêt à se pointer à l'hosto. Mais on trouve aussi ceux qui se spécialisent dans la chirurgie esthétique au rabais. Qu'il s'agisse de faire de son patient la réplique d'une star ou de lui sculpter un corps de rêve, le résultat est souvent catastrophique, même si les problèmes ne se déclarent qu'un ou deux ans plus tard.

Enfin, il y a les escrocs purs et simples, qui proposent aux familles modestes ayant récemment perdu un parent atteint d'une maladie grave la pose de puces de prévention à bas prix qui se révèlent n'être rien d'autre que de vulgaires et inutiles bouts de métal.





LE CHANGEMENT DE VISAGE

Grâce à l'utilisation de la nanotechnologie, ce type d'opérations devient beaucoup moins contraignant et il suffit de quelques jours aux tissus pour cicatriser. Pour autant, devenir le sosie de quelqu'un reste encore impossible si on ne lui ressemble pas naturellement. Certains spécialistes de Doppelgänger Incorp arrivent à un brillant résultat avec leur laboratoire à deux millions de dollars, mais ils ne peuvent pas tout faire non plus.

1.5. L'ère du sans fil

Les protocoles de transmission de données numériques par ondes radio se sont développés à l'extrême et de manière anarchique. Les réseaux de communication par bornes-relais terrestres des centres urbains et des municipalités riches deviennent des obèses au bord de la saturation.

La principale utilisation de ces protocoles est dédiée aux ordinateurs portables sans fil, très appréciés dans les embouteillages ou au restaurant. Du moment qu'on se trouve en ville, on peut de n'importe où accéder au réseau domotique familial, discuter par vidéo-mail, télécharger un film... Cet engouement touche aussi les journaux sur support papier numérique dans lesquels les articles se téléchargent au fur et à mesure qu'ils sont écrits sans avoir à se brancher à une borne Net publique. La portée de ces émetteurs étant moindre que celle des cellulaires, l'ordinateur portable « ne capte plus » dès qu'on se retrouve dans une zone industrielle un peu isolée. C'est le même topo lorsqu'on se rend à la campagne et l'idée de quitter la ville angoisse plus d'un Californien.

Ces applications sont surtout utilisées dans le cadre personnel.

Concrètement, si un poste client d'un Intranet d'entreprise est muni de ce protocole, tout le réseau peut être piraté sans s'il était directement relié à Internet. Il est donc rarement admis dans l'entreprise et son installation sur un poste peut à lui seul justifier un licenciement. Toutefois, il y a toujours des personnels en déplacement dont la fonction justifie l'utilisation du protocole. C'est le cas par exemple des ingénieurs maintenance ou des agents du LAPD munis d'un portable relié au serveur principal et qui utilisent des fréquences dites « sécurisées ». La plupart du temps le protocole ne sera donc activé que pour certaines opérations spécifiques (telle la transmission d'une vidéo numérique) en appelant préalablement un collègue se trouvant dans les locaux. Mais le laxisme de certains services publics entraîne de nombreuses « visites » de leurs serveurs.

2. La biotechnologie

C'est l'ensemble des techniques, dérivées des sciences du vivant, mises en œuvre pour générer des produits et des

services relevant des domaines de la santé, de l'industrie et de l'agriculture. Bien qu'elle existe depuis que l'espèce humaine s'est sédentarisée, elle est encore considérée comme la plus prometteuse des sciences pour l'avenir et ses applications sur le marché sont nombreuses. Si la nanotechnologie et la robotique lui sont souvent associées, la biotech reste la locomotive qui booste tous les budgets de recherche. Depuis quarante ans, les corporations de ce secteur se livrent à une concurrence sauvage et leurs scientifiques besognent le vivant avec la plus grande conviction. Dans les années 2015, la biotech aurait pu permettre de régler les problèmes de famine et de sécheresse, mais les coûts exigés par les multinationales pour obtenir les droits d'exploitation sur les OGM brevetés ont surtout aggravé la dépendance de l'hémisphère Sud vis-à-vis de l'hémisphère Nord et considérablement entiché un petit nombre d'individus au détriment des autres. Quant aux conséquences incontrôlables de la manipulation génétique que dénoncent certains, il est bien évident qu'elles n'existent pas. Il suffit, lorsqu'on réactive un potentiel génétique dont on connaît approximativement l'évolution à 100 000 ans près, d'avoir dans ses rangs d'anciens chargés des relations externes de Yucca Mountain.

LA TRANSMISSION PAR SATELLITE

Si toutes les installations avaient été réalisées au même moment, il aurait été moins coûteux de mettre en orbite un réseau de satellites couvrant la moindre parcelle du territoire 24 heures sur 24. Mais, à présent que le mal est fait, aucun opérateur de télécoms n'est disposé à se lancer dans de tels investissements et seuls certains secteurs utilisent les transmissions par satellite. C'est le cas par exemple des multinationales, des agences rattachées à la Défense (notamment CCS et CISA) et des groupes de médias, mais aussi des sociétés de transport ou des sociétés spécialisées dans la pose d'implants balisés individuels ou autres GCCP (COPS Pilote, p. 16) et PMS (COPS Pilote, p. 265). Si capter une chaîne de TV par satellite sans payer d'abonnement n'est déjà pas évident, utiliser les caméras d'un satellite géostationnaire pour son usage privé sans « backdoor » informatique sur l'intranet d'une société habilitée devient illusoire. Il faudrait alors disposer d'un puissant émetteur/récepteur sur le territoire, dont l'utilisation ne va pas rester discrète très longtemps.

Après enquête du CISA, il semblerait que les opérations spectaculaires menées récemment par les Neuro-Mercs (Les Affranchis, p. 148) aient été préparées à l'avance à l'aide de mouchards fournis par la Network Mafia et disposés sur des relais satellites ou au sein des Intranets d'entreprises.

2.1. Mécanismes végétaux

Ce domaine est purement expérimental, même s'il enregistre d'ores et déjà de belles réussites. Ainsi, les estomacs

à dents pour piéger les coyotes se commercialisent dans certains coins de Californie et les vignes résistantes aux intempéries comme aux attaques de sauterelles ont fini d'enterrer les viticulteurs français. Mais les chaînes végétales pour traiter les vaches ou les portes à biosécurité restent à l'état de théories fumeuses. Par contre les biosenseurs permettant d'anticiper les conditions climatiques ou l'état de la pollution dans l'air s'avèrent être des instruments de mesure d'une extrême précision.

2.2. Cellules gadgets

Si l'injection de cellules souches dans l'organisme humain est utilisée en médecine, elle se développe aussi dans des applications dit de « confort » qui dégènerent généralement, tôt ou tard, en cancers. Tout a commencé avec les pigmentation publicitaires à l'aide de cellules de champignons phosphorescents (*Pilote*, p.183). Puis le procédé a été utilisé pour changer de couleur de peau ou de cheveux et le rouge « terres du mont Sinaï » ou le poutre « pieuvre des profondeurs » sont du plus bel effet en société. Pour

renforcer le dynamisme corporatiste, les dirigeants n'hésitent plus à obliger leurs cadres à se pigmenter aux couleurs du logo de l'entreprise. Au final, il n'existe pas de meilleur procédé de conditionnement sur le marché, le salarié n'ayant qu'à se regarder dans la glace le matin pour se convaincre qu'il ne s'appartient plus.

2.3. Les animaux génétiquement modifiés

Trente ans de manipulations chaotiques sur les animaux n'ont pas révélé de résultats vraiment concluants. À côté de quelques rares réussites tels que le singe inhibiteur confié aux adolescents au comportement violent et autres mini tigres de salon, caméléons-poubelles à déchets biologiques ou lézards chauffe-plats et abeilles anti-bioterrorisme, les vrais chiffres des foirages en règle et morts prématurées sont beaucoup trop alarmants pour être divulgués. Ces expériences pourraient mettre en doute le bienfait des manipulations bénignes effectuées sur l'humain. À l'heure où les laboratoires se lancent dans la production d'applications destinées à faciliter la conquête

OGM ET DÉVELOPPEMENT DURABLE

En 1987 l'ONU affirmait le principe du développement durable comme « un développement qui répond aux besoins du présent sans compromettre la capacité des générations futures de répondre aux leurs ». En bref il s'agissait de trouver un moyen d'éviter une croissance destructrice de l'environnement (croissance démographique, industrielle, humaine, agricole) et, par contrepartie, menaçant l'avenir de l'homme sur une planète dont on commençait à comprendre que les ressources ne pourraient être exploitées, corrompues et dilapidées indéfiniment. Les géants internationaux de l'agroalimentaire ne l'entendaient toutefois pas de cette oreille. Malgré la résistance active de nombreux pays, la surface de cultures transgéniques dans le monde était discrètement passée de 17 à 587 millions d'hectares : au cours des années qui suivirent, cette augmentation ne fit que s'accroître. En 2030 plus de soixante pour cent de la production agricole mondiale est transgénique.

Les géants de l'agroalimentaire (General Foods & Drinks, Monsanto...) défendirent vigoureusement, et à grand renfort de campagnes publicitaires et de lobbying, les principes bénéfiques du génie génétique appliqué à l'agriculture : augmentation de la productivité, résistance accrue et naturelle aux insectes et à bon nombre de maladies, capacité de développement dans des environnements hostiles, possibilité de modifier la valeur nutritive et immunologique des plantes cultivées... Le paradis enfin à la portée de l'homme.

La réalité est toutefois loin d'un monde idyllique ne connaissant plus la faim. Si les scénarii les plus catastrophes (contamination globale de toutes les cultures environnantes, déficit immunitaire global chez les consommateurs...) ne se sont pas réalisés (pas encore à

il n'en reste pas moins que ces nouvelles technologies ont durablement et sensiblement modifié l'équilibre agro-économique mondial. Les utilisateurs d'OGM (organismes génétiquement modifiés) doivent désormais payer des droits de brevet aux créateurs de ces semences. Ils ne peuvent plus replanter d'une année sur l'autre une partie des graines récoltées (il faut en racheter), et ils se retrouvent contraints d'acheter les herbicides, pesticides et produits d'entretien spécifiquement conçus pour leurs semences. Nombre de pays souffrant de la famine au début du millénaire continuent à en souffrir malgré trente années de développement du génie génétique agricole. Les causes fondamentales de la fin dans le monde sont en définitive plus politiques et économiques que véritablement liées à la production agricole mondiale. Dans de nombreux pays du « bloc Sud » la diversité des produits agricoles était un élément fondamental de leur survie. Ainsi la culture fréquente de plusieurs dizaines de variétés de pommes de terre sur une même exploitation permettait de réduire les risques d'échec de culture. Dans nombre de ces petits pays, l'arrivée des OGM a sonné définitivement le glas des petits producteurs rapidement contraints d'intégrer des grands groupes plus riches.

En 2030, seuls l'Inde, la Chine et quelques pays d'Amérique du Sud et d'Amérique centrale résistent encore vigoureusement face à l'implantation massive de cultures génétiquement modifiées.

Si, avant la sécession, la Californie était totalement soumise à la volonté des géants de l'agroalimentaire, la situation a toutefois récemment changé. Désormais la politique californienne tient au tout agro-écologique, au grand désespoir de tout ce que les pontes de l'agroalimentaire comptent comme groupes de pression.





LE TOTAL LOOK ET LES FAUX REBELLES

Le LAPD a été obligé d'intervenir pour empêcher le lynchage de Vivien Hobrawk, aux abords de sa propriété privée, par ses propres adeptes. Ce gourou de la secte Nova Tetrum s'est présenté devant ses fidèles après sa pigmentation « couleurs du ciel » pour leur révéler sa nature d'« avatar du cosmos ». Il semblerait que l'opération ait provoqué l'effet inverse de celui escompté, fracturant le conditionnement psychologique de ses ouailles. L'endoctrinement étant basé sur les convictions écologiques et anti OGM des futurs membres de la secte, ils ont soudainement pris conscience de la vaste escroquerie dont ils étaient victimes : une erreur d'analyse qui aurait pu coûter la vie à Hobrawk.

martienne, les secrets maison sont d'autant mieux gardés au fin fond des complexes de recherche.

3. Nanotechnologie

Une des avancées les plus remarquables en matière de technologie concerne la nanoscience.

L'origine du terme provient du nanomètre, unité de mesure représentant un milliardième de mètre, ce qui équivaut à la taille d'une molécule. La nanoscience, c'est l'étude de l'infiniment petit, la clef qui permet de déchiffrer les secrets des propriétés de la matière et d'agir pour la perfectionner.

La nanotechnologie, c'est l'application pratique de la nanoscience dans le domaine de la recherche ou de l'industrie, la traduction économique de cette discipline qui soutient en partie la « croissance » et justifie les énormes budgets gouvernementaux investis durant quarante ans.

Pour les États-Unis, ils représentaient déjà un demi-milliard de dollars en 2002, budgets qui allèrent en augmentant régulièrement jusque dans les années vingt, moment au cours duquel le secteur enregistra ses premiers bénéfices. Comme l'un des principaux labs de recherche était basé en Californie, l'indépendance permit à la jeune République de se trouver bien placée sur ce marché. Dès 2027, le labo était devenu un gouffre financier pour l'État, et sous la pression d'une partie des parlementaires, il fut entièrement privatisé et démantelé en cinq multinationales dont une a coulé depuis.

La « folie » nanotech concerne surtout les cercles financiers qui se sont lancés dans les applications commerciales. C'est une révolution aussi invisible qu'une molécule pour le grand public. Simplement, cette science a envahi certains domaines tels que l'électronique ou l'aérospatiale et permet d'enregistrer d'importants progrès technologiques non pas

comme une fin en soi mais comme médium, par exemple pour la robotique, la biotechnologie ou l'informatique.

3.1. Les principales applications

En théorie, une entreprise de nanocomposites serait apte à fabriquer un nano-katana capable de déchirer l'acier, et il s'agirait sans doute d'un très beau cadeau pour un oyabun. Mais en pratique, proportionnellement au peu d'intérêt que cela peut avoir pour la grande majorité du marché, ce type de produit reste extrêmement rare, fragile, et trop coûteux.

La plupart des clients des quatre multinationales qui se disputent actuellement le marché californien sont des professionnels qui vont utiliser des outils ou des nanomatériaux pour fabriquer des produits destinés au consommateur. C'est le cas par exemple des nouvelles générations de STM (Scanning Tunneling Microscope), microscope qui permet d'observer en temps réel et de manipuler les atomes individuellement, ou encore du vêtement étanche qui s'évapore au soleil qu'un industriel du textile va commercialiser sous forme de maillots de bain (très à la mode actuellement pour faire de mauvaises plaisanteries à ses proches).

3.1.1. Médecine

Les applications y sont nombreuses tant dans le domaine de la guérison que de la prévention. Le principal problème pour la population est l'accès à ce type de soins, généralement pratiqués en cliniques privées très onéreuses. En chirurgie par exemple, l'utilisation de nanorobots injectant dans l'organisme des substances accélérant la régénération des cellules permet de remettre sur pied en moins de six jours un gus qui s'est fait allumer au Tsunami (*COPS Pilote*, p. 137, 9 à 12 Points de vie récupérés par jour d'hospitalisation). Mais si le sujet est mort avant d'arriver à la clinique, la nano ne peut évidemment rien pour lui. Ces techniques utilisées à grande échelle ne doivent toutefois pas être confondues avec les nanopatches (*Les Affranchis*, p. 135) confinés au domaine de la recherche militaire et dont les capacités de régénération des cellules sont encore plus développées et cela, sans assistance chirurgicale.

Dans le domaine de la prévention, des nanopuces injectées dans le corps à l'approche de la trentaine permettent de repérer la formation éventuelle et future de cellules cancéreuses et leur élimination. Les riches vivent toujours plus longtemps et les pauvres sont toujours plus pauvres. Psychologiquement, ce progrès n'a d'ailleurs pas que des effets positifs sur la population qui peut en bénéficier. On vit dans la conviction de maîtriser totalement les aléas de son existence car la mort semble avoir été repoussée dans des contrées très lointaines. Le jour où un drame survient dans une famille, tel qu'un accident de voiture ou une maladie grave que les nanopuces n'ont pas pu déceler, le choc est amplifié par la certitude que ça ne pouvait pas arriver. Les individus ont donc d'autant plus de mal à faire face à un tel bouleversement et se réfugient parfois dans la folie ou l'autodestruction.

LES DROGUES SÉQUENTIELLES

Basé sur l'implantation d'une nanopuce, le patch santé total, mis au point par un ancien médecin sportif, vous redonne le dynamisme et l'insouciance de vos quinze ans. À 7h, 10h et midi, la puce diffuse dans l'organisme les molécules d'une amphétamine de synthèse. Dès 14h, une solution pour mieux digérer accompagnée d'un antipresseur à 16h une nouvelle cure d'amphe! suivie une heure plus tard d'un puissant laxatif pour atténuer la descente de 18h et à 23h un somnifère, précède le cas échéant d'un laxatif trois quarts d'heure plus tôt.

N'importe quel taubill peut implanter une nanopuce de ce type et adapter la recette biochimique qu'elle diffuse régulièrement dans le corps selon les besoins et les plannings. Le résultat ? Des foules de quadragénaires à la vie totalement automatisée et d'une ponctualité déprimante, qui en sont venus à prendre le traitement pour rester à la hauteur de leurs collègues de bureau. Le public ciblé étant le même que celui qui consomme de l'ice, il y a des personnels entiers de sociétés de services qui paraissent moins chaleureux qu'une chaîne de montage robotique.

Les contre-indications et les effets secondaires étant nombreux, le patch santé total présente une certaine nocivité pour le psychisme.

ATTENTION À NE PAS BOIRE LA MASSE

Selon la loi de conservation de la masse de Lavoisier, la quantité totale de matière des composés dans un système fermé reste constante. Lors de la régénération d'un matériau auto-réparant, deux situations peuvent donc se présenter : si le matériau peut pulser dans un bouillon d'atomes et de nano-composites il peut alors se reconstituer tranquillement : s'il ne bénéficie pas de ce bouillon, en fonction de la manière dont le matériau a été programmé pour réagir, il se réparera en réduisant son épaisseur ou sa taille, ou il ne se réparera tout simplement pas en attente de la becquée.

Selon les situations, des sprinklers peuvent se déclencher pour imprégner des plaques de bouillon régénérant (nom abusif puisque c'est la plaque qui se répare seule et pas le bouillon qui la régénère) ou des agents d'entretien peuvent venir asperger les plaques. En aucune manière les plaques de matériaux auto-réparants ne phagocyteront des éléments extérieurs, elles se contenteront de les éjecter ou de se reconstituer autour.

DES MURS QUI BOUGENT

Une vitre brisée dans une grande surface ? L'équipe de maintenance établit un périmètre de sécurité autour, déballe le sol et d'ici deux heures il n'y paraîtra plus. Des balles à extraire d'un mur ? Dans un quart d'heure le béton les aura de lui-même rejetées et il suffira de se baisser pour les ramasser. C'est en fin de compte un formidable passe-temps pour des gamins défoncés ou joker toujours plus créatifs dans l'art de coincer des matériaux tiers dans une structure en train de sauto-réparer. Au plus grand dam des propriétaires, le résultat est aussi peu lisse que de la cire de bougie fondue qui a été grattée.

Les « recouvreurs de créances » de diverses organisations criminelles utilisent aussi ces structures pour emmurir vivants les mauvais payeurs. Mais là, il faut carrément avoir le week-end devant soi. Ces innocents hobbies ont aussi permis la commercialisation de scies industrielles particulièrement adaptées pour remplacer un panneau auto-réparant, en extraire ce qui y a été encasté, ou couper ce qui en dépasse. À force, ce genre de dégâts peut entraîner la disparition définitive des propriétés régénératrices du matériau.

3.1.2. Structures auto-réparantes

À l'origine, ces matériaux étaient destinés à l'aérospatiale et à l'aéronautique. Mais les demandes des sociétés pour équiper leur parc immobilier de ces matériaux pour lutter contre le temps et les dégradations physiques donneront à ce marché un essor supplémentaire. De plus en plus de grandes surfaces, entrepôts, usines et sièges sociaux sont construits avec des matériaux auto-régénérants, et cette tendance gagne aussi les immeubles d'habitation et les villas individuelles. Dans les bâtiments existants, les structures d'origine sont conservées et seules vitres et baies vitrées sont remplacées par un verre ou plexiglas auto-réparant, souvent très robuste, qui toutefois n'arrête toujours pas une rafale de Hellfire ou une voiture-bélier.

Selon la nature et la rigidité des matériaux utilisés, le temps de régénération varie ; en moyenne une plaque de 2m^2 répare un volume de 10cm^3 en une demi-heure. Elle est beaucoup plus rapide avec les matériaux de pointe de l'aérospatiale (une seconde par 10cm^3 pour une plaque de 2m^2), en raison aussi de leur plus grande malléabilité. Dans l'aéronautique elles n'équipent que les gros transporteurs de dernières générations et certains jets privés.

Ces nouvelles structures renforcent le côté « clean » des quartiers huppés des grandes agglomérations mais dans le même temps, elles entraînent la multiplication des actes de dégradation, car finalement il est facile de se laisser tenter quand on se dit que ça ne laissera pas de traces.

3.1.3. Nano-blindage

Particulièrement adapté pour équiper les voitures individuelles, les VTOL ou les rotors d'hélicoptère, ce type de blindage n'arrête pas en général l'armement lourd ou la nano-scie. Certains matériaux seraient aptes à le faire, tel que ceux utilisés pour les armures individuelles nanotech, mais il faudrait être aussi paranoïaque que Donald



Rumsfeld pour circuler en ville avec un tel blindage. De plus, ils induisent les mêmes conséquences (*Amitiés de Los Angeles*, p. 121). L'impact provoque des accidents souvent mortels, bref le blindage reste intact mais pas ce qui se trouve à l'intérieur.

Par ailleurs, les pneus auto-réparants remportent un vif succès mais ils ne sont d'aucune utilité face à une balle de Tsunami.

3.1.4. Électronique

Les nano processeurs ont remplacé les puces en silicium des ordinateurs classiques, multipliant ainsi leurs capacités. Mais surtout, ils ont permis la pérennisation des ordinateurs quantiques dont les capacités moléculaires resteraient limitées sans l'apport de la nanotechnologie.

De même, en robotique, la nano améliore considérablement les senseurs des appareillages et les instruments de détection. Dans une discipline dérivée, la nano robotique, elle a entraîné la mise au point de mini scanners mobiles aptes à se déplacer de manière autonome dans une machine ou un organisme, diagnostiquer les défaillances et le cas échéant, effectuer des opérations simples sans intervention humaine.

3.1.5. Textile & environnement

À l'inverse du secteur électronique dans lequel les professionnels de la nanotechnologie enregistrent des bénéfices en hausse régulière, la nano appliquée au textile et à l'environnement est un marché encore balbutiant. À part le filtre à cigarette biodégradable en 24 heures, les produits nanotech ne rencontrent qu'un intérêt limité des consommateurs surtout en raison de leurs prix élevés. Les applications les plus courantes sont les vêtements qui changent de couleur ou deviennent transparents quand le taux d'adrénaline ou de phénomènes du porteur augmente. La chaussure qui ne se trouve plus ou la chemise hawaïenne chauffante restent les deux grands succès du marché ; des trucs dont on ne se passerait plus mais dont on avait pas vraiment besoin.

3.2. L'officieux et l'expérimental

Le nanopatch est l'exemple typique de merveille technologique qui n'existe pas mais que certains utilisent quand même : ça dépasse l'entendement mais pas les lois de la physique. S'il est probable que deux ou trois des deux cents cyborgs qui se baladent à travers le monde bénéficient de nanopuces embarquées qui régénèrent leurs cellules au fur et à mesure qu'ils se font trouer la peau, ce genre d'expérimentations reste totalement anecdotique. La plupart des scientifiques, qu'ils travaillent pour un gouvernement, une secte ou un cartel, s'accordent à penser que sans la mise au point d'une énième génération de microscopes, les avancées en nanotechnologie risquent de stagner dans les dix ans à venir.

Des objets ou des organismes insolites sont obtenus ici et là, aboutissements de projets prévus de longue date et dans l'unique dessein de rapporter un paquet de pognon proportionnel au coût considérable qu'ils induisent. Elaborés pour des opérations spécifiques, les chercheurs ne se soucient

pas d'effectuer les tests de fiabilité nécessaires et nombre d'expérimentations s'avèrent défectueuses, provoquant l'échec de l'ensemble de l'opération.



UN CAUCHEMAR BAUSTIQUE

Tout comme en génétique, la Californie n'a pratiquement pas légiféré en matière de nanotechno-

logie. Cela laisse un certain champ d'action aux entreprises de nano-composites lorsqu'elles réalisent des produits sur commande pour de riches particuliers. Toutefois, elles ne se risquent pas à commercialiser des balles auto-réparantes que l'on trouve parfois sur le marché noir en provenance d'Asie ou de Russie. La surface de la balle comme celle de la douille se régénèrent après que le coup ait été tiré. Il devient ainsi impossible d'identifier l'arme utilisée. Mais ces balles sont encore rares et coûtent entre 100 et 300\$ pièce selon leur calibre. Les triades, la mafia russe et la mafia irlandaise disposent chacune d'une filière d'importation et les cops auraient intérêt à les démanteler avant que n'importe quel citoyen lambda en trouve aussi facilement que du screen-freaking.

Pour l'heure ces réseaux se montrent très prudents, il sera donc difficile d'obtenir des informations sur eux, à moins de disposer d'un indic de niveau 3 dans l'une ou l'autre de ces organisations.

D'un point de vue juridique la possession de tels objets n'a en soi rien d'illégal (pour le moment).

4. Les ordinateurs

4.1. L'informatique en 2030

Dans les années 30, l'informatique est profondément différente de ce qu'elle était au début du siècle. La loi de Moore – selon laquelle les puces informatiques doubleront de puissance tous les deux ans pour un même prix – n'a pas été démentie par le début du XXI^e siècle. Grâce à certains progrès en matière de nanotechnologies, les ingénieurs en informatique de Silicon Valley et de CalTech ont continué à entasser toujours plus de microprocesseurs dans les entrailles des ordinateurs. Pourtant, cette évolution n'a pas démultiplié la puissance de calcul effective des ordinateurs du Californien moyen. Plutôt, les grandes firmes de matériel informatique – le hardware – ont préféré rendre les ordinateurs plus petits, plus ergonomiques et plus intégrés.

Car c'est là la véritable révolution. En 2030, l'ordinateur est si miniaturisé qu'il est partout : dans votre télévision, votre réfrigérateur, votre voiture ou votre chien – enfin, votre robot-chien. La technologie informatique des années 30 permet d'intégrer l'ordinateur, l'électroménager et les

différents médias dans des appareils communs, selon des protocoles de communication standards et avec des prises de branchement standards, ou presque.

En effet, les Californiens n'utilisent de « vrais » ordinateurs que pour leurs besoins professionnels. Pour le loisir, la télévision est à la fois un ordinateur, un centre de gestion de la domotique et une console de jeux (COPS, p. 186). De nombreuses entreprises d'électronique se sont reconverties dans la gestion de chaînes de téléchargement de jeux vidéo disponibles uniquement sur abonnement. Et si la vidéo devient informatique, l'informatique devient aussi vidéo. Désormais, vous pouvez voir en temps réel sur votre écran le correspondant avec qui vous discutez sur le network ; c'est l'ère du Video Chat Online. Même les mails peuvent contenir en pièce jointe un enregistrement vidéo du message plutôt que du texte. En 2030, on n'est plus branché ou même cool, on est « aware » et « transmedia ».

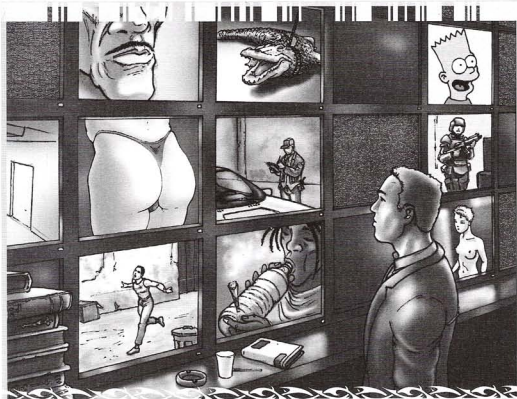
4.2. Les ordinateurs quantiques

À leur apparition, les processeurs de ces machines étaient composés d'une soupe chimique, des molécules de 2,3-dibromothiophène (atomes de carbone, d'hydrogène, de soufre et de brome). Depuis, l'apport de la nanotechnologie a sensiblement modifié la composition moléculaire des processeurs quantiques mais le principe reste le même. L'orientation des atomes d'hydrogène qui se traduisent en autant de 0 et de 1 est modulée à l'aide

d'ondes radio. À l'échelle atomique, les particules ont la propriété de se dédoubler, de superposer des états. Chaque particule associée à chacun de ses états une donnée qui lui permet d'effectuer des calculs en parallèle. En 2030, ces machines disposent d'une puissance de calcul particulièrement importante et les programmes qu'elles permettent de développer ouvrent des horizons nouveaux telle que la reconstitution d'une pseudo personnalité de Mozart. Il reste que ces joujoux coûtent un minimum de 40 000\$ et que leur achat est soumis à une autorisation administrative : seuls les industriels et les chercheurs peuvent en acquérir et uniquement dans le cadre professionnel. La simple possession par un particulier est assimilée à du *hacking*.

Bien évidemment la Network Mafia est parvenue à s'en procurer quelques-uns.

Pour l'heure, aucune de ces machines n'a encore réussi à craquer le protocole HYL (COPS Pilote, p. 18). Par ailleurs, les ordinateurs quantiques sont aussi utilisés dans les recherches neuroniques visant à apprendre à la machine à s'adapter et donc, théoriquement, à devenir intelligente. Les résultats de ces opérations restent plus que mitigés. En résumé, certaines machines sont aptes à exécuter des programmes super musclés dont la qualité dépend autant de la puissance de calcul que de la compétence des programmeurs (tout comme de leur capacité à travailler en équipe). Mais l'intelligence artificielle n'est toujours pas officiellement à l'ordre du jour.



4.3. La domotique

Elle s'est considérablement développée en 2030 et on trouve maintenant des gammes bon marché qui commencent à attirer la middle class. Une unité centrale lance et contrôle les programmes de ses périphériques qui sont composés de grille-pain, machines à laver, réfrigérateurs, etc. Tout l'électroménager de l'habitation peut ainsi se retrouver en réseau. La connexion à l'unité centrale peut se faire par câble optique ou par ondes radio. Les familles aux budgets modestes commencent par installer une unité centrale équipée par exemple du logiciel Junon True Life et vont acquérir petit à petit tout le matériel domestique nécessaire. On ne trouve plus sur le marché un appareil ménager sans port compatible et même si le consommateur n'a pas encore acquis son réseau domotique, il est rassuré : le jour où son budget lui permettra une telle installation, il n'aura pas besoin de changer la cafetière...

Pour les parents, obligés d'avoir chacun deux boulots pour rembourser les crédits contractés lors de l'acquisition, la domotique est une aubaine. Les deux plats préconisés placés dans la réserve du micro-ondes seront respectivement à point à 12h30 et 19h10 et une voix personnalisée avertira alors le petit John qu'il peut passer à table. À 20h10 les programmes télé s'interrompent en lui rappelant qu'il ne doit pas oublier de se laver les dents avant de se coucher et à 20h50 un bipper avertira son père si la thermique de la chambre n'a pas décelé la présence du garçon dans son lit. Dès l'âge de huit ans, les gamins ont trouvé les codes d'accès à l'unité centrale, modifiant ainsi quotidiennement les horaires d'interruption des programmes TV et les chaînes autorisées et savent qu'il suffit de placer Kurtz, le vieux chat de la famille, dans le champ de la thermique pour la tromper. Au bout de quelques mois, les parents se rendent compte du subterfuge et décident de faire un nouveau crédit. Ce coup-ci, ils placent des caméras dans les endroits stratégiques de l'habitation, ce qui leur permet depuis Internet de surveiller les allées et venues de leur enfant chéri. Incidemment, ils découvrent alors que Katty, l'ainée, au lieu de faire ses devoirs, fume de la marijuana et entretient des relations sexuelles avec son boyfriend. C'est le drame. Pendant ce temps, un charognard de la toile a cracké le code confidentiel du foyer et utilise lui aussi les caméras familiales : il fait une fixette sur Katty et décide de prendre en main l'éducation de cette délicateuse enfant en modifiant la liste de courses que le frigo fait chaque semaine sur Internet. Il remplace toutes les commandes de viandes rouges par des pâtés au soja car il juge qu'un régime trop riche en protéines animales nuit au développement psychologique de sa nouvelle idole. Au bout de quelque temps, le père ressent les effets du manque et devient agressif. Sa femme, au bord de la crise de nerfs, appelle les ingénieurs maintenance. Sensibilisés à ce genre de problèmes, ils décèlent vite le piratage et remontent à la source. Leur patron dépose une plainte auprès du substitut du procureur qui, sans plus attendre, dépêche une équipe de cops pour effectuer une perquisition chez le hacker. Ayant cracké le système d'exploitation, propriété d'une entreprise, il risque dix ans de prison et 500 000\$ d'amende.



DOMOTIQUE ET INTRUSION

Chez les ménages aisés, c'est toute l'habitation qui peut être automatisée. Les arrivées d'eau et de gaz sont actionnées par des commandes électroniques tout comme les stores, les portes de garage et les baies vitrées, les interrupteurs électriques et jusqu'à la moindre chasse d'eau. On dispose aussi d'un système d'alimentation alternatif à l'énergie solaire en cas de panne de secteur mais par contre, les serrures des portes des accès principaux restent encore à action mécanique car les risques de courts-circuits en cas d'incendie inquiètent. Pour les groupes de jeunes hackers désœuvrés, ces systèmes domotiques sont un peu perçus comme un Sims grandeur nature ! Les bandes qui s'adonnent à ce genre de passe-temps se surmènent eux-mêmes poltergeist. Les signes avant-coureurs discrets de leur arrivée se traduisent par une porte de garage qui se bloque ou une tarte qui crame ou four, puis en l'espace de quelques instants, tout le quartier est « envahi ». Les télé passent sur des chaînes pornos, le son de la hi-fi augmente au volume maximum, les lumières switchent en continu et le frigo commande pour 10 000\$ de crème glacée. Un vent de panique souffle sur le secteur, une dizaine de minutes, puis les poltergeist passent au quartier suivant et ainsi de suite. Même si quelques accidents tragiques se sont déjà produits, les effets physiques restent en général limités dans la mesure où un mineur ne dispose pas de scripts d'attaque à la trancheuse et la clim' ne peut pas descendre en dessous de 16 degrés. Psychologiquement par contre, ce genre d'agression est traumatisant pour les familles. C'est là où se situe le plaisir pervers des poltergeist qui ont ainsi l'impression de se venger d'un mode de vie qu'ils dénoncent ou d'une enfance malheureuse. Les séquences vidéo récupérées sur les caméras de foyers durant les attaques circulent sur le Net et suscitent la curiosité et la fascination du grand public. À part l'utilisation de firewalls qui présentent toujours des failles, il n'y a pas de solution sûre à 100 % contre ces intrusions, dans la mesure où une partie de l'intérêt d'un système domotique est justement d'être relié au Net. Par ailleurs, les entreprises spécialisées dans la domotique n'apprécient pas du tout ce genre de publicité, qui se traduit à coup sûr par un manque à gagner considérable. Les maisons mères sont obligées d'envoyer des spécialistes sur le terrain pour atténuer autant que possible les retombées médiatiques néfastes que peuvent parfois susciter une attaque poltergeist. Ici on va indemniser les familles pour qu'elles renoncent à des poursuites judiciaires peu discrètes, là on va arroser un journaliste pour qu'il la boucle et surtout on va tout faire pour que les flics retrouvent rapidement les délinquants, s'il le faut en intervenant directement.

4.4. Le hardware

4.4.1. L'interface

L'interface des ordinateurs a peu évolué depuis le début du siècle. L'énorme majorité des ordinateurs utilise encore un bon vieux clavier à touches, même si celui-ci est de plus en plus « ergonomique » et « fashion ». Même les télévisions en sont pourvues, bien que ceux-là soient amovibles et souvent rangés ad vitam aeternam dans le meuble de ladite télévision ; la télécommande restant l'interface première, même pour les applications informatiques et domotiques. Une simple molette ou un jeu de touches directionnelles permet de naviguer de menus en menus et de cliquer. De toute façon, personne n'utilise sa télévision pour taper des textes ou faire des tableaux de données !

Les cadres commerciaux et autres PDG, ainsi que tous les nerds en manque de frime, peuvent se payer le luxe d'une interface vocale, mais cela reste du haut de gamme. Cette interface vocale permet à l'utilisateur de parler à son ordinateur pour lui donner des ordres ou pour lui faire taper un texte, et à l'ordinateur de parler à son utilisateur. Certains

programmes permettent de moduler la voix et de créer une pseudo-personnalité, une sorte de secrétaire virtuel (voir le chapitre sur les robots de protocole). Paradoxalement, les programmeurs préfèrent travailler avec un clavier : l'interface vocale ne permet pas de traiter toutes les commandes, notamment celles ayant trait à la programmation.

Pour des terminaux aux fonctions spécifiques — guichets automatiques de banques, bornes de renseignements, etc. —, l'écran tactile est devenu la norme. Les ingénieurs de CalTech ont même découvert un procédé permettant de construire des écrans tactiles en papier numérique (COPS Pilote, p. 189).

4.4.2. Les périphériques

La plupart des périphériques qui florissaient sur les bureaux au début du siècle ont disparu. Les modems sont directement intégrés à l'unité centrale ou à la télévision, ainsi que les enceintes. Les « vrais » ordinateurs étant réservés à un usage professionnel du fait de l'omniprésence de la télévision, plus personne n'a besoin d'effet surround sur son ordinateur. Les écrans sont aussi fins qu'une feuille de papier et les claviers se sont allégés et rétrécis au maximum, quand ils sont toujours là. Même l'imprimante a quasiment disparu : à la maison, on en a rarement besoin, le Network et l'UVD ayant fait disparaître le besoin de stocker les documents papier, et au travail, cela fait longtemps qu'une seule imprimante suffit pour tout un Intranet.

En revanche, l'ordinateur des années 30 a à sa disposition un arsenal de nouveaux joujoux inédits. La généralisation des ports ATUSB à toute l'électronique, du réfrigérateur au téléphone mobile, a permis aux ordinateurs de communiquer avec toutes sortes d'engins. La télévision de 2030 en est le parfait exemple, puisque ce n'est jamais qu'un ensemble connectant une télévision, un ordinateur, une console de jeux, un modem, des enceintes et un lecteur/enregistreur UVD qui sert aussi de lecteur UVD-Rom. Dans les autres chapitres de ce supplément, inutile de vous demander si tel ou tel équipement dispose d'un port ATUSB ; tout produit informatique, d'électroménager ou de hi-fi en a au moins un, souvent deux ou trois.

Enfin, en ce qui concerne le stockage des données, il y a eu deux évolutions majeures au cours du début du siècle. Tout d'abord, l'informaticien a mis à la poubelle la disquette et même le CD-Rom pour le remplacer par l'UVD, petit disque de 5 cm de diamètre bourré de 600 Go de données. L'UVD est devenu le standard universel pour l'informatique, la vidéo et la musique. Bien sûr, le moyen de le pirater et de le graver a été inventé presque en même temps que le support, mais sans pour autant en menacer la pérennité.

UNITÉ DE STOCKAGE

UNITÉ DE STOCKAGE	PRIN
UVD	1\$
Puce synthétique	100\$
Puce biologique	1 000\$

INSERT COIN

Contrairement à la micro-informatique grand public ou professionnelle, la technologie du jeu vidéo s'est véritablement métamorphosée. Certes, les rejets des familles aux revenus modestes continuent de maltraiter les joyeux de leur télévision, ovachis dans le salon, mais pour ceux qui ont les moyens ou qui sont prêts à griller leurs économies en une heure, il y a plus, bien plus.

En premier lieu, on trouve le casque de réalité virtuelle. Il n'a de virtuel que le nom, puisque ce casque se contente de projeter sur la face intérieure de ses lunettes — en papier numérique — la même chose que sur un écran mural. L'impression de réalité est tout de même surprenante, à tel point que beaucoup de joueurs finissent leurs parties la tête dans les chloottes.

Pour un peu plus cher, on a la cave à immersion. Ce grand tube de deux mètres de long rempli d'un liquide visqueux foetal permet de restituer non seulement l'image — avec un casque virtuel —, mais aussi le toucher grâce au liquide, et dans une certaine mesure le goût, mais pas l'odeur.

Enfin, le must encore rarissime des marmots a la cuillère en or, c'est l'interface neurale. Le jeu vidéo envoie directement les stimuli sensoriels à votre cerveau et c'est comme si vous y étiez. Bien sûr, il existe une infinité de garde-fous pour vous éviter l'arrêt cardiaque au moment du game over, mais aucun système n'est parfait. À l'inverse, les pratiquants des Xtreme Games modifient les caves à immersion pour induire un véritable bio-feedback chez le joueur, qui ressent alors une bonne partie de tout ce qu'encaisse son avatar électronique. Finish him !



Pourtant, la véritable révolution ne vient pas de ces unités contenant autant d'informations que des bibliothèques entières, mais des puces de stockage. Ces supports se composent d'un embout de prise ATUSB et d'un petit cube d'à peine un centimètre de côté. Le tout mesure donc deux centimètres de long et ressemble à un adaptateur ATUSB/USB. Le modèle le plus couramment utilisé est la puce synthétique, que la plupart des gens appellent puce de stockage, ignorant qu'il en existe un autre type. Une puce synthétique contient 50 Go de données. Le second type de puce, presque inconnu du grand public, est la puce biologique. Les données sont stockées sur une chaîne de protéines maintenue dans une solution aqueuse. Ces puces biologiques peuvent contenir jusqu'à 500 Go de données, mais nécessitent d'être remplacées tous les trois mois, la chaîne de protéines ayant une durée de vie limitée. Les chercheurs de CalTech tentent d'améliorer cette durée de vie ou tout du moins de trouver un moyen simple de construire des puces biologiques « rechargeables ».

4.4.3. Utilisation

Le matériel présenté dans ce chapitre est défini selon plusieurs caractéristiques de jeu :

- **Type** : la nature du matériel informatique.
- **Performance** : nombre de dés bonus accordés à un personnage qui utilise cet ordinateur. La Performance est liée à la puissance de calcul et à la mémoire de l'ordinateur, mais aussi aux programmes qu'il utilise. On considère que les ordinateurs les plus puissants disposent des meilleurs programmes.
- **Temps de réaction** : cette caractéristique s'exprime toujours sous la forme de deux chiffres séparés par un « / ». Le premier chiffre indique le nombre de tours

nécessaires pour effectuer une opération simple (voir plus bas). Le second chiffre indique le nombre d'opérations que peut effectuer l'ordinateur en simultané. Si un personnage effectue plusieurs opérations nécessitant un jet d'action, chaque jet subira un malus de -1 dé par opération.

- **Mémoire de stockage** : la mémoire interne de l'ordinateur, exprimée en mégaoctets (Mo) ou Gigaoctets (Go), sachant que 1 Go vaut 1 000 Mo.
- **Périphériques internes** : les périphériques installés à l'intérieur de l'ordinateur, en série. Démonté un de ces périphériques requiert un jet de Informatique/Coordination (1).
- **Ports** : le nombre de ports ATUSB dont dispose l'ordinateur. Chaque périphérique externe requiert un port ATUSB.

Par ailleurs, l'utilisation des ordinateurs est gérée en termes d'opérations. Il existe deux types d'opérations : les simples et les complexes. Les premières sont relativement rapides et requièrent un travail essentiellement de la part de la machine ; c'est pourquoi leur durée de réalisation dépend du temps de réaction. Les secondes sont bien plus ardues et réclament du travail surtout de la part du personnage ; c'est pourquoi leur durée de réalisation ne dépend pas du temps de réaction. Le tableau suivant récapitule les opérations les plus courantes. La section sur le piratage rajoutera d'autres opérations à cette liste.

4.4.4. Le catalogue de l'informaticien de 2030

LA TÉLÉVISION

Comme toujours, la télévision des années 30 s'est construite autour de son écran. Il en existe donc de deux

LES ORDINATEURS

Nom	Type	Interface	Performance	Temps de réaction	Mémoire	Périphériques	Ports	Prix
Nintendo Cubesystem	T	C, V	-1	3/1	1 000 Go	C, E, L, M, W	10	750 \$
Sony Megastation	T	C, V	-1	3/1	500 Go	C, E, L, M	3	500 \$
Sentry D 2030	D	C, V	1	1/3	10 000 Go	E, L, M, W	10	2 200 \$
IBM W40	D	C	0	1/2	1 000 Go	L, L, M	3	650 \$
Shinsu & Ginsu Ultra-technic	S	C	1	1/2	3 000 Go	L, L, M	5	1 000 \$
Sentry L 2030	L	C, E, V	1	2/2	1 000 Go	L, M, W	5	3 000 \$
Sony Super Vaio SV05P	L	C, V	0	2/2	1 000 Go	L, M	5	2 000 \$
Sentry pocket organizer	P	C, E	0	3/1	100 Go	L, M	3	750 \$
PB Superstick 200	P	E	0	3/1	100 Go	M	1	1 000 \$
Pocket Lawyer	P	E	0	3/1	NA	M	1	500 \$
MPTS	D*	C, E, V**	0	2/1	5 Go	M, R	3	1 000 \$***

Type : (T) télévision, (D) de bureau (desktop), (L) portable (laptop), (P) palm. Les ordinateurs portables ont tous une autonomie de 100 h (rechargeables en 5 h) et les palms ont une autonomie de 50 h (rechargeables en 5 h).

Interface : (C) clavier (et souris ou joypad), (E) écran tactile, (V) module vocal. Grâce au module vocal, les opérations simples ne nécessitant pas de jet peuvent être effectuées en plus de l'action normale d'un tour de combat.

Périphériques : (C) liaison par câble, (E) enceintes, (L) lecteur/graveur d'UVD, (M) modem, (R) radio, (W) webcam.

* : le MPTS est considéré comme un ordinateur de bureau même si, en pratique, il est simplement monté sur les voitures de patrouille du LAPD.

** : en situation de stress en voiture, si le module vocal est branché, tous les personnages doivent réussir un jet de 4+ /Sang-froid (1). En cas d'échec, une insulte a fait planter le MPTS.

*** : réservé au LAPD.

LES OPÉRATIONS

DESCRIPTION	JET	DURÉE
Connexion/déconnexion réseau	non	Simple
Copier/déplacer 50 Go de données	non	Simple
Déplanter un ordinateur	Informatique/Sang-froid (1)	Simple
Envoyer 5 Go de données	non	Simple
Grover 10 Go de données	Informatique/Education (1)	Simple
Installer un logiciel	Informatique/Education (1)	5mn à 1h
Installer un périphérique	Informatique/Sang-froid (1)	5mn à 1h
Installer un système	Informatique/Sang-froid (2)	2h
Lancer/arrêter un programme	non	Simple
Obtenir un historique	Informatique/Education (2)	Simple
Rechercher un fichier	Informatique/Education (1)	Simple
Réparer un système	Informatique/Sang-froid (3)	2h

types : la télévision murale, dont l'écran – aussi mince que du papier – est collé ou suspendu au mur, et la télévision « de salon » dont l'écran n'a pas besoin de support, car il est maintenu par deux tiges rigides de part et d'autre de la télévision.

Dans les deux cas, les seules parties véritablement encombrantes sont constituées par l'unité centrale, le système sonore et l'interface. L'unité centrale sert de socle à l'écran ; elle est donc aussi longue que la télévision et large de 6 cm. Elle contient les ports de connexion, le sélecteur de canaux, le lecteur/enregistreur d'UVD et le récepteur de la télécommande.

LE MOBILE POLICE TACTICAL SYSTEM (MPTS)

Le MPTS équipe exclusivement les voitures de patrouille du LAPD. Avec son arme de service, c'est le meilleur ami du flic. D'ordinaire, il est installé au milieu du tableau de bord de la voiture avec son écran sortant de celui-ci ; il est désormais fréquent que certains agents lui adaptent un affichage collimateur tête haute (projection des informations sur le pare-brise). Son interface par défaut est l'écran tactile, il n'y a donc aucun autre matériel visible ; l'optimisation de l'espace étant le souci principal des concepteurs des véhicules de patrouille du LAPD. Cependant, tous les MPTS peuvent basculer en mode clavier – rangé sous la boîte à gants – ou vocal. Cette dernière utilisation a suscité beaucoup de polémiques : certes, elle évite d'avoir à retirer les mains du volant, ce qui est plutôt utile durant une course-poursuite ; en revanche, durant ces mêmes poursuites, les flics lâchent tellement de jurons que l'ordinateur est bien en peine de reconnaître les instructions et plante souvent. On n'arrête pas le progrès.

Avec leur MPTS, les cops ont accès aux fonctions suivantes :

- Accéder au plan de LA avec le positionnement de la voiture en temps réel et une aide à la circulation.
- Le contrôle de la radio de police et de la chaîne hi-fi.
- Une boîte à messages audio et vidéo.
- Un historique de tous les messages audio ou vidéo envoyés par les anges à la voiture ou aux policiers de la voiture.

- Visionner en temps réel les caméras des deux cops de la voiture.
- Une aide juridique équivalente au Pocket Lawyer (voir plus bas).
- Un traitement de texte pour prendre des notes.
- Un agenda électronique.
- Accéder aux bases de données téléchargées dans la mémoire du MPTS chaque matin : FCID, DABIS, MSD, CCF et CHAD

Hormis pour les quatre dernières fonctions, utiliser le MPTS est une opération simple ne nécessitant aucun jet. Accéder aux bases de données obéit aux règles exposées plus bas et les trois autres sont des actions longues, de quelques minutes à quelques heures selon l'objectif du personnage. Reportez-vous au chapitre sur les bases de données pour plus d'informations sur la manière de s'en servir.

DESKTOP

Les ordinateurs desktop, ou de bureau, constituent encore la majorité du parc informatique professionnel en 2030. Assez bizarrement, ils sont désormais tous au format PC en ce qui concerne leur architecture interne, mais avec un look définitivement Mac. Les unités centrales ont disparu pour se nicher dans le socle de l'écran, dissimulant le disque dur, le processeur, les diverses cartes, le modem et le lecteur/graveur d'UVD aux yeux de l'utilisateur. Même si les claviers et souris sans câbles – infrarouge – ne sont toujours pas montés en série, ils sont suffisamment bon marché pour que la plupart des cadres et des utilisateurs passionnés en disposent.

Malheureusement, tout le monde ne possède pas de superbes machines flambant neuves. Les employés des petites sociétés et la plupart des policiers doivent se contenter de dinosaures datant d'une petite dizaine d'années : 60 % des commissariats du LAPD sont toujours équipés du vieux IBM W40. Les cops sont plus vernis et disposent du plus récent, mais tout de même dépassé, Shinsu & Ginsu Ultra-technic S.

LAPTOP

Les laptop, ou ordinateurs portables, sont le symbole du jeune cadre commercial dynamique. Avec l'évolution des technologies et la baisse – relative – des prix, l'ordinateur portable est à la portée de tous les jeunes loups du capitalisme.

Cette relative démocratisation est la seule véritable révolution des laptop. Malgré les nouvelles interfaces et le papier numérique, ils ont peu changé depuis le début du siècle, ils sont « juste » plus puissants et moins chers. Destinés à un segment plutôt frimeur, ils disposent tous du module vocal en série. Ils sont bien sûr tous dotés d'un modem et la méthode la plus classique consiste à les raccorder à son téléphone mobile pour se connecter au Network par l'intermédiaire de la ligne de ce dernier.

Le laptop s'est tellement répandu que même les policiers, souvent laissés-pour-compte de la technologie, en disposent. Tous les officiers du LAPD de rang supérieur à sergent reçoivent en dotation un Sony Super Vaio SV05P.

PALM

Avec l'amélioration des performances et l'invention du papier numérique, le marché des palms a complètement explosé dans les années 2000-2010. Comme l'ordinateur portable est à la portée de tous, les cadres commerciaux qui veulent frimer se payent un palm.

Dans les années 30, le palm, tout comme la télévision, est conçu autour de son écran. La première philosophie consiste à faire de l'écran un élément fixe, une feuille de papier sur un support rigide, et d'installer les composants

électroniques et l'interface dans ce support rigide. Ces palms sont plus fiables, mais aussi plus encombrants. Ils reposent essentiellement sur l'utilisation du stylo et de l'écran tactile, les touches étant situées sur la face opposée à l'écran ! La seconde philosophie du palm consiste à faire de l'écran un élément mobile : le palm ressemble alors un bâtonnet d'environ un ou deux centimètres de diamètre contenant l'interface et les composants électroniques et autour duquel est enroulé le papier numérique. Quand on allume ce palm, l'écran se déroule, maintenu par une tige semi-rigide télescopique. Ces modèles sont moins encombrants, plus fashion, mais plus fragiles. De plus, contrairement à leurs concurrents, ils ne peuvent contenir de lecteur UVD.

Quelle que soit la philosophie à laquelle il se rattache, le palm est le compagnon quotidien de son utilisateur : agenda, téléphone mobile intégré, traitement de texte et gestion du compte en banque sont les fonctions de tous les palm. Pour quelques dollars de plus ces petites merveilles de la technologie se transforment en enregistreur audio (2h) et même vidéo (15mn), en GPS, en Pocket Lawyer, en banque de données dédiée (permet de disposer de la compétence Connaissance [spécialisation] au niveau 8+). Le soir, quand l'utilisateur rentre chez lui, il branche son palm à sa télévision pour synchroniser les deux et mettre à jour son agenda et ses comptes bancaires.

LE POCKET LAWYER

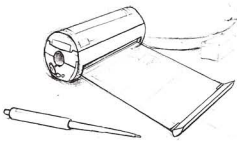
Dans la société californienne hi-tech et libérale, un palm particulier est apparu : le Pocket Lawyer (*COPS*

Pilote, p. 184). Ce n'est pas véritablement un palm au sens où il ne dispose que d'une seule fonction : l'assistance juridique. Cependant, il excelle en la matière.

Le Pocket Lawyer confère à son utilisateur la compétence Connaissance [droit] à 7+. Il utilise ainsi deux opérations, respectivement simple (1 tour) et complexe (5mn) :

- Objecter à une interpellation : Connaissance [droit] / Sang-froid (1)
- Obtenir un conseil juridique : Connaissance [droit] / Éducation (2)
- Caractéristique de l'utilisateur

De plus, si le Pocket Lawyer est relié à un téléphone mobile, en appuyant sur une unique touche, un avocat distrait reçoit immédiatement les coordonnées de l'utilisateur et son fichier personnel en mémoire dans le Pocket Lawyer. Il contactera de lui-même le LAPD pour déterminer dans quel commissariat trouver son client.



4.5. Les bases de données

Cette section décrit les différentes bases de données accessibles aux cops, avec plus ou moins de facilité. Hormis pour le Network lui-même, aucune de ces bases de données n'est directement reliée à ce dernier ; elles sont cependant accessibles depuis n'importe quel ordinateur relié au réseau interne du LAPD.

Toutes les bases de données sont décrites selon le même format :

- **Administrateur** : l'organisme, public ou non, qui gère la base de données. C'est lui qui en surveille l'accès et qui décide qui peut y accéder ou y mettre à jour les informations.
- **Accès** : qui peut accéder à cette base de données et comment.

- **Temps de recherche** : la durée d'une recherche d'information. Chaque point de marge de réussite sur le jet de recherche permettra de réduire de 5mn le temps de recherche (pour un minimum de 1 tour de combat).
- **Informations disponibles** : les informations consignées dans la base de données. Chaque type d'information est suivi d'une série de deux chiffres séparés d'un « / ». Le premier indique le niveau d'information – comme pour les contacts – et le second la difficulté du jet d'Informatique/Education pour trouver une information de ce niveau.

Un petit texte descriptif permet ensuite de se faire une meilleure idée de l'utilisation ou de la gestion de cette base de données.

N'oubliez pas non plus qu'un certain nombre d'informations disponibles sur les banques de données gouvernementales requièrent tout de même un mandat (c'est notamment le cas de la plupart des informations de niveau 3 et plus).

DE L'UTILITÉ DE HUGGY

Les banques de données permettent d'accéder à des informations vitales pour la poursuite d'une enquête, mais elles ne remplacent jamais les indices (et, de manière générale, l'ensemble des informateurs humains – flics, secrétaires, commerçants, etc.). Les derniers sont les seuls à disposer d'informations en temps réel et d'informations qui ne parviendront jamais jusqu'à aucune base de données.

Si les utilisateurs d'une banque de données font appel à des spécialistes (ou sont des spécialistes) de cette dernière pour la consulter (individus disposant d'un niveau de Connaissance d'au moins 5+ dans la banque de données concernée), la difficulté de leurs jets de recherche sera réduite de 1.

Si les utilisateurs d'une banque de données acceptent de doubler le temps normal de recherche, la difficulté de leur jet de recherche sera réduite de 1. Dans ce cas, les points de marge de réussite ne permettront pas de réduire normalement le temps de recherche.

Ces deux bonus sont cumulables l'un avec l'autre.

tout le monde peut mettre son manuscrit personnel. Autant dire que sur le Network on peut trouver tout et n'importe quoi, surtout n'importe quoi ; d'où les temps de recherche et les difficultés des jets.

En revanche, on peut effectivement à peu près tout trouver sur le Network. La rubrique « Informations encyclopédiques » regroupe tous les types de savoir ; sur le Network, on peut trouver la vitesse de libération terrestre, la théorie de l'incertitude d'Heisenberg, comment faire une bombe home-made, etc. la rubrique « Informations spécialisées » fait référence à des informations d'ordinaire d'accès restreint, mais qui se retrouvent tout de même sur le Network : rapports d'activités corporatistes officiels, comptes rendus de tests d'armes nucléaires, catalogues de Sentry Inc. On peut vraiment trouver n'importe quoi sur le Network !

Pour obtenir des infos particulièrement précises (articles de journaux très anciens ou très spécialisés – niveau 4 –), domaines très particuliers – satanisme, pédophilie... –, il sera nécessaire d'accéder à d'autres bases de données dédiées (archives des journaux, banques de données personnelles d'enquêteurs...).

QUELQUES SITES UTILES

Ces sites n'existent pas dans le vrai monde, ils ne sont le résultat que de nos esprits malades.

www.LAPD.cal : le site officiel du LAPD. Même pour les cops, c'est un bon moyen de se tenir informé des activités du LAPD, la communication interne n'étant toujours pas le point fort de la police. Accessoirement, on peut y apprendre les nominations aux postes importants, les décès, et y lire un historique des déclarations publiques.

www.COPS.cal : le site officiel du COPS. Ce site est aussi une meilleure source d'informations internes que la plupart des chefs de section. Il contient le même genre d'informations que le site du LAPD, mais spécifiques aux cops.

www.guns4us.com : un des sites les plus visités de la taille californienne. Il propose la plus large sélection d'armes à feu du Network, avec des previews exclusives sur les armes des prochaines années. Bien évidemment, on peut y acheter en ligne toutes les armes présentes : armes de poing, d'épaule, mortiers, grenades, lance-roquettes, mitrailleuses et même de vieux véhicules d'intervention.

www.copkilla.com : à l'origine, ce site ne devait être qu'un triste constat de la mortalité des policiers d'Amérique du Nord – USA, république de Californie et Canada compris. Malheureusement, et au corps défendant de l'administrateur du site, copkilla.com est devenu la référence des gangs de LA. En effet, le site ne se contente pas de recenser les officiers morts en service, il indique le gang responsable de la mort. Du coup, un classement des gangs a été monté, copkilla.com faisant office d'arbitre impartial. Vu le nombre de hits et de révoltes publicitaires engendrés par la fréquentation des gangsters, l'administrateur n'a pu se résoudre à retirer ce classement.

4.5.1. Le Network

Administrateur : une multitude de providers

Accès : n'importe qui

Temps de recherche : 20mn x Niveau de l'information recherchée

Informations disponibles :

Événements d'actualité (1/1) (2/2) (3/3)

Informations encyclopédiques (2/2) (2/3)

Informations spécialisées (1/3)

Cultures, déviances sexuelles, ethnies, gangs, journalisme, mode (1/2) (2/3)

Le Network est la bibliothèque de l'humanité, mais une bibliothèque sans bibliothécaire pour classer les livres et où

4.5.2. Free California Identity Datafiles (FCID)

Administrateur : Republic of California Justice Department

Accès : fonctionnaires accrédités du ministère de la Justice, officiers de police du LAPD

Temps de recherche : 5mn x Niveau de l'information recherchée

Informations disponibles :

État civil des citoyens californiens (1/1) (2/1) (3/2) (4/2)
Le FCID est la base de données constituée à partir des informations contenues dans les CMU (cf. COPS, p. 181). Il contient donc, pour tous les citoyens californiens, les informations suivantes (la valeur entre parenthèses indique le niveau de ces informations) :

- Nom et prénoms (1)
- Date de naissance (1)
- Lieu actuel de résidence (1)
- Numéro de permis de conduire et catégories autorisées (2)
- Numéro de sécurité sociale (même en cas de caisse d'assurance privée) (2)
- Mandat d'arrêt émis au nom de l'individu (2)
- Avec un mandat du procureur : les informations fiscales (4)

Pour les citoyens californiens les plus confiants, il contient aussi ces informations :

- Carte bancaire (3)
- Carte de transport (3)
- Carte de bibliothèque et d'autres services municipaux (3)

Cependant, pour obtenir l'état civil d'un citoyen, il faut disposer soit de sa photo, soit faire des recherches par recoupements. Disposer uniquement d'empreintes - digitales, rétinienne, dentaires ou génétiques - ne permet pas de faire de recherche dans le FCID puisque la Constitution californienne interdit d'y consigner ce type d'informations ; il faut alors préalablement passer par le DABIS.

4.5.3. Decentralized Arrest Booking Information System (DABIS)

Administrateur : CMPD

Accès : les officiers de police du LAPD

Temps de recherche : 5mn x Niveau de l'information recherchée

Informations disponibles :

Anciens taulards, braqueurs, crime organisé, dealers et drogués, déviances sexuelles, gangs, prostitution, voleurs et désoisseurs de voitures, enquêtes en cours... (1/1) (2/1) (3/2) (4/2)

Casiers judiciaires des criminels californiens pré-sécession : difficulté de jet augmentée de 2

Casiers judiciaires des criminels californiens post-sécession : difficulté normale

Le DABIS contient toutes les données techniques relatives à la criminalité de LA : empreintes digitales des criminels condamnés à au moins un mois de prison ferme ; empreintes rétinienne, dentaires et génétiques des criminels condamnés

LE MPTS

Grâce au MPTS placé dans leur véhicule, les agents du LAPD ont accès à la plupart des banques de données policières et judiciaires. Toutefois, afin d'éviter les tentatives de piratage de ces mêmes banques de données, ces dernières ne sont pas connectées au Network et elles ne sont pas non plus accessibles directement depuis les MPTS. Seuls des ordinateurs directement reliés par câble au réseau interne du système judiciaire et policier californien peuvent y accéder et permettre de les modifier.

De manière à simplifier la vie des agents du LAPD et afin d'éviter que la moindre suspicion se conclue par un appel au central et une demande de vérification dans les fichiers, les flics disposent donc d'une version « light » d'un certain nombre de banques de données. Chaque matin, une version mise à jour de la banque de données est téléchargée dans les véhicules du LAPD. Grâce à cette version « light » des banques de données (FCID, DABIS, MSQ, CCF et CHAQ), les flics ont accès, en une action simple, à toutes les informations de niveau 1 ou 2 qu'elles contiennent. Pour des informations de niveau 3 ou 4, il leur faudra alors accéder à des ordinateurs dans des commissariats ou demander des infos par radio.

à au moins un an de prison ferme ; casier judiciaire de ceux qui ont été condamnés au moins une fois dans leur vie.

Le casier judiciaire contient les informations suivantes :

- Nom et prénoms (1)
- Date de naissance (1)
- Numéro de permis de conduire et catégories autorisées (1)
- Numéro de sécurité sociale (même en cas de caisse d'assurance privée) (1)
- Crimes commis dans la république de Californie (3)
- Délits commis dans la république de Californie (2)
- Crimes et délits commis hors des frontières californiennes (4)
- Statut actuel : en prison, en liberté, sous contrôle judiciaire, en liberté sous caution ou décédé (2)
- Empreintes digitales (3)
- Empreintes rétinienne, dentaires, génétiques (4)

Certains casiers judiciaires remontent au-delà de la sécession, mais c'est rare - d'où les niveaux d'information notés plus haut. Par ailleurs, les infractions commises par un mineur ne sont révélées qu'après sa mort ou sur mandat du procureur.

Les dossiers des enquêtes, quant à eux, contiennent les informations suivantes :

- Numéro du dossier (1)
- Identité du premier inspecteur chargé de l'enquête (2)
- Identité du membre du bureau du procureur chargé de l'enquête (2)
- Date de l'enquête (1)
- Commissariat d'affectation (1)
- Rapports d'enquête du premier inspecteur (3)
- Copies des différents mandats et des éléments à charge (4)
- Résultat de l'enquête : en cours, non résolue, classée, classée sans suite (2)

SOURIEZ VOUS ÊTES FICHÉS

Lorsque des flics disposent d'empreintes récupérées sur une scène de crime, ils doivent ensuite les donner aux techniciens de la police qui gèrent le DABIS. Ces derniers vont alors laisser les ordinateurs comparer les empreintes avec celles présentes dans les banques de données. Afin d'accélérer la procédure de comparaison, le processus se fait selon un fonctionnement pyramidal. C'est-à-dire que les empreintes sont tout d'abord comparées à celles des dix criminels les plus recherchés de Californie, puis à celles des mille plus dangereux, puis des dix mille... pour terminer par les empreintes des civils non criminels dont les empreintes sont archivées. Cela veut dire que la recherche d'identification d'empreintes peut prendre de quelques minutes (pour des criminels fichés et considérés comme particulièrement dangereux) à plusieurs dizaines d'heures.

échantillons. Tout ce qui est un jour passé entre les mains de la police scientifique du LAPD est consigné ici : traces de pneus, empreintes de chaussures, cheveux, dents, sable bizarre, balles, empreintes d'armes, produits chimiques de synthèse, etc. La liste semble sans fin.

Chaque échantillon est accompagné des informations suivantes :

- Nature de l'échantillon (1)
- Lieu et date de prélèvement équivalent (2)
- Numéro des dossiers dans lesquels apparaît l'échantillon (3)
- Photo ou formule chimique ou code ADN de l'échantillon (4)
- L'ASF peut permettre de retracer l'historique du « propriétaire » d'un l'échantillon : dans combien de braquages a été utilisée cette voiture ou cette arme, etc.

4.5.4. Police Arrest and Crime Management Information System (PACMIS)

Administrateur : CMPD

Accès : Republic of California Justice Department, les officiers de police du LAPD et de nombreux fonctionnaires d'État

Temps de recherche : 10mn x Niveau de l'information recherchée

Informations disponibles :

Géocriminologique (1/1) (2/2) (3/3) (4/4)

Autres statistiques (service, année, type de criminalité...) (1/1) (2/2) (3/2) (4/3)

Informations pré-sécession, et informations hors du territoire californien : difficulté du jet augmentée de 1

Informations post-sécession : difficulté normale

Le PACMIS contient toutes les données statistiques relatives à la criminalité de LA : historique géographique pour chaque type d'infraction, évolution des diverses criminalités, caractère criminogène de tel ou tel milieu, taux d'affaires résolues de chaque commissariat, etc. Les informations contenues dans le PACMIS sont donc rarement utiles aux cops : leur perspective est trop générale et historique pour permettre de résoudre une enquête. En revanche, consulter le PACMIS permet de déterminer si une infraction est inhabituelle pour un quartier ou permettre de prévoir le type et l'amplitude de la prochaine vague de criminalité.

4.5.5. Analyses and Samples Files (ASF)

Administrateur : Detective Division

Accès : les officiers de police du LAPD

Temps de recherche : 30mn x Niveau de l'information recherchée

Informations disponibles :

Échantillons (1/1) (2/2) (3/3) (4/4)

L'ASF est une base de données un peu particulière. Ici, point de fiches informatives ou de dossiers, mais que des

4.5.6. Psychological Analyses and Recollections Database (PARD)

Administrateur : Detective Division

Accès : officiers de police du LAPD

Temps de recherche : 45mn x Niveau de l'information recherchée

Informations disponibles :

Crimes occultes (1/2) (2/2) (3/4) (4/4)

Crimes sexuels (1/1) (2/2) (3/3) (4/4)

Crimes « traditionnels » (1/1) (2/2) (3/2) (4/3)

Cette base de données est relativement récente. Elle est le fruit du travail des profileurs dans les prisons et commissariats californiens, notamment grâce à leurs entrevues avec les tueurs en série capturés. Le PARD contient d'une part des fiches de suivi psychologique de ces tueurs, mais aussi les rapports et les thèses des profileurs, ainsi que des fiches concernant des tueurs en série toujours en liberté. L'interface de la base de données permet une recherche par mots clefs et les fiches sur les tueurs en liberté, quoique souvent fort incomplètes, peuvent être d'un grand recours aux cops.

Si un cops se réfère avec succès au PARD, la difficulté du jet de Profilage (COPS Pilote, p. 158) est de 1.

4.5.7. Central Health Administration Database (CHAD)

Administrateur : Central Health Department (cf. COPS, p. 105)

Accès : les fonctionnaires du CPHS et les officiers de police du LAPD

Temps de recherche : 15mn x Niveau de l'information recherchée

Informations disponibles :

Informations administratives (achats, ventes, finances, service du personnel...) (1/1) (2/2) (3/2) (4/3)

Informations médicales sur les patients du secteur public (1/1) (2/2) (3/3) (4/3)

Drogues et pharmacologie (1/1) (2/2)

Le CHAD est la base de données qui regroupe toutes les informations sur les patients qui ont rempli un dossier

d'admission dans un hôpital public de Californie. Pour chaque patient, il contient les informations suivantes :

- Numéro de sécurité sociale (1)
- Nom et prénoms (1)
- Date d'entrée du malade (2)
- État de santé (2)
- Description physique (4)
- Traitement suivi (3)
- Statut : sortie (date de sortie), en traitement (date de sortie prévue), décédé (2)

Évidemment, l'identification du patient n'est pas toujours possible. Quand une ambulance ramène un hispano troué de partout, on le soigne avant de se demander s'il a des papiers en règle. Pour un peu qu'il ait le mauvais goût de décéder, on ne saura jamais comment il s'appelait. C'est pour cela qu'il y a une entrée « description physique ». Avec un peu de chance – un point de marge sur le jet pour s'informer – le patient a été admis dans un des rares hôpitaux publics équipés de caméras et le dossier comporte une photo.

Outre les dossiers des patients, le CHAD comprend aussi un historique de tous les appels entrants ou sortants des hôpitaux publics, ainsi qu'un historique des demandes d'admission.

4.5.8. Metro Surveillance Database (MSD) et Central Camera Files (CCF)

Administrateur : METRO (pour le MSD), SAD (pour le CCF)

Accès : les officiers de police du LAPD

Temps de recherche : 45mn x Niveau de l'information recherchée (pour les archives) ; 5mn x Niveau de l'information recherchée (pour accéder au visionnage en temps réel)

Informations disponibles :

- Archives du MSD (1/1) (2/2) (3/3) (4/4)
- Temps réel du MSD (1/2) (2/3) (3/4) (4/5)
- Archives du CCF (1/2) (2/3) (3/4) (4/5)
- Temps réel du CCF (1/3) (2/4) (3/5) (4/6)

(Le niveau d'informations est déterminé par des facteurs aussi divers que : le grade de l'officier qui filme, l'emplacement de la caméra, les individus filmés, la nature plus ou moins sensible du contenu...)

Le MSD et le CCF sont deux frères jumeaux séparés à la naissance. Ces bases de données concernent toutes deux des enregistrements vidéo et leur interface est identique, mais elles dépendent de deux services différents : le MSD contient les enregistrements vidéo des hélicoptères, des drones de l'ASD et des caméras des véhicules de patrouille au sol, ainsi que ceux de toutes les caméras fixes installées par la mairie de LA en de nombreux endroits de la ville (particulièrement quartiers aisés et d'affaires), alors que le CCF est dédié aux combinés radio-caméra des flics qui en sont munis (SWAT, cops et de plus en plus d'agents en tenue), aux enregistrements des UMA et aux divers enregistrements audio et vidéo effectués en cours d'enquête.

Accéder à l'une de ces bases de données permet soit de visionner les images actuellement retransmises par ces caméras, soit de consulter les enregistrements. La première utilisation permet de coordonner une poursuite (+ 1 dé blanc aux jets

de poursuite ou de filature) ou d'avoir la chance d'apercevoir par drone interposé un suspect qu'on avait perdu. La seconde utilisation est plus fastidieuse : les enregistrements sont archivés par date et par quartier, et par drone/flic, pas par type d'infraction. Dans les deux cas, n'oubliez pas que si le ciel de LA fourmille de drones, de caméras fixes et d'hélicoptères, une très large majorité du territoire n'est pas sous surveillance.

BIENVENUE DANS UN MONDE MEILLEUR

Désormais, les compétences Électronique et Mécanique exigent une spécialisation à partir du niveau 6+.

Les spécialisations sont les suivantes :

- Électronique : armement, hi-fi/vidéo, informatique, sécurité, surveillance.
- Mécanique : armement, automobile, machinerie, mécanique de précision, sécurité.

De plus la compétence Informatique dispose désormais d'une autre spécialisation : utilisation classique, qui représente simplement la faculté d'utiliser au mieux les capacités de sa machine et de ses programmes.

5. Électronique

5.1. Généralités

5.1.1. L'électronique en 2030

Contrairement à l'informatique, l'électronique n'a pas connu de révolution technologique, que ce soit dans le domaine public ou même dans le domaine du hi-tech gouvernemental. Les composants ont continué à se miniaturiser et à devenir plus puissants, mais sans que le rythme de progression s'accélére véritablement.

Cependant, l'électronique a connu une mini révolution : l'informatique. Dans les années 30, la plupart des appareils électroniques disposent d'au moins un port ATUSB afin de pouvoir se connecter sur un ordinateur. Ainsi, la mode des appareils photo numériques amorcée au début du XXI^e siècle s'est propagée à toute l'électronique. Le jeune Californien « aware » évolue désormais dans un environnement ultra hi-tech et complètement intégré, c'est-à-dire dont tous les composants peuvent communiquer grâce à la technologie ATUSB.

5.1.2. Utilisation

Le matériel présenté plus bas est défini selon plusieurs caractéristiques de jeu :

- **Type :** la nature du matériel électronique.
- **Performance :** nombre de dés bonus accordés à un personnage qui utilise cet appareil. La Performance est liée à la qualité mais aussi à la fiabilité du matériel dans des conditions extrêmes.
- **La portée de surveillance** indique – lorsque c'est pertinent – la distance maximale jusqu'à laquelle le matériel peut percevoir son environnement.

TRAFFIC D'ELECTROMENAGER

Pour toutes les familles qui vivent en dessous du seuil de pauvreté, le prix d'une installation domotique, même bon marché, reste bien trop élevé. Pourtant, lors de perquisitions ou d'enquêtes de voisinage, le LAPD constate de plus en plus l'existence d'installations complètes dans des logements pourtant à moitié ravagés par la grey plague. Il suffit de relever les numéros de série et d'appeler le fabricant pour obtenir sous 24 heures la confirmation que les appareils ont été volés. Les flics font donc planer la menace de poursuites pour recel afin d'obtenir des informations des membres de la famille sur un dossier en cours.

Des gangs affiliés à des organisations tels le Dieciacho ou les Bloods se spécialisent en effet dans le vol de cargaisons d'électroménager dans les entrepôts des fabricants. Les cargaisons sont revendues à moitié prix, ce qui assure une demande

importante et des bénéfices rapides qui permettent des investissements dans d'autres secteurs d'activités tel que le trafic d'arme ou de drogue. De ce fait, les trafiquants d'électroménager sont bien organisés et n'hésitent pas à éliminer les gêneurs en cas de coup dur. La politique des calds qui sévissent dans ce secteur consiste à monter des cambriolages qui occasionnent le minimum de dégâts matériels ou humains pour les propriétaires, afin de ne pas trop attirer l'attention sur leurs agissements. Mais à la longue, les fabricants commencent à enregistrer des pertes importantes. Certains responsables de la sécurité se sentent persécutés : quand ce ne sont pas les stocks qui sont pillés, ce sont les camions ou les trains de transports, voire les chaînes de production. Ils durcissent leurs moyens et engagent des milices privées ou achètent des unités robotiques plus spécialisées dans l'autodéfense que le gardiennage.

• **La portée de transmission** indique – lorsque c'est pertinent – la distance maximale jusqu'à laquelle le matériel peut transmettre les données acquises. Par commodité, les portées de transmission sont indiquées compte tenu de l'environnement urbain de COPS. Si vos cops opèrent hors d'une ville, doublez toutes les portées.

• **Ports** : le nombre de ports ATUSB dont dispose cet appareil. Chaque périphérique externe requiert un port ATUSB.

• **Dissimulation** : elle se décompose en deux types :

physique et électronique. À chaque fois, cette caractéristique indique la difficulté du jet d'Instinct de Flic/Perception ou Scène de crime/Perception pour parvenir à repérer physiquement l'appareil, et la difficulté du jet d'Electronique/Perception pour détecter électroniquement l'appareil (exige l'utilisation de matériel de détection)

• **Autonomie** : le nombre d'heures durant lequel l'appareil fonctionne en continu.

• **Transportable ?** : il existe trois réponses possibles à cette question : oui, non et véhicule. Dans le premier cas, le

LE MATÉRIEL DE COMMUNICATION

Nom	Type	Performance	Surveillance	Transmission	Ports	Dissimulation Phys./Elec.	Autonomie	Transportable ?	Actif ?*	Prix
Les émetteurs/récepteurs										
Hitachi Super-saya	E	0	0	500km	10	NA/4	Illimité	Non	Oui	20 000 \$
Thompson P-40	E	0	0	500km	10	NA/3	Illimité	Non	Oui	10 000 \$
KITT-2030	T	-1	0	5km	0	3/1	72h	Oui	Oui	1 000 \$**
Nokia C-600	T	0	0	5km	1	1/1	96h	Oui	Oui	100 \$
Ultralink	T	0	0	5km	2	2/1	96h	Oui	Oui	250 \$
Stark W	S	-1	0	2km	0	3/1	Illimité	Oui	Oui	2 000 \$
HDST-Cal4	R	0	0	10km	1	1/1	48h	Oui	Oui	500 \$
Philips SE-24	R	0	0	10km	0	1/1	400h	Oui	Oui	2 000 \$**
Tac-one	R	0	0	50km	2	NA/1	Illimitée	Véhicule	Oui	1 500 \$
WWS	R	0	0	5km	0	2/3	400h	Oui	Oui	1 500 \$
Les oreillettes										
Visible à fil	O	+1	0	0	1	NA/0	0	Oui	Non	50 \$
Visible sans fil	O	0	0	1m	0	1/0	50h	Oui	Oui	100 \$
Discrète à fil	O	0	0	0	1	2/0	0	Oui	Non	100 \$
Discrète sans fil	O	0	0	1m	0	3/0	50h	Oui	Oui	150 \$

Type : le matériel de communication peut être (T) un téléphone, (S) un téléphone sous-cutané, un émetteur, (R) une radio classique ou (O) une oreillette.

* : même branchée, une radio est en principe passive. Il faut toujours appuyer sur un bouton ou activer une commande électronique pour que la radio passe en mode émission.

** : matériel du COPS.



matériel peut être porté par un personnage, éventuellement dans un sac de sport. Dans le second cas, le matériel est soit trop volumineux, soit fixé au sol et ne peut absolument pas être transporté. Dans le troisième cas, le matériel peut être transporté à l'intérieur d'un véhicule, typiquement à l'arrière d'une voiture ou dans une camionnette.

● **Actif ?** : le matériel électronique est actif ou passif. Dans le premier cas, le matériel émet un signal plus ou moins régulier, dans le second, il se contente d'agir comme un récepteur.

Par ailleurs, l'utilisation du matériel électronique est gérée en termes d'opérations. Celles-ci varient grandement selon le type de matériel et seront expliquées dans chaque chapitre particulier.

5.2. Communications

5.2.1. Le Network

Evidemment, le Network n'est pas un matériel de communication, mais bien un mode de communication. En réalité, il s'agit même de plusieurs types de communication à la fois.

La plupart des Californiens des années 30 envoient quotidiennement des e-mails. Que ce soit depuis leur portable, leur palm super compact ou leur TV 16/9, le mail a enterré le courrier et même le « coup de fil » du XX^e siècle. Certes, les adolescentes ne résistent toujours pas au plaisir de passer des heures à se raconter des âneries au téléphone, mais leur papa râle moins souvent. La grande majorité des e-mails sont écrits, avec ou sans photo, vidéo, musique ou fichier joint, mais un nouveau type d'e-mails s'est développé au début du XXI^e siècle : le vidéo-mail. Grâce à une webcam connectée à l'ordinateur de l'expéditeur, ce dernier peut s'enregistrer en dictant son message. Tous les ordinateurs sont désormais capables d'envoyer ou de recevoir des vidéo-mails. Ceux qui n'ont pas les moyens du vidéo-mail peuvent toujours connecter leur téléphone à leur ordinateur par le port ATUSB et dicter leur message par le biais du téléphone. L'audio-mail est moins chic, mais tout autant pratique que son frère visuel.

Les véritables internautes profitent aussi du « vrai » Vidéo-Network, grâce au Vid-Chat Online, ou VCO. Là aussi, tout ordinateur connecté à une webcam peut supporter le VCO. L'utilisateur voit son interlocuteur sur son écran et lui parle par l'intermédiaire de la webcam. C'est comme si les deux personnes étaient dans la même pièce ! Il existe même une variante où une des deux caméras n'est pas une webcam, mais une véritable caméra DV. L'utilisateur peut alors suivre en temps réel une sorte de mini reportage réalisé par son interlocuteur.

Certains sites du Network particulièrement entreprenants ont tenté de créer des forums de discussion par VCO. Cela n'a pas vraiment été un succès : les divers intervenants étaient affligés du même défaut que sur les forums classiques : ils s'exprimaient comme si tout le monde allait savoir à quelle intervention et à quels arguments ils répondaient, ce qui n'est bien sûr jamais le cas. S'il est possible de remonter le long de messages écrits, se repasser en marche arrière les messages du VCO est vite lassant, et cette forme de forum est restée l'apanage d'une minorité d'internautes consciencieux.

LES VIDÉO-PIRATES

Les vidéo-pirates sont des techno-criminels d'un type particulier : fins électroniciens, ils se branchent sur les câbles des réseaux TV — pas le Network donc — et y diffusent leurs propres messages. La plupart du temps, ce piratage ne dure que quelques minutes et la connexion est temporaire, mais des groupes de vidéo-pirates particulièrement astucieux ont réussi à maquiller leur connexion de façon à opérer pendant des jours, des semaines et parfois des mois sans être repérés.

Une grande partie des vidéo-pirates utilisent le réseau TV pour diffuser illégalement des vidéos ou des musiques protégées par la propriété intellectuelle et la clef d'invulnérabilité (*Amities de Los Angeles*, p. 117), d'autres le font à des fins plus étonnantes (cf. les vidéo-moteurs, *Gangsta Paradise*, p. 106). Ils utilisent souvent une variante illégale du Thompson P-40 utilisé dans les régies TV.

Une minorité de vidéo-pirates utilise le réseau TV non pas pour mettre en échec les grands groupes de l'industrie du divertissement, mais pour diffuser de véritables messages personnels, faisant de la TV un moyen de communication comparable au Network. Certains de ces messages sont des pamphlets politiques, d'autres sont des messages codés pour des gangs ou des réseaux du crime organisé. Il s'agit évidemment d'un gigantesque camouflé au visage des forces de police, dont les coupables restent pour l'instant impunis.

Un centre de vidéo-pirates est toujours installé en sous-sol, car il faut relier par des câbles le P-40 aux câbles du réseau TV toujours enfouis profondément sous le sol.

5.2.2. Téléphones

Dans les années 30, le téléphone s'est métamorphosé, démultiplié, diversifié et miniaturisé. Souvent, il ne ressemble même plus à un téléphone !

Tous ces appareils disposent d'au moins un port ATUSB et peuvent servir de modem à un ordinateur — après une période de configuration plus ou moins longue et angoissante. De même, tous les téléphones peuvent être utilisés avec des oreillettes. Certaines sont visibles — gros écouteurs et micro devant la bouche —, d'autres sont discrètes — petite oreillette comprenant aussi le micro. La plupart sont sans fil — connexion Air —, d'autres conservent un fil. Les plus à la mode sont les « discrètes sans fil », celles offrant le meilleur son sont les « visibles à fil ». Choisissez votre camp. Les oreillettes les plus discrètes n'ont même plus de micro apparent : le micro est caché dans l'oreillette, il s'agit d'un appareil captant les vibrations de l'os maxillaire et les transformant en message audio. Le top du top.

TÉLÉPHONE SANS FIL

Le tout-venant du Californien dispose désormais d'un téléphone sans fil. Celui-ci se compose donc d'une base pour recharger les batteries et servir de relais, et d'un combiné. En 2030, la base est devenue si petite que le problème est désormais de la retrouver parmi tout le fatras de

son appartement ! Le combiné dispose d'un affichage LCD du numéro composé ou entrant, d'une touche de rappel et d'une touche de fonction permettant de se constituer un répertoire téléphonique. Les modèles les plus perfectionnés disposent d'un écran en papier numérique affichant les messages vidéo.

Les combinés d'antan, avec fil et bases immenses, sont désormais réservés à l'usage professionnel : les standardistes des sociétés disposent de machines à peine plus grosses que les appareils du début du siècle, mais disposant de bien plus de fonctions : gestion de plusieurs lignes, basculement des correspondants, mises en attente, rappels automatiques, etc.

TÉLÉPHONE MOBILE

Bien sûr, la marque de la réussite sociale, c'est aussi de disposer d'un téléphone mobile. Avec l'évolution de la technologie ces vingt dernières années, le facteur limitant la miniaturisation de ces téléphones a finalement été la taille minimale que les touches pouvaient atteindre en restant utilisables. Le téléphone des années 30 est suffisamment petit pour tenir dans le creux de la main et 90% des modèles se déplient pour révéler d'une part le clavier et d'autre part l'écran d'affichage. Les mobiles des années 30 disposent des mêmes fonctions que leurs ancêtres du début du siècle. Les principaux progrès restent invisibles aux yeux de l'utilisateur : meilleure couverture réseau, réduction des temps d'attente et réduction de la fréquence des « décrochages » intempestifs. De plus, les mobiles peuvent désormais tous réceptionner les canaux radio, comme un poste radio traditionnel. La plupart des téléphones mobiles sont aussi désormais dotés d'un système de commande vocale particulièrement fiable et pouvant éventuellement être sécurisé de manière à ne reconnaître que quelques voix spécifiques.

TÉLÉPHONE SOUS-CUTANÉ

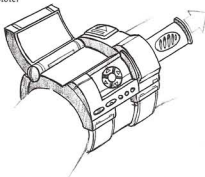
Le téléphone sous-cutané est presque un implant cybernétique. Tout le combiné est implanté sous la peau de l'utilisateur – en général au niveau du poignet, sur sa face intérieure ou extérieure. L'interface est un écran tactile en papier numérique. Il n'y a donc pas de touche. Pour l'instant, le micro/récepteur est placé avec le combiné, l'utilisateur doit donc porter le poignet à sa bouche pour parler et entendre, mais on prévoit déjà un modèle où le combiné micro/récepteur est directement implanté à la base de l'oreille, reprenant le principe des oreillettes exposé plus haut. Les téléphones sous-cutanés ont une autonomie illimitée, ils se rechargent grâce à l'activité du corps humain.

TÉLÉPHONE MONTRE

Le bracelet-montre-téléphone offre les mêmes fonctions qu'un téléphone mobile standard. Le modèle le plus célèbre est le KITT-2030, car il est muni d'une oreillette à connexion Air. L'utilisateur doit toujours « parler à sa montre », mais au moins, il peut entendre sans gesticuler comme un idiot.

La mode est aussi à transformer les bracelets-montres en de véritables ordinateurs (équivalents du palm), c'est

notamment le cas du KITT-2030. Dans un tel cas, le bracelet mesurera toutefois une certaine taille afin d'intégrer un écran lisible.



KITT ET LA POLICE

En 2030, le LAPD a débuté un programme de test du KITT-2030. Ce bracelet-montre est aussi un palm efficace (équivalent du Sentry pocket organizer). Il est aussi possible d'utiliser sa fonction radio pour le relier au MIPS du véhicule et l'ajout d'un module de sous-vocalisation (collé contre la mâchoire, placé au niveau de la gorge ou en passant par le biais du Philips SE-24) peut éviter de parler à son bras pour communiquer. Il est distribué à quelques officiers, notamment du COPS pour en tester l'efficacité sur le terrain. Au fil des ans, cette distribution se démocratisera :

ANNÉE	CONDITION POUR OBTENIR UN KITT-2030
2030	Bureaucratie/Charme (3)
2031	Bureaucratie/Charme (2) ou être Capitaine
2032	Bureaucratie/Charme (1) ou être Lieutenant
2033	Tous les détectives

5.2.3. Les radios

En 2030, il n'existe presque plus de postes radio au sens où on l'entendait au début du XXI^e siècle. Les derniers qui restent sont de vieux machins hérités de son papa ou traînant au fond du caddie d'un SDF. Désormais, on écoute la radio par tout un tas de moyens, mais pas avec un poste. À la maison, le Californien utilise sa TV ou son ordinateur pour écouter la radio via le Network. La réception est toujours claire et l'utilisateur peut mémoriser un nombre infini de fréquences sur sa machine. En voyage, le téléphone mobile est devenu le nouveau poste radio : tous peuvent capter les ondes et disposent d'un sous-menu permettant de scanner les fréquences et d'enregistrer ses préférées. Contrairement à la TV, les téléphones mobiles n'utilisent pas le Network pour capter la radio, mais bien les ondes radiophoniques, comme les bons vieux postes du XX^e siècle.

Le LAPD dispose de trois modèles de radio en dotation.

Le poste **Tac-one** équipe tous les véhicules du LAPD – Spitfire, Interceptor ou véhicules d'intervention. Presque tout le poste est invisible à l'utilisateur, et placé sous le



RÉFÉRENCES D'APPEL, CODES DE PROCÉDURE ET SIGNAUX RADIO DU LAPD

1. NUMÉRO D'UNITÉ

Il se compose d'un chiffre, d'une lettre et d'un second chiffre, dans cet ordre. Le premier chiffre correspond à celui de la division ou du district desquels l'unité dépend, la lettre correspond au code opérationnel de l'unité dépendant de son service, enfin le second chiffre correspond à la position de l'unité par rapport aux autres unités du même secteur.

NUMÉRO DE DIVISION :

- 1 Bell Air & Beverly Hills
- 2 Bellflower
- 3 Reseda & Granada Hills
- 4 Channel Islands
- 5 Downtown LA (Civic Center)
- 6 Duarte
- 7 El Segundo & Hawthorne
- 8 Gardena
- 9 Glendale & West Hollywood
- 10 Hollywood
- 11 LAK
- 12 San Fernando
- 13 Montebello & Alhambra
- 14 Norwalk
- 15 Ontario
- 16 Palos Verdes
- 17 Pasadena
- 18 Santa Monica
- 19 Burbank
- 20 Temple City
- 21 Van Nuys
- 22 Venice Beach
- 23 La Canada Flintridge & Altadena
- 24 San Gabriel
- 25 Arcadia & Monrovia
- 26 Glendora & Covina
- 27 El Monte & Baldwin Park
- 28 Culver City
- 29 Bell Gardens & Downey
- 30 Inglewood (South Central)
- 31 Watts (South Central)
- 32 Lynwood (South Central)
- 33 Compton (South Central)
- 34 Vernon (South Central)
- 35 Huntington Park (South Central)
- 36 South Gate (South Central)
- 37 Florence (South Central)
- 38 Maywood (South Central)
- 39 Cudahy (South Central)
- 40 Whittier & La Mirada
- 41 La Puente
- 42 Pomona
- 43 Torrance
- 44 Carson

- 45 Lomita & San Pedro
- 46 Wilmington
- 47 Long Beach
- 48 Lakewood
- 49 Cerritos & Los Alamitos
- 50 Seal Beach

TYPE D'UNITÉ :

- A Véhicule de patrouille à deux agents
- AD Services du personnel
- AT Vols de voitures et cambriolages
- B Fourgon de patrouille à deux agents
- BS Démineurs
- C Services de la fourrière
- CH Patrouilles cyclistes (et équestres)
- COM Services des communications
- COPS Division centrale de la sécurité publique
- CR Brigade anti-gang
- E Douanes
- F Département du crime organisé
- FB Patrouilles pédestres en uniforme
- H Brigade criminelle
- IBARS Répression des fraudes, brigade financière
- IU Unités d'interception autoroutière
- J Division de la protection de la jeunesse
- JW Division de la protection de la jeunesse (femme enquêteur)
- L Véhicule de patrouille à un agent
- M Unités motocyclistes
- MO Unités motocyclistes spéciales
- MS Matériel et logistique
- N Brigade des stupés
- OP Poste d'observation
- P Services carcéraux
- R Unités anti-émeutes
- RC Patrouilles côtières
- SAD Affaires internes
- SC Unités scientifiques
- SD Soutien aérien
- SW SWAT
- T Sécurité routière
- TD Brigade anti-terroriste
- U Groupe de plongée
- UC Unités canines et animales
- UCLA Unités de police sur campus universitaire
- V Section d'investigation des crimes sexuels
- W Détectives de division

NUMÉRO D'UNITÉ :

Dépend de l'ordre d'arrivée de l'unité au sein du service. La première est notée 01, la deuxième 02 et ainsi de suite. Les chiffres se terminant par 0 sont réservés aux unités spéciales.

- 10 Officier responsable de la période de garde
- 20-70 Responsables de zones
- 80 Relations de presse
- 90 Commissariat

Exemple : une unité COPS stationnée à Van Nuys créée après quatre autres unités déjà présentes aurait comme matricule, 2KOPS05.

2. ALPHABET MILITAIRE — CODE OACI (ORGANISATION DE L'AVIATION CIVILE INTERNATIONALE)

Utilisé pour épeler les noms, les mots et pour signaler les immatriculations.

A	Alpha
B	Bravo
C	Charlie
D	Delta
E	Echo
F	Foxtrat
G	Golf
H	Hotel
I	India
J	Juliet
K	Kilo
L	Lima
M	Mike
N	November
O	Oscar
P	Papa
Q	Quebec
R	Romeo
S	Sierra
T	Tango
U	Uniform
V	Victor
W	Whiskey
X	X-ray
Y	Yankee
Z	Zulu

3. CODES 10

Ils permettent de demander et de recevoir des instructions de façon rapide et compréhensible par tous les agents. Il est important de noter que tous ces codes peuvent tout aussi bien être utilisés par les anges du standard que par les policiers eux-mêmes, ils s'utilisent donc pour donner des consignes, des ordres, des situations ou pour confirmer la réception de telles consignes.

10-1	Mauvaise réception/radio defectueuse
10-2	Signal clair, bonne réception
10-3	Fin de transmission/changement de canal
10-4	Bien reçu !
10-5	À relayer
10-6	Agent occupé, attendre avant de poursuivre sauf urgence
10-7	Fin de service temporaire, extinction de la radio (donner emplacement et un numéro de téléphone)
10-8	Reprise du service

10-9	Répéter le dernier message
10-10	Fin de service, radio allumée
10-11	Parler plus lentement
10-12	Présence de visiteurs
10-13	Rapport météo et circulation
10-14	Escorte
10-15	Trouble de l'ordre public
10-16	En route pour récupérer un prisonnier
10-17	En route pour récupérer des documents
10-18	Urgent
10-19	En route vers le commissariat...
10-20	Confirmer position !
10-21	Contacter par téléphone...
10-22	Ne pas prêter attention au dernier message
10-23	Arrivé sur les lieux
10-24	Mission en cours terminée
10-25	Rendez-vous en personne auprès de...
10-26	Sujet... placé en détention
10-27	Demande d'informations sur un permis de conduire
10-28	Demande d'informations complètes sur véhicule ou sujet
10-29	Vérification des avis de recherche sur véhicule ou sujet
10-30	Le sujet n'a ni casier ni mandat à son nom
10-31	Crime en cours
10-32	Individu recherché
10-33	Appareil de secours d'urgence aérien en route
10-34	Altercation, rixe, bagarre, émeute
10-35	Demande de renfort
10-36	Vérification horaire
10-37	Fouille d'un véhicule suspect
10-38	Arrestation d'un véhicule suspect en cours d'arrêt
10-39	Message transmis
10-40	Urgence, utilisation des sirènes/du gyrophare
10-41	Déplacement discret, pas de sirène/gyrophare
10-42	Fin de tour de service
10-43	Demande d'informations
10-44	Demande autorisation de quitter le véhicule de patrouille
10-45	Dépouille animale sur la voie...
10-46	Demande assistance moto
10-47	Besoin des services de la voirie d'urgence
10-48	Réparation nécessaire sur appareil de signalisation routière
10-49	Circulation fluide
10-50	Accident de circulation
10-51	Demande dépanneuse
10-52	Demande ambulance
10-53	Route bloquée
10-54	Bétail sur la route
10-55	Conducteur ivre, drogué, empoisonné
10-56	Piéton ivre, drogué, empoisonné





10-57	Délit de fuite
10-60	Unité en approche
10-61	Agents dans la place, sur le secteur
10-62	Demande réponse
10-63	Demande copie écrite
10-68	Faire circuler l'information
10-70	Alarme incendie
10-71	Détails sur la nature de l'incendie (taille, type de feu, contenu du bâtiment)
10-72	Détails sur la progression de l'incendie
10-73	Rapport de fumée
10-74	Négatif
10-78	Besoin d'assistance
10-79	Prévenir le médecin légiste
10-82	Préparer une cellule
10-83	Inspection d'une porte
10-85	Unité retardée
10-90	Alarme de banque...
10-93	Établir un barrage
10-96	Cas psychiatrique
10-98	Évasion de prison
10-99	Appel d'urgence à toutes les unités et tous les commissariats
11-8	Personne à terre
11-24	Véhicule abandonné
11-25H	Conductrice requiert assistance

4. CODES COURTS/MESSAGES FRÉQUENTS

L'usage et l'habitude ont provoqué l'apparition de quelques nouveaux codes reprenant éventuellement des codes déjà existants (ou s'y substituant).

Code A	Pas de pluie prévue
Code B	Pluie prévue
Code 1	Répondez à la radio, confirmez la réception
Code 2	Appel de routine, pas de gyrophare/sirène
Code 2-	
HIGH	Appel prioritaire, pas de gyrophare/sirène
Code 3	Appel d'urgence, gyrophare/sirène
Code 4	Pas besoin d'assistance supplémentaire
Code 5	Que les agents en tenue se tiennent éloignés de la zone...
Code 6	Sortie du véhicule pour investigation
Code 6A	Sortie du véhicule pour investigation, assistance requise
Code 6C	Sortie du véhicule pour investigation, suspect recherché
Code 6G	Sortie du véhicule pour investigation, activité de gangs
Code 7	Pause déjeuner
Code 8	Alarme incendie
Code 9	Évasion de prisonnier
Code 10	Demande à ce que le canal soit dégagé pour communication importante
Code 14	Reprise d'activité normale
Code 20	Prévenir les médias

Code 30R	Alarme anti-intrusion sonore
Code 30S	Alarme anti-intrusion silencieuse
Code 37	Véhicule volé
Code 77	Attention, possibilité d'embuscade
Code 99	Urgence
Code 100	En position d'interception

5. CODES DESCRIPTIFS DE CRIMES

Jusqu'à présent les codes que nous avons vus servent essentiellement à décrire des actions ou à donner des informations sur un comportement. Les codes suivants, utilisés également pour les messages radio, sont généralement tirés des codes pénal et civil pour informer le central d'un type précis de délit ou de crime en cours. Il est possible que certains de ces codes reprennent des codes vus précédemment.

148	Refus d'obtempérer, résistance lors d'une arrestation
148J	Fausse alerte à la bombe
148A	Fausse alarme incendie
148.5	Fausse déclaration à la police
187	Homicide
192	Homicide involontaire
203	Scène de panique
207	Enlèvement
207A	Tentative d'enlèvement
211	Vol à main armée
217	Tentative de meurtre
240	Agression
244	Agression aux produits chimiques
245	Agression à l'arme mortelle
246	Coups de feu chez un particulier
261	Viol
261A	Tentative de viol
266H	Proxénétisme, prostitution/racolage
272	Incitation à la délinquance de mineurs
273A	Exploitation/négligence envers des mineurs
288	Attouchements sexuels sur mineurs
314	Attentat à la pudeur
330	Jeux/paris illégaux
374	Décharge d'armes illégale
390	Individu sous l'emprise d'alcool ou de stupéfiants
402	Entrave à la bonne marche des secours
415	Trouble de l'ordre public
415A	Trouble de l'ordre public, véhicule en cause
415C	Trouble de l'ordre public, enfants impliqués
415D	Trouble de l'ordre public, individu en état d'ébriété
415E	Trouble de l'ordre public, fête ou musique trop forte
415F	Trouble de l'ordre public, dispute conjugale
415G	Trouble de l'ordre public, gang signalé
415S	Trouble de l'ordre public, conflit de voisinage
417	Individu armé

451	Incendie criminel	653M	Menace téléphonique/message téléphonique obscène
459	Cambriolage	901	Appel d'ambulance, accident
466	Possession de matériel de cambriolage	901A	Appel d'ambulance, tentative de suicide
470	Contrefaçon/faux documents/faux billets	901H	Appel d'ambulance, cadavre
480	Violence et délit de fuite	901K	Ambulance en route
481	Délit de fuite (suite à un délit mineur)	901L	Appel d'ambulance, overdose
484	Fraude à la carte de crédit	901N	Ambulance demandée
487	Vol (de plus de 400\$)	901S	Appel d'ambulance, blessures par balles
488	Vol (moins de 400\$)	901T	Appel d'ambulance, accident de la circulation
496	Recel	902	Accident de la circulation
502	Conduite en état d'ivresse	902H	En route pour l'hôpital
503	Vol de véhicule	9145	Suicide
505	Conduite dangereuse	966	Sniper
537	Refus de paiement de note (d'hôtel ou restaurant)	975	Votre suspect peut-il entendre la radio ?
538	Usurpation de l'uniforme de la police ou des pompiers	983	Explosion
586	Stationnement interdit, suspect	998	Officier de police impliqué dans une fusillade
594	Vandalisme	999	Officier de police demande assistance — Urgent !
595	Véhicule en fuite	5150	Cas psychiatrique
597	Cruauté envers des animaux	10851	Vol de voiture
602	Délit mineur	10852	Tentative de vol/défraction de voiture
603	Entrée par effraction	11350	Possession de drogue dure
636.5	Utilisation illégale d'un scanner radio lors de l'accomplissement d'un crime	11357	Possession de marijuana
647F	Piratage informatique	12020	Possession illégale d'arme(s)
		12025	Transport d'arme(s) dissimulée(s)

tableau de bord du véhicule. L'antenne est désormais flexible et cachée dans le revêtement du toit. Plus aucun voyou ne peut la casser. L'utilisateur dispose soit d'un micro à main relié par un câble au poste, soit d'un kit mains-libre. La commande d'émission se trouve au niveau du volant, facilement accessible au conducteur. Les cops peuvent bien sûr utiliser les commandes vocales de leur MPTS pour effectuer des opérations sur leur radio.

Le dispositif **HDST-Cal4** équipe les agents en tenue et les détectives du LAPD. Il se compose d'un poste de la taille d'un téléphone mobile, en général porté à la ceinture. On le distingue facilement d'un téléphone par la présence d'une antenne proéminente. Il dispose d'un bouton et d'un clavier pour régler la fréquence et en mémoriser, ainsi que d'un gros bouton rouge pour activer l'émission. Le clavier permet aussi de coder l'accès au poste, mais peu de policiers utilisent cette option. Le HDST-Cal4 supporte les oreillettes, mais il faut acheter un modèle spécial disposant d'un bouton activant le mode émission.

Le combiné radio-caméra **Philips SE-24** est la marque du COPS (COPS Pilote, p. 92), bien que depuis quelques mois il ne soit plus son exclusivité (le SWAT en dispose et de plus en plus d'agents en tenue en sont dotés). L'antenne est dissimulée dans la fixation et le gros bouton-poussoir visible sur l'illustration est le bouton déclenchant l'émission audio — également vidéo si la caméra est ON (voir plus bas). Vu la disposition de la fixation, l'oreillette vient directement contre l'oreille de l'utilisateur. Le micro se situe en bas de l'appareil. Il capte les vibrations de l'os maxillaire comme

expliqué plus haut. La transmission, même des images, se fait en temps réel. Cependant, si toutes les caméras en service étaient connectées en même temps — ce qui n'a jamais été le cas —, il est probable que le central serait surchargé et qu'il y aurait un décalage de quelques secondes — de un à dix tours environ.

En 2030, le LAPD est confronté à un grave problème de sécurité : Coptracker. Le LAPD a instauré une politique de changement hebdomadaire des fréquences radio. Tous les lundis, le CMMD diffuse auprès des commissariats un message chiffré indiquant la nouvelle fréquence. Ce message suit rapidement la voie hiérarchique jusqu'au moindre flic qui règle alors sa radio. L'utilisation du code d'autorisation sur tous les postes est largement conseillée.

5.3. Surveillance

La manipulation des images n'est plus l'apanage de quelques rares spindoctors. Un bon ordinateur, quelques logiciels et un peu de travail suffisent à manipuler de manière efficace et relativement discrète n'importe quel enregistrement vidéo et/ou audio. De manière à protéger la véracité de certains enregistrements, des petits génies de chez Sentry eurent l'idée géniale de créer un système de cryptage fonctionnant de manière particulière : en même temps que l'enregistrement audio/vidéo est archivé une discrète ligne de code permettant ainsi de vérifier la continuité de l'enregistrement. Les images en elles-mêmes ne sont pas cryptées. Toute manipulation d'une image ou d'une bande



RADIOS LIBRES

Bien que les grands groupes de l'entertainment soient les rois des ondes, de nombreuses radios pirates se sont développées dans la Californie des années 30. Elles sont activement pourchassées par le California Radio Board of Surveillance (CRBS), mais la plupart du temps sans succès. Avec l'évolution des technologies, un simple émetteur Hitachi Super-saya permet d'envahir les ondes. Voici quelques radios pirates célèbres :

Coptracrier (911) : pirate et dangereuse, cette radio diffuse en temps réel certains messages du LAPD.

Gangstarap (66.6) : personne ne sait qui se cache derrière gangstarap. Aucun animateur ne s'identifie, même par un pseudo. La radio diffuse en permanence soit du rap ultra-agressif — brûlons les flics, brûlons les riches, brûlons les politiciens — soit des pamphlets politiques appelant à la révolution sociale et à l'éveil mystique.

Independance wave (103.2) : la république de Californie est encore jeune et beaucoup de Californiens se questionnent sur son avenir. Independance wave diffuse des débats et des documentaires audio où interviennent de prétendus sociologues et analystes politiques. Toutes les analyses vont dans le même sens : plus de rigueur ! Le CRBS soupçonne des liens avec la New Order Militia et a demandé l'aide du LAPD pour coincer l'émetteur.

Nova Star (115.9) : cette radio est LA radio trash-people de Californie. Si vous aimez les ragots sur Britney Spears ou le couple Gasquez, vous serez servis. Si vous aimez la musique, continuez de tourner le bouton. L'animateur vedette se nomme Henry de la Villardière — en français dans le texte — et lance des appels à témoins plus ou moins frauduleux toutes les nuits de 23h00 à 1h00.

son provoque la disparition de la ligne de code correspondante. De la même manière, toute discontinuité dans l'enregistrement est immédiatement repérable.

Le département de justice californien ne reconnaît comme preuve que les enregistrements ainsi codés par le système HYL, bien que nul ne sache encore comment il fonctionne exactement... C'est d'ailleurs selon ce système que sont cryptés les enregistrements effectués par le LAPD.

5.3.1. Opérations d'espionnage

PROCÉDER À UNE SURVEILLANCE (ÉLECTRONIQUE [SURVEILLANCE]/PERCEPTION)

Il s'agit ici tout simplement d'écouter ou de regarder ce que disent ou font les personnes visées. Selon la situation, le jet représente une surveillance plus ou moins longue : s'il s'agit d'une surveillance de routine, le jet représente une journée de travail et fournit des informations générales sur les activités des personnes surveillées. Si l'écoute concerne une scène stratégique, il faut réussir un jet spécifique : le personnage capte une information importante en cas de réussite, plus une par point de marge.

Exemple : l'inspecteur Gilligan surveille des braqueurs pendant que ceux-ci préparent leur prochain « casse ». Elle devra réussir le jet pour entendre clairement le lieu du casse, et obtenir un point de marge pour l'heure et un autre pour l'itinéraire de fuite.

Portée	Difficulté
Portée courte (moins de dix mètres)	1
Portée moyenne (la portée de surveillance de l'appareil)	2
Portée longue (jusqu'au double de la portée de surveillance de l'appareil)	3

Exemple 1 : l'inspecteur Gilligan espionne deux trafiquants de drogue grâce à un mouchard placé sous leur

tableau au restaurant. Elle-même se tient à l'autre bout de la rue, dans sa voiture. La portée de surveillance est donc moyenne, mais celle de transmission est longue. La difficulté du jet d'écoute est donc de 3.

Exemple 2 : dans la même situation, l'inspecteur Alvarez préfère utiliser un micro directionnel. Celui-ci n'a pas de portée de transmission, car le matériel d'écoute et de transmission sont tous deux intégrés dans le micro. La portée de surveillance est moyenne et la difficulté du jet est 2.

Selon la situation, la difficulté de l'écoute peut augmenter, comme indiqué dans le tableau ci-dessous.

Le nombre de réussites nécessaires au jet de surveillance est déterminé comme pour un tir d'arme à feu, selon la portée. Les appareils d'écoute disposant de deux portées, il faut d'une part établir la distance séparant l'appareil de la cible et d'autre part la distance séparant l'appareil d'écoute de l'appareil de transmission, lorsque cela est pertinent. La portée utilisée pour déterminer la difficulté du jet est la plus désavantageuse pour le personnage.

MODIFICATEURS VIDÉO

Situation	Modificateur
Faible luminosité	+1
Visibilité réduite	+1
Matériel de contre-mesure	+ Performance du matériel

MODIFICATEURS AUDIO

Situation	Modificateur
Conversation en extérieur*	0
Conversation en intérieur*	+1
Chuchotements	+1
Bruits ambiants importants	+1
Matériel de contre-mesure	+ Performance du matériel

* : pour les micros directionnels uniquement.

Exemple : les trafiquants surveillés par l'inspecteur Alvarez sont en intérieur et chuchotent. La difficulté du jet d'écoute augmente jusqu'à 4.

ENREGISTRER UNE SURVEILLANCE (ÉLECTRONIQUE [SURVEILLANCE]/ÉDUCATION (1))

Il suffit d'utiliser le port de connexion ATUSB de l'appareil pour le raccorder à un caméscope ou un ordinateur portable pour enregistrer les données acquises. Le jet permet de réaliser la connexion physique et de lancer le programme d'enregistrement ; ensuite tout est automatique.

EXPLOITER UNE SURVEILLANCE (INFORMATIQUE [UTILISATION CLASSIQUE]/ÉDUCATION)

Un échec sur le jet de surveillance ne signifie pas que le matériel n'a pas fonctionné, mais que l'enregistrement n'est pas assez fidèle pour être utile. Une fois retournés au commissariat, les cops peuvent travailler leur enregistrement pour améliorer la qualité de l'image ou du son. Un seul jet suffit pour toute l'écoute et la difficulté de celui-ci est égale au nombre de réussites qui ont fait défaut lors du jet de surveillance.

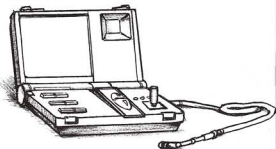
Exemple : dans l'exemple précédent, l'inspecteur Alvarez n'a obtenu que deux réussites sur son jet d'écoute. Une fois au commissariat, il se remet au travail. La difficulté du jet d'écoute était de 4 et il manque deux réussites à l'inspecteur Alvarez ; la difficulté du jet d'exploitation est donc 2.

5.3.2. Espionnage vidéo

CAMÉRA À FIBRES OPTIQUES

Ces caméras sont presque autant utilisées dans le domaine de la surveillance que de l'intervention. Elles se présentent sous la forme d'un boîtier gros comme un téléphone mobile et d'un petit câble. Le boîtier est équipé d'un mini écran monochrome en teintes de vert et des mêmes boutons qu'un caméscope. Le câble est en réalité l'objectif. C'est un câble en fibres optiques ; la caméra voit

donc par son extrémité. Ce câble est assez fin pour être glissé dans n'importe quel trou de petite taille ou sous un pas de porte.



En intervention, l'intérêt de cette caméra n'est pas tant de voir plus loin ou d'enregistrer, mais de voir ailleurs : on peut voir ce qui se passe dans une pièce voisine sans y entrer, de l'autre côté d'un mur sans risquer un coup d'œil ou derrière son dos sans avoir à se retourner.

CAMÉSCOPE

Les caméscopes de 2030 disposent tous de la technologie DV et enregistrent tous leurs images sur un support numérique. Ils sont devenus si bon marché qu'ils ont supplanté les appareils photos, même numériques. Un caméscope des années 30 est presque aussi petit qu'un appareil photo du début du siècle, la plupart tiennent dans le creux de la main. Ils disposent des mêmes fonctions que leurs ancêtres : zoom, enregistrement, visionnage sans enregistrement, visionnage des images enregistrées, réglage de la lumière, du format, etc. Ils enregistrent sur une puce de stockage de 50 Go, ce qui permet de stocker deux cents heures de film ! En branchant le caméscope sur un ordinateur, on peut utiliser le mode de ce dernier pour transmettre directement les images, à la place ou en plus de l'enregistrement.

Le modèle Sentry Zoomer E3 est le modèle qui équipe tous les véhicules de patrouille du LAPD.

LE MATÉRIEL D'ESPIONNAGE VIDÉO

Nom	Type	Performance	Surveillance	Transmission	Ports	Dissimulation Phys./Élec.	Autonomie	Transportable ?	Acqif ?*	Prix
Xvisio	FO	0	1m	0	1	1/3	400h	Oui	Non	1 000 \$
ESP+	FO	+1	1m	0	1	1/3	400h	Oui	Non	2 500 \$
Hitachi 204	C	0	20m	0	2	2/1	400h	Oui	Non	500 \$
Sony V5	C	+1	20m	0	2	2/1	400h	Oui	Non	1 000 \$
Sentry Zoomer E3	C	0	75m	0	2	1/1	Illimitée	Véhicule	Oui	1 000 \$**
Philips SE-24	C	0	50m	1km	0	1/1	600h	Oui	Oui	2 000 \$**
Lassie-S9	V	0	20m	400m	1	1/1	600h	Oui	Oui	1 000 \$**
Thompson T-1000 MC	-1	10m	0	1	3/2	1h	Oui	Oui	Non	2 000 \$
Toshiba S+	MC	-1	10m	200m	0	3/2	20h	Oui	Oui	2 000 \$
Goldviewer	MC	0	10m	400m	0	3/2	20h	Oui	Oui	5 000 \$
Ultratech B22	MC	+1	10m	0	1	3/2	20h	Oui	Non	5 000 \$
S-Tie*	MC	0	10m	200m	0	4/3	20h	Oui	Oui	3 500 \$

Type : (FO) caméra à fibres optiques, (C) caméscope, (V) collier vidéo, (MC) micro-caméra.

* : appareil décrit dans le supplément Lignes blanches, à la page 99.

** : réservé au LAPD

L'ESPIONNAGE AU LAPD

Au sein du LAPD, il y a deux écoles quant à l'utilisation du matériel de surveillance : l'UMA (COPS Pilote, p. 65) et le reste.

Concernant l'UMA, les paramètres des missions impliquent l'utilisation de matériel aussi discret que possible, quels que soient les sacrifices à faire en termes de portée ou de performances. Les policiers de l'UMA utilisent donc principalement des micro-caméras et des mouchards. Tout le matériel doit pouvoir être transporté sur soi et si possible sans que ça se voit.

Pour le reste, il s'agit surtout du DETD et du CIG. Ici, la politique est complètement inverse et repose sur l'utilisation d'un autre grand ami du filic : le sous-marin. Le sous-marin est une camionnette, un van ou un gros 4x4, spécialement aménagés pour recevoir une quantité impressionnante de matériel de transmission. Le véhicule est bien évidemment banalisé et ses vitres sont teintées pour une discrétion maximale.

Les sous-marins les plus utilisés par le LAPD sont : le

Californian « Hauler », le Californian « Helicat », la Californian V666 « Drifter », le Ford « BowCarrier III » et le Hyundai « Vertigo » GRS. Le Helicat est une véritable plaie car c'est aussi le modèle de nombreux véhicules d'intervention : les criminels bénéficient d'un dé bonus lorsqu'ils doivent détecter la présence d'un sous-marin « Helicat ». En ce qui concerne le matériel emporté, un sous-marin peut contenir trois appareils transportables par véhicule et une infinité d'appareils transportables sur soi. En contrepartie, sa vitesse maximale et son accélération sont réduites de 10%.

Devant les problèmes générés par les sous-marins, le LAPD développe la technique dite « du relais ». Il s'agit de remplacer le sous-marin par un relais radio WUUS (voir le tableau sur les moyens de communication). Celui-ci est compact et fiable et peut être dissimulé à proximité des appareils de surveillance : dans une poubelle, sous du gazon, sur un toit, etc. Le défaut de cette technique tient au fait que le WUUS peut être brouillé aussi facilement que n'importe quelle radio (voir plus bas).

COLLIER VIDEO

Il s'agit du collier utilisé par certains chiens du K9 (COPS Pilote, p. 71). Il est constitué du collier lui-même, construit dans un cuir solide, et de plusieurs objectifs. Selon la morphologie du chien, les objectifs sont placés sous la gueule ou au-dessus du cou. Quel que soit le positionnement, l'angle de vue du collier reste le même : l'avant du chien, sur environ 60°.

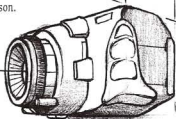
Le collier vidéo n'enregistre pas les images, il les transmet au maître-chien. Malgré la technicité du collier, c'est là son point faible. Le maître-chien doit en effet utiliser le MPTS, ou un autre type de moniteur, pour voir les images. Or, les paramètres de situation font que cela l'éloigne parfois dangereusement de son animal. Ceux qui en ont les moyens achètent sur leurs propres deniers un ordinateur palm qu'ils connectent à leur radio pour visualiser les images.

COMBINÉ RADIO-CAMÉRA PHILIPS SE-24

Popularisé auprès du grand public par les cops, cette caméra doit désormais être fournie en dotation à tous les agents du LAPD. Bien évidemment, il faudra un certain temps avant que tous les agents du LAPD en disposent, mais c'est toutefois ce vers quoi s'oriente la nouvelle politique de la ville. Outre les fonctions de radio déjà décrites plus haut, le combiné fonctionne comme une caméra DV haute définition, à ce détail près que le combiné n'enregistre directement rien de ce qu'il filme, il envoie tout au commissariat le plus proche par le biais du relais du LAPD le plus proche (véhicule de service, borne télécom réservée...). Dans la mesure où les cops n'ont jamais très loin d'une telle borne, la portée du combiné est considérée par le COPS comme illimitée, mais c'est une approximation, prenez garde !

La fonction caméra est activée en pressant sur les boutons orange situés au bas du combiné (reportez-vous à

l'illustration) : le premier des trois est le bouton ON/OFF, les deux autres servent à zoomer et à dézoomer. Une fois la caméra activée, le combiné ne cesse d'émettre, même si la radio est en réception seule. Les images sont immédiatement archivées dans le CCF (voir le chapitre sur l'informatique). Le combiné capte aussi le son.



MICRO-CAMÉRA

On entre ici de plain-pied dans le domaine des « vrais » espions, dignes descendants de James. Les micro-caméras sont des chefs-d'œuvre de miniaturisation. L'objectif est à peine plus grand qu'une pointe de stylo et l'ensemble n'est pas plus gros qu'un dé à coudre. La contrepartie de cette discrétion, outre la faible qualité de l'image, c'est l'utilisation des données : les micro-caméras peuvent soit enregistrer les images filmées soit les transmettre, mais pas les deux. De plus, les micro-caméras ne captent pas le son.

Pour les micro-caméras qui enregistrent, il faut les raccorder à une puce de stockage, ce qui augmente nettement le volume de la caméra. Cependant, cette puce peut être reliée par un mini câble, ce qui permet de la dissimuler à un mètre du micro. Ainsi, on peut dissimuler sa caméra à hauteur de poitrine et avoir la puce cachée dans sa poche ou la doublure de son caleçon. Les 50 Go de la puce permettent d'enregistrer deux cents heures de film.

Il existe bien sûr plusieurs modèles de micro-caméras : La Thompson T-1000 ressemble à un stylo. Il existe deux versions : stylo à bille ou à plume. Elle enregistre les images filmées.

La Toshiba S+ a l'apparence d'une épingle de cravate. Elle transmet les images filmées.

La Sentry Inc Goldviewer est insérée dans une boucle d'oreille. Elle transmet les images filmées.

La Ultratech B22 ressemble à un collier de perles. Elle enregistre les images filmées.

5.3.3. Espionnage audio

ANALYSEUR AUDIO

Un analyseur audio est un microprocesseur constituant à lui seul un système expert dédié à l'analyse audio et au filtrage sonore. Il ne s'agit donc pas d'un appareil de surveillance autonome, mais d'une option qui peut être montée sur n'importe quel autre appareil de surveillance audio (en utilisant un port ATUSB).

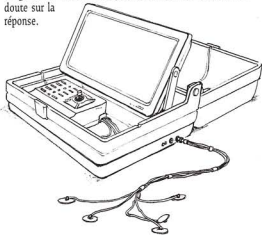
L'analyseur audio le plus largement employé se « contente » de traiter le signal capté et de le nettoyer. Il permet d'annuler tous les malus au jet de surveillance avec l'appareil ainsi modifié. D'autres analyseurs audio ont des tâches plus spécifiques et « exotiques ». Le Toshiba N24, par exemple, utilise une bibliothèque de détonations d'armes à feu pour permettre à son utilisateur de rapidement localiser la provenance du tir. C'est cet analyseur qui est monté artisanalement par Juha sur les casques de combat des cops (*Ground Zero* n°4, vol 4, p. 3).

DÉTECTEUR AUDIO DE STRESS

Le détecteur audio de stress (DAS) est le nouvel avatar du bon vieux détecteur de mensonges. En 2030, il n'a plus besoin d'être branché sur le sujet testé ; par un système d'écoute perfectionné, il peut capter les battements de cœur et différents signes auditifs de stress chez le sujet : timbre de voix fluctuant, déglutition suspecte, soupis, etc. Il s'agit

donc d'un appareil de haute technologie au coût prohibitif. La plupart du temps, le LAPD se contente de la version fixe, qu'il installe dans les salles d'interrogatoire (cf. *COPS*, p. 254) : le DAS ne constitue une preuve que si son utilisation est autorisée par une décision de justice. Pourtant, certains flics, notamment des cops, arrivent à se procurer une version portable pour tester la véracité de leurs informateurs ou témoins. Ça ne vaut pas une preuve, mais ça peut éviter qu'une enquête parte sur une fausse piste.

Lorsque le détecteur audio de stress est utilisé lors d'un interrogatoire, l'utilisateur doit effectuer un jet d'Électronique (surveillance)/Perception opposé au jet de résistance à l'intimidation de l'individu interrogé (((6+)-Attitude)/Sang-froid) pour chaque question afin de déterminer si ce dernier dit la vérité. Le meneur de jeu peut décider de garder le résultat des jets secret afin de conserver le doute sur la réponse.



MICRO DIRECTIONNEL

Il existe deux variantes de micros directionnels : le micro parabolique et le micro laser. Dans les deux cas, le micro directionnel permet d'écouter des conversations à distance.

LE MATÉRIEL D'ESPIONNAGE AUDIO

Nom	Type	Performance	Surveillance	Transmission	Ports	Dissimulation Phys./Elec.	Autonomie	Transportable ?	Actif ?*	Prix
Thompson Super J	A	0	0	0	1	5/5	300h	Oui	Non	1 500\$
Toshiba N24	A	0	10m	0m	0	5/5	300h	Oui	Non	10 000\$
Lie Detect+	DAS	+1	1m	0	10	1/1	Secteur	Non	Non	50 000\$
Lie Detect pocket	DAS	0	1m	0	5	1/1	250h	Oui	Non	30 000\$
Sound shark	MP	+1	50m	0	3	1/1	300h	Oui	Non	1 000\$
PassWall	ML	0	100m	0	3	1/1	300h	Oui	Non	1 250\$
W-Senshi*	MP/ML	-1	200m	0	2	1/3	48h	Oui	Non	5 000\$
Tie*	M	0	1m	100m	0	3/2	144h	Oui	Oui	500\$
Tie-inf	M	+1	1m	100m	0	3/2	72h	Oui	Oui	1 000\$
SuperBug	MI	0	1m	0	1	3/3	288h	Oui	Non	7 000\$
Trojan B22	MI	+1	1m	0	1	4/4	6 mois	Oui	Non	1 000\$
Haika 37*	T	0	0	10km	0	3/3	20h	Oui	Non	500\$

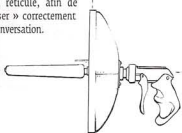
Type : (A) analyseur audio, (DAS) détecteur audio de stress, (MP) micro parabolique, (ML) micro laser, (M) micro mouchard, (MI) micro mouchard intelligent, (T) traceur.

* : appareil décrit dans le supplément *Lignes blanches*, à la page 99.



Il suffit de pointer l'engin vers les personnes surveillées et d'appuyer sur le bouton et la machine fait le reste...ou presque ! Cependant, le micro parabolique est prévu pour écouter les conversations à l'air libre, alors que le micro laser ne peut capter que les conversations se déroulant au-delà d'un obstacle physique : il « lit » les vibrations provoquées par les sons sur l'obstacle et restitue le son d'origine, la conversation. Certains modèles, très onéreux, sont d'ailleurs et disposent des deux fonctions.

Le micro parabolique ressemble à un gros cigare d'environ 20 cm de long recouvert d'une housse synthétique. Il est muni d'une antenne parabolique et d'une poignée. Le micro laser est beaucoup plus discret ; il ressemble à un caméscope. Il est même muni d'un réticule, afin de « viser » correctement la conversation.



MICRO MOUCHARD

Les mouchards sont des micros miniatures prévus pour des surveillances discrètes. Ils peuvent être collés et dissimulés sur un meuble ou sur un agent envoyé en infiltration. Dans ce second cas, le mouchard est le plus souvent scotché sur la poitrine du flic avec la puce de stockage collée quelque part au niveau des hanches – messieurs les poilus, vous allez souffrir !

Les mouchards pouvant émettre sont en général plus discrets physiquement car ils ne comportent qu'un micro et un émetteur. Ceux qui ne transmettent pas sont plus discrets électroniquement, mais nécessitent d'être raccordés à une puce de stockage, ce qui augmente nettement le volume du micro. Cependant, cette puce peut être reliée par un mini câble, ce qui permet de la dissimuler à un mètre du micro. Les puces de stockage permettent d'enregistrer deux cents heures de son.

MICRO MOUCHARDS INTELLIGENTS

Les micro mouchards intelligents sont aussi appelés *clever bugs* ou *cafards* ou puces intelligentes. Quel que soit leur nom, ils reposent sur le même principe : des mouchards ne se déclenchent que dans des circonstances précises. Il en existe de deux types : le premier enregistre les conversations sur une puce de stockage miniature – 30mn d'enregistrement – et n'enregistre que lorsqu'il entend un mot clef programmé à l'avance. Le second transmet les conversations, mais uniquement après avoir reçu un signal radio sur une fréquence précise.

Du fait de leur activité intermittente, les mouchards intelligents sont bien plus difficiles à détecter. Lors de la sécession, les autorités californiennes avaient une peur bleue des éventuels cafards laissés par les Américains (*COPS Pilote*, p. 222), notamment du Trojan B22.

5.4. Surveillance

5.4.1. Écoutes téléphoniques

Avec l'évolution de la technologie, et notamment la démocratisation des téléphones mobiles, les écoutes téléphoniques ont beaucoup changé. Désormais, il existe deux grandes écoles d'écoute.

La première, dite « dure », s'attaque aux câbles et aux boîtiers de re-routage qui constituent les réseaux téléphoniques. On parle ici de *hardline*, d'où l'appellation « dure ». Réaliser une écoute téléphonique dure nécessite plusieurs étapes :

- Pour le LAPD et les cops : **obtenir une décision de justice**. Les criminels sont dispensés de cette formalité.
- **Établir à quel câble correspond la ligne** que l'on veut surveiller. Il faut pour cela pirater les bases de données de la bonne compagnie téléphonique ou obtenir les schémas par le biais de la décision de justice.
- **Ouvrir le relais** par lequel passe le câble. Il y a un relais par immeuble, puis encore un pour chaque bloc. Ouvrir le relais nécessite un jet d'Électronique [sécurité]/Coordination (1) ou l'assistance de l'électronicien assermenté.
- **Placer un dérivateur de ligne**. Pour cela, utilisez la même procédure que précédemment. La police renvoie directement le dérivateur sur une ligne du CMMD pour écouter la bande autour de donuts, mais il est aussi possible de brancher le dérivateur sur un simple magnétophone, un ordinateur portable, un palm ou même un téléphone mobile qui appelle directement un numéro et retransmet en direct la communication. Certains dérivateurs peuvent transmettre eux-mêmes la conversation interceptée.

L'écoute dite « douce » s'intéresse aux communications des téléphones mobiles. Bien que celles-ci soient à un moment ou un autre relayées par des câbles et donc vulnérables à l'école « dure », elles peuvent aussi être espionnées alors qu'elles ne sont que des communications radio. C'est beaucoup plus simple : il suffit de connaître la fréquence de l'opérateur et d'avoir un scanner radio perfectionné. En ce qui concerne la fréquence, elle s'obtient comme la localisation du bon câble dans la méthode « dure ». Quant à l'utilisation du scanner, reportez-vous au paragraphe suivant.

5.4.2. Surveillance radio

Contrairement aux écoutes téléphoniques, la surveillance radio n'a pas pour objectif de surveiller un appareil ou un utilisateur en particulier, mais une fréquence radio dans son ensemble. Dans la mesure où les fréquences radio sont utilisées par tout le monde et n'importe qui, le problème n'est pas tant de trouver quelque chose à écouter que de faire le tri au milieu de ce joyeux bordel radiophonique.

Pour cela, on a inventé le monsieur propre de la radio : le scanner. Selon la puissance et les performances désirées, le scanner peut être aussi discret qu'un poste radio

ou suffisamment massif pour remplir tout un van. Quelle que soit sa taille, le principe reste le même : le scanner est à l'écoute de toutes les fréquences radio et permet un réglage très fin de la fréquence écoutée. Il peut bien sûr mémoriser certaines fréquences, enregistrer les conversations ou même les transmettre. Les petits modèles n'ont qu'une antenne souple, mais les plus gros ont une antenne parabolique.

Réaliser une écoute radio suit la même procédure que pour une surveillance traditionnelle. Pour déterminer la portée de surveillance et donc la difficulté du jet, il faut utiliser la distance séparant l'émetteur de la communication radio et le scanner. Un scanner peut espionner tout type de communication radio : non seulement les radios pirates et les émetteurs décrits dans le chapitre communications, mais aussi les communications des téléphones mobiles, les transmissions effectuées par les micro mouchards, etc.

5.4.3. Surveillance par câble

L'école « dure » de surveillance téléphonique a désormais trouvé une application au-delà de ce domaine. En 2030, il circule bien plus sur les lignes téléphoniques que de simples conversations : c'est aussi par là que passent tous les 0 et 1 du Network ainsi que les émissions des chaînes TV. En suivant les mêmes procédures que pour les écoutes téléphoniques dures, on peut intercepter des mails, des échanges de données sur le Network ou le dernier épisode de XXXLive. Il existe pourtant deux particularités : d'une part, toutes les difficultés sont augmentées de 1, et d'autre part, il faut nécessairement raccorder le dérivateur à un ordinateur – de n'importe quel type – que ce soit sur le site via un port ATUSB ou par un raccordement par câble à un ordinateur distant.

5.4.4. Contre-mesures électroniques

Brouilleurs radio

Les brouilleurs constituent la méthode la plus brutale de contre-mesure électronique : ils encombreront les ondes de

signaux parasites ; plus personne ne peut émettre, recevoir ou espionner tranquillement dans une zone dont le rayon est la portée longue du brouilleur.

La plupart du temps, les brouilleurs ressemblent à des scanners, tant et si bien que pour l'œil du béotien, il n'y a aucune différence, il faut réussir un jet d'Électronique (sécurité)/Éducation (1) pour ne pas se tromper.

Pour brouiller des communications, il faut réussir un jet d'Électronique (sécurité)/Coordination (1). La marge de réussite a deux effets. D'une part elle devient la difficulté aux jets d'Électronique/Coordination nécessaires pour émettre ou recevoir correctement une communication radio normale. D'autre part, elle s'ajoute à la difficulté de tous les jets de surveillance effectués dans la zone concernée. Dans les deux cas, cette marge de réussite est réduite de 1 si l'utilisateur ou l'appareil ciblé se trouve à portée moyenne du brouilleur et de 2 s'il est à portée longue.

CRYPTAGE

Dans les années 30, les postes radio ne sont plus utilisés que par les professionnels ; les particuliers écoutent la radio sur leurs téléphones mobiles. Or, les professionnels ne veulent ni être brouillés, ni être écoutés. Ainsi, bon nombre de postes radio de 2030 sont équipés d'un module de cryptage. Cependant, celui-ci n'est pas systématiquement utilisé, car il faut savoir le faire fonctionner correctement.

Pour crypter une communication, il faut réussir un jet d'Électronique (sécurité)/Éducation (1). La marge de réussite s'ajoute à la difficulté de tous les jets pour brouiller ou espionner les communications émises par ce poste radio.

Si l'utilisateur se sert du protocole HYL, il doit effectuer un jet d'Électronique (sécurité)/Éducation (2). Si ce jet est réussi, seul un individu doté de la clef de cryptage pourra déchiffrer le message. HYL reste inviolable... tout du moins pour tout autre individu que son créateur...

SOUNDSCRAMBLER

Le système Soundscrambler est un générateur de bruit blanc inaudible à l'oreille humaine. Cependant, ce bruit

LE MATÉRIEL DE SURVEILLANCE

Nom	Type	Performance	Surveillance	Transmission	Ports	Dissimulation Phys./Elec.	Autonomie	Transportable?	Actif ?*	Prix
SentryInc spy3	D	+1	0	0	3	3/3	450h	Oui	Non	5 000\$
Hitachi H-2030	D	0	0	0	3	2/2	300h	Oui	Non	2 500\$
SentryInc Delta+	S	+1	1km	0	5	1/1	150h	Oui	Non	2 000\$
Thompson TacScan	S	0	2km	0	3	1/1	100h	Oui	Non	2 500\$
Blacksignal	B	-2	40m	0	10	0/0	1h	Véhicule	Oui	500\$
Alpha*	B	0	100m	0	10	1/0	1h	Oui	Oui	5 000\$
Alpha-mil*	B	0	2km	0	10	0/0	5h ou secteur	Véhicule	Oui	50 000\$
Black cat*	B	-1	10m	0	1	0/0	150h	Oui	Oui	1 500\$
Vibreur*	SS	+2	paroi	0	0	3/2	150h	Oui	Oui	1 500\$
Protex Tuxedo	SS	+1	0	0	0	3/3	300h	Oui	Oui	3 500\$
SC Tac5	SS	+2	0	0	2	1/1	450h	Oui	Oui	5 000\$

Type : (D) dérivateur de ligne, (S) scanner radio, (B) brouilleur radio, (SS) Soundscrambler.

* : appareil décrit dans le supplément Lignes blanches, à la page 99.

blanc perturbe notablement le fonctionnement des micros, qu'ils soient directionnels, mouchards ou même intelligents.

Il existe deux versions du système *Soundscribler* : la première est un boîtier ressemblant à un poste radio. Celui-ci dispose de quelques boutons de réglages que la plupart des utilisateurs n'utilisent jamais. La seconde version est intégrée à la célèbre ligne de vêtements *Protex (COPS Pilote, p. 184)*. Les principaux composants du système sont installés dans la poche de veste droite, où ils tiennent à peine plus de place qu'une calculatrice ultraplate. Le reste du système est intégré dans les vêtements, notamment dans le col.

L'utilisation du système *Soundscribler* ne requiert aucun jet ; il suffit de retirer son score de Performance au nombre de dés jetés par l'espion éventuel.

Il est intéressant de noter que si un système *Soundscribler* est en fonctionnement, il nuira à tous les appareils radio (amicaux ou de surveillance) présents dans sa zone d'effet.

Le vibreur ne permet de contrer que les effets des micros qui lisent les vibrations des vitres.

5.5. Matériel embarqué

Comme toujours, la recherche militaire a un wagon d'avance sur ce qu'utilise le citoyen lambda. Ainsi, le matériel embarqué dans les hélicoptères militaires et les avions de surveillance dépasse de loin celui présenté dans les pages précédentes.

Pourtant, l'armée n'est pas la seule à bénéficier de cette avance ; il y a aussi la célèbre ASD du LAPD. Les Bell 432-P et les Bell 209-P utilisent sensiblement le même matériel, si ce n'est que le Bell 209-P est plus spécialisé dans le vol nocturne. Ce matériel est constitué des éléments suivants :

- radar militaire avec radar de poursuite et acquisition de cibles
- radio militaire avec module de cryptage militaire
- scanner militaire
- caméra (vidéo/audio) à longue portée avec filtre IR, UV et amplificateur de lumière

Si vous avez besoin de gérer techniquement ce matériel, considérez que sa Performance est toujours de +2 et que sa portée est de 1 km, avec une exception pour la radio, qui a une portée si vaste que nous la considérons illimitée. Considérez que les pilotes de l'ASD ont tous 3 dans leurs caractéristiques et 6+ dans les compétences liées à l'ASD.

Plus simplement, si les cops arrivent à mobiliser l'ASD dans une opération de police, voici la procédure à suivre :

L'ASD se déploie en cinq minutes. La marge de réussite sur un jet de *Bureaucratie/Sang-froid* (1) des cops ou de *Pilotage/Coordination* (1) des pilotes réduit d'autant de minutes le temps de déploiement.

L'ASD repère sa cible en réussissant un jet de *Électronique/Perception* dont la difficulté dépend de la situation (voir tableau ci-contre).

Une fois la cible repérée, l'ASD peut effectuer les opérations suivantes, à raison d'une par tour :

- Communiquer la position en temps réel par le biais du MPTS.
- Répéter un détail : plaque d'immatriculation, prendre en photo un suspect, etc.
- Décrire oralement la situation pour informer les cops.
- Transmettre un enregistrement vidéo ou radio aux cops par le biais du MPTS.
- Se placer au-dessus de la cible pour en indiquer visuellement la position aux cops (avec l'aide d'un puissant projecteur).

REPÉRAGE PAR L'ASD

Situation	Difficulté
Un véhicule sur une voie dégagée	1
Un véhicule dans un embouteillage	2
Un individu dans une rue dégagée	3
Un individu dans une foule	4
La cible se comporte bizarrement	-1
La cible participe à une fusillade	-2
Description sommaire de la cible	+1

5.6. Sécurité

CAMÉRA DE SÉCURITÉ

L'apparence d'une caméra de surveillance dépend fortement de l'objectif recherché par le propriétaire. En 2030, la technologie est telle que la taille ou la forme de la caméra n'est pas un problème. Ainsi, pour un maximum d'efficacité, on choisira la génération *Eye in the sky* – par exemple la *Sentry Cyclops* – : une demi-sphère en plastique accrochée au plafond et disposant d'un champ de vision de 360°. Pour un maximum de discrétion, on préférera un modèle à fibres optiques, si petit qu'on peut l'enfiler dans une prise de courant – comme la *Homespy*. Pour la dissuasion, rien ne vaut les bonnes vieilles caméras pivotantes montées sur les murs et les miradors – la *Gear5* en étant le meilleur exemple.

Quel que soit le modèle choisi, les caméras fonctionnent toutes de la même façon : elles transmettent tout ce qu'elles voient – en général par câble – à un central de sécurité judicieusement placé dans le bâtiment, au commissariat le plus proche ou dans les locaux de la compagnie de sécurité. Dans le cas des réseaux de sécurité les plus vastes, plusieurs relais sont installés entre chaque caméra et le central de sécurité.

Voici comment gérer en termes techniques les caméras de surveillance :

• Pour circuler dans une zone sous surveillance, l'intrus doit réussir un jet de *Discrétion/Coordination* (1). En cas d'échec, l'intrus est immédiatement repéré. La difficulté du jet peut être augmentée en fonction de conditions spécifiques (luminosité, tenue plus ou moins voyante...).

• Quand bien même le jet serait réussi, le garde du central de sécurité surveille la zone par l'entremise des caméras. Selon la taille du réseau de caméras, il effectue plus ou moins souvent un jet de *Perception* (1), modifié par la Performance des caméras. S'il obtient une marge de réussite supérieure à celle de l'intrus, ce dernier est repéré.



RÉSEAU DE CAMÉRAS

Nombre de caméras pour un même écran
de contrôle surveillé par un seul gardien1-2
3-4
5-7
8+Intervalle de temps entre
les jets de surveillance1 tour
10 tours
1 minute
5 minutes

Pour débrancher une caméra, il faut réussir un jet d'Électronique [sécurité]/Sang-froid (1). Du point de vue du garde, une caméra débranchée se repère comme un intrus.

Pour débrancher un relais, il faut réussir un jet d'Électronique [sécurité]/Sang-froid (2), avec les mêmes conséquences que ci-dessus.

DéTECTEUR DE DÉRIVATION

Le détecteur de dérivation est un boîtier gros comme un poste radio. Il comporte quelques boutons de réglages et un voyant vert/rouge. Ce boîtier comporte des câbles et des pinces-crocodile. En branchant le détecteur de dérivation par le biais de ces pinces sur un câble, et au prix de quelques réglages – un jet d'Électronique/Perception dont la difficulté est égale à la dissimulation électronique du dérivateur de ligne (voir plus haut) –, on peut détecter l'installation d'un dérivateur, même si celui-ci est inactif.

En branchant le détecteur sur un ordinateur, et avec l'application appropriée, on peut même repérer entre quels relais ou sur quel relais le dérivateur est installé. En effet, chaque relais est identifiable par un code tonalité précis. Cette opération nécessite un jet d'Informatique [piratage]/Éducation (2).

On ne peut pas laisser un détecteur de dérivation branché en permanence sur une ligne, car cela perturberait le fonctionnement de celle-ci.

LE MATÉRIEL DE SÉCURITÉ

Nom	Type	Performance	Surveillance	Transmission	Ports	Dissimulation Phys./Elec.	Autonomie	Transportable ?	Actif ?*	Prix
Sentry Cyclops	C	+2	10m	0	2	1/1	Secteur	Non	Non	1 000\$
Homespy	C	-1	10m	0	1	3/3	Secteur	Non	Non	850\$
Gear5	C	0	10m	0	2	0/1	Secteur	Non	Non	500\$
Sonyama Tagger	DD	+1	0	0	2	1/1	50h	Oui	Oui	2 500\$
Canis major	DD	-1	0	0	2	1/1	10h	Oui	Oui	1 500\$
Sentry Bugbuster	DM	+1	5m	0	2	1/1	10h	Oui	Non	3 000\$
Homeguardian	DM	0	2m	0	2	1/1	30h	Oui	Non	1 500\$
Protector S1	P	0	0	0	0	0/0	Secteur	Non	Non	10 000\$
Protector S2*	P	1	0	0	2	0/0	Secteur	Non	Non	15 000\$
Sentry SuperX	P	+2	0	0	5	2/1	Secteur	Non	Non	50 000\$
Sentry LightX	P	0	0	0	1	0/0	50h	Oui	Non	1 000\$
Chemhunter Mk3	R	0	5m	0	2	1/0	20h	Oui	Non	5 000\$
Chemhunter Mk 4	R	+1	5m	0	2	1/0	20h	Oui	Non	7 500\$
Sentry Ch5	R	+1	8m	0	2	1/0	10h	Oui	Non	10 000\$

Type : (C) caméra de sécurité, (DD) détecteur de dérivation, (DM) détecteur de micro, (P) portique de sécurité, (R) renifleur chimique.

* : utilisé par le LAPD (COPS Pilote, p. 249).

DéTECTEUR DE MICROS

Comme beaucoup d'engins de sécurité, le détecteur de micros ressemble à un poste radio, muni de quelques boutons de réglages, d'un voyant vert/rouge et d'un mini haut-parleur. Lorsqu'il est mis sous tension, il détecte les micros. Un détecteur de micro ne peut repérer que des mouchards actifs.

Pour cela, l'utilisateur doit réussir un jet d'Électronique [sécurité]/Perception dont la difficulté est égale à l'indice de dissimulation électronique des micros mouchards présents, modifié par la distance qui les sépare du détecteur : + 1 à portée moyenne, + 2 à portée longue. En cas de réussite, les micros sont détectés : le voyant passe du vert au rouge, et un petit signal sonore indique la proximité du micro. Ce signal augmente lorsque l'on se rapproche du micro ; quelques minutes suffisent à le repérer physiquement. Pour une opération discrète, le signal sonore peut être désactivé ; le clignotement du voyant remplace alors ce dernier. Il est aussi possible de brancher le détecteur de micros sur une oreillette pour radio ; le signal n'est alors audible que pour l'utilisateur.

PORTIQUE DE SÉCURITÉ

Tout comme les caméras, les portiques de sécurité des années 30 sont multifonctions. Certains ont gardé le look du début du siècle : deux grandes armatures plastiques verticales placées de part et d'autre du passage, comme le



107

LES PORTIQUES DE SÉCURITÉ

Performance	Méthode	Objets détectés
0 ou moins	détecteur de métaux	armes à feu et armes blanches pourvues de parties métalliques
+1	rayons X	toutes les armes
+2 et plus	rayons X et renifleurs chimiques	toutes les armes, ainsi que les explosifs, les munitions et les drogues

Protector S2. D'autres se sont dissimulés aux yeux du visiteur pour s'intégrer au mobilier ou aux parois des ascenseurs – c'est ainsi que se présente le Sentry SuperX. Au contraire, un dernier type s'est mué en véritable sas de sécurité dont on ne peut sortir qu'après avoir été scanné et parfois après avoir activé une serrure électronique, le Protector S1 en étant l'exemple le plus célèbre.

Outre cette diversité d'apparence, les portiques de sécurité sont aussi divers par leurs modes de fonctionnement. Si leur fonction de base consiste à détecter les armes, ils y parviennent par des moyens différents et sont parfois capables de bien plus, comme indiqué dans le tableau ci-contre.

Les modèles sans rayons X se contentent d'émettre un « bip » lorsqu'ils détectent quelque chose ; à charge du personnel de sécurité de fouiller les individus. Les modèles à rayons X sont vendus avec un bureau et un terminal montrant la « version X » de tout ce qui passe dans le portique. L'avantage tient au fait que le personnel de sécurité identifie immédiatement les objets dangereux. L'inconvénient, c'est que si le personnel ne bronche pas, personne ne se rendra compte que quelque chose cloche.

En effet, si les détecteurs de métaux fonctionnent automatiquement, les portiques à rayons X nécessitent un jet d'Instinct de filic/Perception (1) de la part du personnel de sécurité. Ce dernier peut rajouter la Performance du portique au nombre de dés lancés. Si l'intrus transporte des objets ayant un score de dissimulation physique, le personnel de sécurité doit obtenir autant de réussites que ce score pour voir l'objet, même avec les rayons X.

RENIFLEUR CHIMIQUE

Un renifleur est constitué d'un bâtonnet en plastique bardé de capteurs chimiques et d'un manche. Il peut fonctionner de deux façons : la première, dite « automatique », consiste tout simplement à mettre le renifleur sous tension et à réussir un jet d'Électronique (surveillance)/Perception (1). Le renifleur détecte alors, grâce à sa banque de données intégrée, les molécules présentes dans les explosifs et les munitions d'armes à feu. Un petit voyant rouge s'allume, et l'utilisateur peut alors se mettre à fouiller la zone pour trouver l'origine de la molécule. La seconde méthode, dite « experte » n'est possible qu'avec les renifleurs dont la Performance est supérieure à 0 ; elle consiste à brancher un ordinateur sur le renifleur. Ce dernier transmet alors à l'ordinateur un relevé en temps réel de la composition chimique de l'air ambiant, ce qui peut permettre de détecter les drogues et autres substances chimiques particulières. La difficulté du jet passe alors à 3.

Certains explosifs travaillés pour ne pas être repérés pourront faire augmenter la difficulté du jet de repérage de +1 à +3.

SERRURES ÉLECTRONIQUES

Dans les années 30, il existe cinq types de serrures électroniques, à l'aspect et au fonctionnement différents. Cependant, ces cinq types partagent deux caractéristiques communes :

- Elles peuvent être raccordées en tant que périphériques au réseau de sécurité du bâtiment. C'est le cas pour les cellules du LAPD central (COPS Pilote, p. 254). Cela signifie qu'elles peuvent être actionnées à distance, soit par un opérateur autorisé, soit par un hacker. Il faut aussi noter que, dans le cas des cellules de prisons ou du LAPD, un système de verrouillage/déverrouillage manuel se substitue immédiatement au système électronique en cas de panne.
- De plus, il faut bien réaliser que « serrure électronique » signifie que l'utilisateur n'a plus aucun moyen d'actionner lui-même la serrure. Si le système tombe en panne, il faut tout démonter pour réparer ou préparer le béliet !

Les serrures à carte sont les plus simples. Le panneau d'accès est constitué d'une simple fente dans laquelle on glisse son badge de sécurité, au même format qu'une carte de crédit. Les *Yes cards* (voir plus bas) permettent d'ouvrir les serrures à cartes dont la Performance est inférieure à 3. La *Yes card* ouvre une serrure en (Niveau de la serrure) tours.

Les serrures à code sont elles aussi bon marché. Le panneau d'accès est un clavier numérique surmonté d'un panneau d'affichage pour contrôler combien de caractères on a déjà entré.

Les serrures à scan palmaire constituent la limite entre low-tech et hi-tech. Le panneau d'accès est une plaque transparente sur laquelle l'utilisateur place sa main. Une barre lumineuse passe, un peu à la façon d'une photocopieuse et la plaque vire au vert si le scan est correct, au rouge s'il ne l'est pas. Cela peut déclencher l'alarme si la serrure a été configurée de la sorte. Pour tromper un scan palmaire, il faut une main encore chaude avec des empreintes accréditées. Les scans repèrent en effet la chaleur de la main.

Les serrures à scan vocal sont de simples micros, parfois si discrets qu'on ne les remarque pas. Il faut prononcer une phrase clef pour que la porte s'ouvre. Pour tromper une telle serrure, il faut donc non seulement un enregistrement correct d'une voix accréditée, mais surtout un enregistrement de la phrase clef, ce qui suppose de la connaître.

Les serrures à scan rétinien représentent le summum de la serrure électronique. Une petite caméra placée à côté de la porte passe au crible l'œil de l'utilisateur. Comme pour les scans palmaires, la seule façon de tromper une telle serrure est de lui présenter un œil valide et chaud.

Outre les différentes façons de tromper ces serrures, il existe une méthode simple sinon facile pour les passer sans la bonne « clef » : tout démonter ! Cela nécessite un jet d'Électronique [sécurité]/Sang-froid dont la difficulté est égale à la Performance de la serrure. Cette opération prend un nombre de minutes égal à 5 fois la valeur de Performance, moins 5 minutes par point de marge de réussite (minimum 1 tour).

LES SERRURES ÉLECTRONIQUES

Type	Prix*
Carte	Performance x 100\$
Code	Performance x 150\$
Palmaire	Performance x 200\$
Vocal	Performance x 250\$
Rétinien	Performance x 300\$

* : La Performance ne peut dépasser 6.

6. Le matériel d'intervention



BIENVENUE DANS UN MONDE
MEILLEUR, BIS REPETITA

Désormais, les compétences
Électronique et Mécanique exigent une

spécialisation à partir du niveau 6.

Les spécialisations sont les suivantes :

- Électronique : armement, hi-fi/védo, informatique, sécurité, surveillance.
- Mécanique : armement, automobile, machinerie, mécanique de précision, sécurité.

De plus la compétence Informatique dispose désormais d'une autre spécialisation : utilisation classique, qui représente simplement la faculté d'utiliser au mieux les capacités de sa machine et de ses programmes.

6.1. Généralités

6.1.1. Pierre, acier, béton

Inutile de se faire des illusions sur la subtilité des cambrioleurs et le respect de la propriété privée du LAPD ; le matériel présenté ici est conçu pour casser, percer, éventrer, perforer et détruire tout ce qui se trouve sur son chemin. Pourtant, avant d'expliquer comment l'heureux

propriétaire d'une scie industrielle à lame de diamant s'y prend pour trancher des câbles téléphoniques, il faut d'abord expliquer comment résistent lesdits pauvres câbles téléphoniques.

Les objets sont dotés de une ou deux caractéristiques :

• **La structure** : un objet ne dispose de Points de structure que s'il est composé de parties mobiles, de mécanismes connexes... Les Points de structure des objets fonctionnent comme ceux des véhicules. Lorsqu'un objet a perdu la moitié de ses Points de structure, il devient moins efficace : s'il a un score de Performance, celui-ci baisse de 1, sinon, la difficulté de tous les jets de compétence effectués avec cet objet est augmentée de 1.

• **La résistance** : ce score représente le caractère blindé ou imposant de certains objets. Lorsqu'une arme traditionnelle (c'est-à-dire pas un outil spécifiquement construit pour l'effraction) inflige des dommages à un objet doté d'une Valeur de résistance, cette dernière valeur est doublée. Dans le cas d'une arme traditionnelle, on retirera donc au résultat du jet de dommages le double de la Valeur de résistance de l'objet afin de déterminer si des dommages « passent ». Si des dommages « passent » effectivement, deux situations peuvent alors se présenter :

- si l'objet dispose de Points de structure, les dommages restants sont alors directement transférés aux Points de structure de l'objet. En fonction de l'objet, le meneur de jeu appréciera si, une fois réduit à 0 Point de structure, l'objet se contente de n'être plus fonctionnel, ou s'il reste bloqué sur une fonction particulière (machine ne pouvant plus être arrêtée, serrure ne s'ouvrant pas mais restant définitivement bloquée...).
- si l'objet ne dispose pas de Points de structure, on considère alors qu'il a été troué de part en part (trou mesurant de 1 à 10 cm de diamètre, à apprécier en fonction de l'arme utilisée et des dommages finalement infligés).

Pour connaître les Points de structure et la façon dont les objets réagissent aux dégâts, consultez le tableau adéquat.

6.1.2. Bosch, du matériel de pro !

Lorsqu'un outil servant à l'effraction est utilisé, on va alors comparer sa valeur de Pénétration à la Valeur de résistance de sa cible.

• Si la valeur de Pénétration est plus faible ou égale, rien ne se passera. L'outil n'est pas assez performant pour passer outre la résistance de l'objet, vous pouvez revenir en deuxième semaine.

• Si la valeur de Pénétration est supérieure, l'outil a alors permis de tailler, dans toute la profondeur de l'objet, une fente de 20 cm de long ou un trou de 1 à 20 cm de diamètre (en fonction de la nature de l'outil).

Bien évidemment, la possession de la plupart de ces outils sans une bonne raison est considérée de facto comme un acte délictueux (même pour des flics s'ils se font contrôler par des enquêteurs du SAD).



109

NEUTRUM

Les outils d'intervention qui sont présentés dans les pages suivantes répondent à un format de description légèrement différent des armes « traditionnelles » :

● **Performance (PF)** : indique le nombre de dés de bonus/malus donnés à un personnage qui utilise cet outil comme une arme lors d'un combat.

● **Pénétration (PE)** : cette valeur peut être de trois ordres : fixe, aléatoire et progressive. Lorsqu'elle est fixe, cela indique que l'objet garde la même valeur de Pénétration à chaque Fréquence d'utilisation (voir ci-dessous). Lorsqu'elle est aléatoire (un nombre de dés à lancer), cela signifie que l'on effectue un jet de Pénétration à chaque Fréquence d'utilisation. Lorsqu'elle est progressive

cela signifie que l'outil gagne en Puissance lorsqu'il est utilisé de manière continue contre un même objet ; lors du premier tour d'utilisation, on utilisera tout d'abord la valeur de Pénétration la plus faible, puis cette valeur augmentera de 1 pour chaque tranche de Fréquence d'utilisation ; une fois que la valeur de Pénétration a dépassé la résistance de l'objet, un trou est alors percé mais il faudra reprendre depuis le début pour pratiquer une nouvelle entaille (la Pénétration repartira de sa valeur la plus basse).

● **Puissance (PU)** : nombre de dés jetés pour connaître les dommages lorsque cet outil est utilisé comme une arme traditionnelle contre un être vivant.

CARACTÉRISTIQUES DES OBJETS

Objet	Résistance	Structure
Mur		
Fragile*	3	-
Normal	6	-
Résistant	10	-
Blindé	15	-
Indestructible	25	-
Porte**		
Fragile*	2	-
Normale*	4	-
Résistante*	8	-
Blindée	12	-
Indestructible	22	-
Fenêtre (plaque de verre)		
Fragile*	1	-
Normale*	2	-
Résistante*	5	-
Blindée	10	-
Indestructible	18	-
Barreau métallique		
Résistant	15	-
Indestructible	25	-
Grillage		
Normal*	10	-
Renforcé	15	-
Câble		
Normal	-	5
Renforcé	5	5
Petit appareil électronique	0 à 3	1 à 5
Gros appareil électronique	0 à 6	1 à 10
Petit appareil mécanique	1 à 5	1 à 8
Gros appareil mécanique	1 à 15	1 à 16

* : si la résistance de cet objet est dépassée par un outil d'effraction ou si le double de la Valeur de résistance de cet objet est dépassé par les dommages d'une arme traditionnelle, il se brisera alors intégralement ou en laissant une ouverture suffisamment importante pour permettre le passage d'un homme.

** : on considère que le personnage ne s'attaque qu'à la porte et à ses systèmes de fixation (chamères) et non pas à la serrure qui doit sinon être considérée de manière particulière au regard des règles de crochetage.

NB : il est aussi, bien évidemment, possible pour le meneur de jeu de considérer qu'un objet ne peut tout simplement pas être détruit en raison de son extrême résistance. Cela pourrait ainsi être le cas des parois et des portes d'un abri anti-atome... Qui plus est ces valeurs concernent des épaisseurs considérées comme « normales », il est donc possible de les augmenter si jamais l'épaisseur de l'objet s'avérait plus importante. En bref, ce tableau ne s'applique à un objet que si le meneur de jeu l'estime applicable et ce dernier reste tout à fait libre d'en faire varier les valeurs à sa guise.





RETOUR AUX SOURCES

Il n'est pas nécessaire de disposer d'un matériel d'effraction très perfectionné pour défoncer les portes et fenêtres des hôtels miteux de LA, parfois un simple coup de botte ou d'épaule peut suffire.

Un personnage peut tenter de défoncer un obstacle en se servant de sa masse et de sa force physique. On considère ainsi qu'un individu dispose naturellement d'un facteur de Pénétration en fonction de la table suivante :

NATURE DU COUP PORTÉ	PÉNÉTRATION
Coup de poing*	Carrure -2
Coup de pied	Carrure -1
Coup d'épaule**	Carrure

* : lors d'un coup de poing, un jet de Carrure (1) doit être effectué. Si ce jet est raté, le personnage subira 1d6 points de dommages localisés dans le bras utilisé.

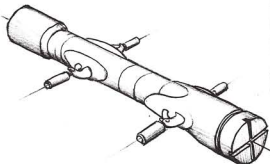
** : lors d'un coup d'épaule, un jet de Carrure (1) doit être effectué. Si ce jet est raté, le personnage subira 1d6 points de dommages non localisés.

6.2. Pour entrer

Sauf précision contraire, aucun jet n'est requis pour utiliser du matériel d'effraction en force. Il est toutefois possible pour le meneur de jeu d'imposer des jets tels que Électronique [sécurité]/Éducation ou encore Mécanique [sécurité]/Éducation ou Informatique [sécurité]/Éducation si le personnage cherche notamment à toucher une zone particulière (si, par exemple, il perce une porte blindée avec une perceuse à diamant et qu'il cherche à atteindre un nœud de câbles situé en un point bien précis de cette porte).

BÉLIER

Paradoxalement, le bélier est un outil d'effraction presque exclusivement utilisé par les forces de police. Il s'agit d'une « petite » poutre de métal de plus de 10 kilos et munie de deux à quatre poignées. Le bélier peut être manipulé par une seule personne au prix d'un bon effort. Lorsqu'il passe la Valeur de résistance d'un obstacle qui n'est pas détruit immédiatement, il perce alors un trou de 20 cm de diamètre. Il faut un trou d'au moins 60 cm de diamètre pour permettre le passage d'un homme de taille et de corpulence moyennes.



• **Force d'arrêt (FA) :** fonctionne comme la FA des armes normales lorsque cet outil est utilisé comme tel.

• **Fréquence :** indique l'intervalle de temps entre deux jets de Pénétration. Bien sûr, pendant ce temps, le personnage continue de travailler, mais il faut un certain nombre de tours de scie ou de mèche au diamant avant d'avoir le droit de faire un nouveau jet.

OUTILS D'EFFRACTION

Nom	PF	PE	PU	FA	Fréquence	Bruyant ?	Prix
Bélier (1 utilisateur)	-2	CAR* + 1d6	2	5	1 tour	Oui	100\$
Bélier (2 utilisateurs)	NA	CAR*** + 1d6	NA	NA	2 tours	Oui	100\$
Perceuse à diamant	-2	6-35	4	1	2 tours	Oui	2 500\$
Coupe boulon***	-1	CAR* + 12	1	3	1 tour	Oui	150\$
Pied-de-biche	-1	CAR* + 7	2	4	1 tour	Oui	60\$
Scie industrielle	-1	6-25	4	1	3 tours	Oui	3 000\$
Scie à plancher	-2	6-40	5	2	3 tours	Oui	5 000\$
Torche à acétylène	-1	5-30	3	1	2 tour	Non	100\$
Tronçonneuse	-2	2-15	5	1	1 tour	Oui	250\$
Yes card	NA	NA	NA	NA	Spécial	Non	1 000\$
Ouvre-boîte	NA	NA	NA	NA	Spécial	Non	1 000\$
Gecko Gloves	NA	NA	NA	NA	Spécial	Non	50 000\$
Trousse de crochetage	NA	NA	NA	NA	Spécial	Non	500\$
Boîte à outils de serrurerie	NA	NA	NA	NA	Spécial	Non/Oui	1 200\$
Boîte à outils électroniques	NA	NA	NA	NA	Spécial	Non/Oui	1 800\$

* : Carrure de l'utilisateur.

** : somme de la valeur de Carrure de chacun des utilisateurs.

*** : ne permet de s'attaquer qu'à du matériel pouvant être coupé (cadenas, câble...).

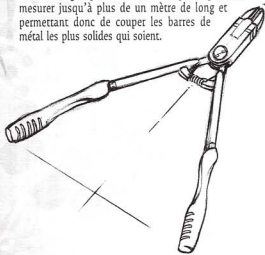
HITEK - LOTEK

111

CHAPITRE UN

COUPE BICRON

Il ne s'agit que d'une énorme pince pouvant mesurer jusqu'à plus d'un mètre de long et permettant donc de couper les barres de métal les plus solides qui soient.

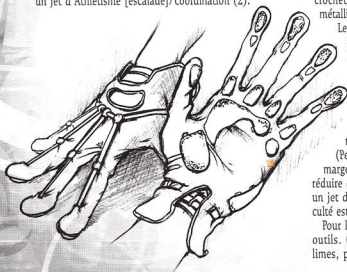


GECKO GLOVES (G²)

Les Gecko Gloves, ou G², sont des gants à micro-ventouses surpuissantes (COPS Pilote, p. 229). Ces dernières sont disposées non seulement sur les paumes des mains, mais aussi sur les doigts, rallongés par les extrémités hypertrophiées des gants. Les G² ont donc l'aspect de gants en cuir noir aux doigts de 15 cm de long !

Malgré les prouesses légendaires attribuées aux Gecko Robbers, le maniement des G² n'est pas si aisé qu'on pourrait le croire. Tout d'abord, le principe même des ventouses implique qu'il faut trouver un moyen de décoller ses mains de la paroi. Dans les ventouses habituelles de cambrioleurs, une poignée permet cette opération. Les inventeurs des G² ne pouvaient employer ce moyen, ils ont dû ruser : ces gants ont été parmi les premiers objets à fonctionner sur le principe de so-cyb (voir plus loin). Ce sont des broches douces placées au niveau des poignets, des paumes et du dessus des mains qui permettent de les contrôler.

En termes techniques, l'utilisation des G² est résolue par un jet d'Athlétisme [escalade]/Coordination (2).



La difficulté est constante, quelles que soient les conditions de l'escalade ; le problème vient de l'utilisation des G² eux-mêmes. Ainsi, si un personnage rate le jet, mais génère une réussite, il reste juste collé à la paroi, telle une mouche. Si le personnage ne génère aucune réussite, c'est la chute ! Hasta la vista baby !

Les Gecko Gloves permettent de s'accrocher à virtuellement n'importe quel type de surface et sur n'importe quel angle d'inclinaison. Une rumeur persistante circule toutefois depuis quelques temps dans le milieu des Gecko Robbers : certaines compagnies de sécurité auraient mis au point des plaques destinées à revêtir des étages élevés de bâtiments. Ces plaques dispenseraient selon une périodicité irrégulière de très légères décharges électromagnétiques qui auraient pour effets de temporairement neutraliser les Gecko Gloves, et de provoquer ainsi la chute des éventuels cambrioleurs.

AU PAYS DES HOMMES GECKO

Désormais, la compétence Athlétisme exige une spécialisation des le niveau 6:

Les spécialisations possibles sont : course d'endurance, course de vitesse, épreuves de force, escalade, nage, saut, sport spécifique (à choisir).

OUTILS DE CROCHETAGE

Sous ce terme sont regroupés tous les outils permettant d'ouvrir une porte – à l'exclusion des coffres-forts – en travaillant la serrure, mais en laissant intacte la porte, ou presque. Crocheter une serrure sans outil adéquat (non, un trombone n'est pas et ne sera jamais considéré comme un outil adéquat) requiert un jet de Mécanique [sécurité]/Coordination dont la difficulté est égale au double de la Performance de la serrure. Un tel crochetage exigera un certain temps (Performance de la serrure x 1mn, chaque point de marge de réussite sur le jet de crochetage permettra de réduire ce temps de 30s, pour un minimum de 1 tour).

Les outils les plus courants constituent une trousse de crochetage. On y trouve un ensemble de petites tiges métalliques et de passe-partout plus ou moins universels.

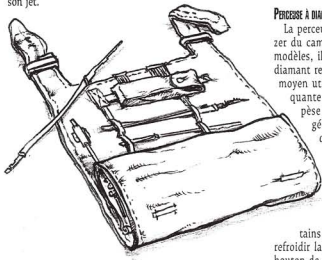
Le tout est contenu dans un étui de la taille d'un portefeuille. Le principe d'utilisation consiste à choisir les tiges de diamètre et de taille adaptés à la serrure et à les y introduire pour faire jouer manuellement le mécanisme, remplaçant ainsi la clef légitime. C'est relativement discret, presque sans traces, mais ça prend du temps et c'est parfois rudement difficile. Crocheter une serrure avec une trousse de crochetage requiert un certain temps (Performance de la serrure x 30s, chaque point de marge de réussite sur le jet de crochetage permettra de réduire ce temps de 30s, pour un minimum de 1 tour) et un jet de Mécanique [sécurité]/Coordination dont la difficulté est égale à la valeur de Performance de la serrure.

Pour le gros œuvre, le cambrioleur préférera une boîte à outils. Celle-ci contient une réserve impressionnante de limes, pinces, mini perceuses, mèches de mini perceuses

et tournevis. Comme son nom l'indique, une boîte à outils est contenue dans...une boîte à outils ! Celle-ci offre deux options : « tromper » la serrure comme avec une trousse de crochetage, mais de façon plus évoluée : l'utilisateur dispose même du matériel nécessaire pour créer un passe-partout adapté à la serrure ; ou bien détruire la serrure en utilisant les outils pour désosser celle-ci ou la désolidariser de la porte. Les deux options requièrent respectivement une demi-heure (chaque point de marge de réussite sur le jet de crochetage permettra de réduire ce temps de 2mn, pour un minimum de 1 tour) et un jet de Mécanique [sécurité]/Coordination (Performance de la serrure /2) ou une minute et un jet de Mécanique [sécurité]/Carrure (Performance de la serrure /2) – cette dernière utilisation d'une boîte à outils n'est pas discrète.

Trifouiller une serrure abîme celle-ci et énerve le cambrioleur. À chaque nouvelle tentative, la difficulté augmente d'un point.

Dans toutes ces situations, si le cambrioleur amateur désire avoir la certitude de ne pas laisser de trace visible sur la serrure, il devra alors augmenter de 1 la difficulté de son jet.



OUTILS ÉLECTRONIQUES

Les outils électroniques sont les avatars technologiques des outils de crochetage. Ici, il n'est point question de brutalité, les délicats composants électroniques des serrures n'y survivraient pas, condamnant définitivement l'ouverture de la porte. Il n'existe donc que la trousse à outils, à peu près aussi encombrante qu'une petite mallette. Elle contient non seulement des outils de base : tournevis, perceuse, dénudeur de câble, pince et pince coupante, mais aussi des appareils évolués : séquenceur, voltmètre, mini batterie, etc. L'utilisation de ces outils se fait toujours selon le même principe : ouvrir la serrure électronique – quel que soit son type –, mettre les circuits et les composants à nu, comprendre le schéma de fonctionnement de la serrure et générer artificiellement l'impulsion électrique qui libère la porte.

Il est impossible de « crocheter » une serrure électronique sans matériel adapté. Avec une trousse à outils,

cette opération requiert cinq minutes par point de Performance de la serrure (-2 minutes par point de marge de réussite sur le jet de crochetage, pour un minimum de 1 tour) et un jet d'Électronique [sécurité]/Éducation dont la difficulté est égale à la Performance de la serrure (voir plus haut).

OUVRE-BOÎTE

C'est sous ce sobriquet léger qu'est connu l'équivalent mécanique de la *Yes card*. Cet appareil ressemble vaguement à un pistolet. Il est doté d'une poignée et d'une gâchette ainsi que d'une série de tiges métalliques que l'on vient insérer dans la serrure. Il suffit ensuite d'actionner la gâchette pour ouvrir automatiquement toutes les serrures mécaniques dont le niveau de Performance est de 3 ou moins.

Il faut passer (Performance de la serrure x 30s) pour effectuer un crochetage. L'utilisation de cet objet laisse automatiquement quelques traces sur la serrure (jet de Perception (3) pour le remarquer si on ne cherche pas attentivement, jet de Perception (2) autrement).

PERCEUSE À DIAMANT

La perceuse à diamant est en quelque sorte le bulldozer du cambrioleur. Bien qu'il existe une multitude de modèles, il existe certaines constantes : une perceuse à diamant ressemble peu à la perceuse que le Californien moyen utilise pour bricoler : elle mesure environ cinquante centimètres de long – sans la mèche – et pèse une bonne dizaine de kilos. Elle se tient en général à deux mains, plus comme un fusil d'assaut que comme un outil ; certains modèles sont si puissants qu'il faut utiliser un pied pour les maintenir en position. Le tout fonctionne évidemment sur secteur, débitant des puissances phénoménales. Utiliser une perceuse à diamant est évidemment très bruyant, surtout que certains modèles nécessitent l'utilisation d'eau pour refroidir la mèche. L'arrivée d'eau est contrôlée par un bouton de la perceuse, avec une assistance électronique pour éviter la surchauffe.

Passés tous ces désagréments, on arrive au bon côté des choses : une bonne perceuse à diamant peut percer à peu près n'importe quoi. S'il s'agit d'un outil prévu au départ pour les chantiers de construction et les parois en béton, les éléments criminels de notre société ont vite fait de reconvertir cet engin en ouvrier de coffres-forts et autres babioles. Le seul défaut de la perceuse à diamant, c'est le bruit. Dès qu'on la met en route, elle fait suffisamment de boucan pour réveiller tout l'immeuble.

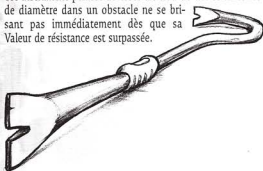
PIED-DE-BICHE

Le pied-de-biche représente certainement le meilleur rapport simplicité/efficacité du matériel de cambrioleur. Il s'agit en effet d'une simple barre métallique dont l'une des extrémités est un attache-clou et dont l'autre permet de faire suffisamment levier. Outre l'intérêt évident en matière de self-défense que représente une barre de métal



de plusieurs kilos, l'utilité du pied-de-biche réside dans le fait qu'il permet de se débarrasser à moindres frais de la plupart des portes et encadrements de fenêtres.

Le pied-de-biche peut s'utiliser en levier ou simplement à la manière d'une barre à mine pour défoncer un obstacle. Cet instrument permet de créer un trou de dix centimètres de diamètre dans un obstacle ne se brisant pas immédiatement dès que sa Valeur de résistance est surpassée.



SCIE INDUSTRIELLE

Ici encore, on fait la rencontre d'un monstre du cambriolage. La scie industrielle ressemble à une grosse tronçonneuse dont la lame dentelée est remplacée par une lame circulaire. C'est lourd, bruyant et affreusement encombrant, mais quel plaisir de voir ces gerbes d'étincelles retomber sur le sol ! Tout comme les perceuses à diamant, les scies industrielles fonctionnent sur secteur et pèsent une dizaine de kilos. Certaines, prévues pour scier le béton et l'acier sont aussi grosses que des tondeuses à gazon et fonctionnent au diesel.

TORCHE À ACÉTYLÈNE

Il s'agit en réalité d'un véritable kit, le plus souvent transporté dans une valise de taille moyenne. Ce kit comprend une bouteille d'acétylène – gaz stocké sous forme liquide –, un jeu de tubes, un chalumeau et divers embouts et outils de base. Il suffit de brancher l'alimentation de l'acétylène et de produire une légère étincelle devant l'embout du chalumeau pour obtenir une flamme d'une température supérieure à 2 000 °C, une des flammes les plus chaudes que l'on puisse obtenir. La torche à acétylène n'a besoin d'aucun courant électrique et elle peut fonctionner sous l'eau.

TRONÇONNEUSE

Outre que cet instrument reste le meilleur ami du psychopathe amateur, il permet aussi de mettre à mal la plupart des cloisons, des portes ou des murs des habitations de LA.

YES CARD

En 2030, les Yes cards sont si fréquentes que même les fils d'ouvrier en ont ! (COPS Pilote, p. 124). Une Yes card ressemble furieusement à une carte de crédit,

si ce n'est qu'elle est complètement blanche (ou plus souvent couverte de dessins propres au hacker qui l'a fabriquée), avec uniquement la bande magnétique. Il s'agit d'un passe-partout électronique ; une Yes card ouvre automatiquement les serrures à carte dont la Performance est inférieure ou égale à 3.

6.3. Le piratage informatique

6.3.1. Généralités

Depuis la transformation du Network, le piratage informatique a complètement changé, et ce, pour deux raisons. La première tient au HYL. Désormais, le moindre bidouilleur peut chiffrer ses fichiers avec une clef algorithmique si complexe que même le Pentagone s'y casserait les dents. La seconde tient à la paranoïa concernant le Network ; tous les ordinateurs « sensibles » sont déconnectés de ce dernier et rassemblés dans des Intranets clos. De ces deux phénomènes est née une évolution générale du hacker : il est devenu aussi cambrioleur.

En effet, le maître mot du piratage moderne est *reverse engineering*, ce qu'ont parfaitement compris les criminels, notamment la Network Mafia (*Les Affranchis*, p. 93). Pour craquer la clef algorithmique du moindre bidouilleur, il suffit bien souvent de retourner son clavier pour y trouver un petit bout de papier où elle est inscrite. Pour atteindre les ordinateurs déconnectés, il faut s'introduire physiquement dans les locaux et hacker sur place. Fini le règne des adolescents boutonneux qui craquaient le Pentagone depuis leur grange du Midwest ; dans les années 30, le hacker est un jeune homme aussi athlétique et courageux que doué en informatique.

En revanche, et assez paradoxalement, on peut pirater beaucoup plus de choses en 2030. Dans un monde où même le grille-pain est connecté au Network, le piratage « pour de rire » est devenu monnaie courante.

6.3.2. Pas vu, pas pris

Pour effectuer un piratage informatique, il faut d'abord pénétrer dans le système concerné.

Peu importe que cela nécessite de s'introduire dans les locaux ou pas ;

où que se trouve l'ordinateur connecté au

réseau, il arrive toujours un moment où le hacker doit casser

un code ou un firewall pour entrer dans le système.

Pour résoudre cela, le hacker doit effectuer un jet d'Informatique

[piratage]/Sang-froid dont la difficulté dépend du réseau attaqué (voir tableau ci-

contre) – cela prend 10mn par point de difficulté (-3mn par point de marge de réussite). Si

le jet est réussi, le hacker est reconnu comme un utilisateur autorisé et peut s'en donner à cœur joie. Si

le jet est raté, cela peut éventuellement déclencher une réaction de la part de l'administrateur réseau (voir plus



bas). Si ce n'est pas le cas, le hacker peut recommencer autant de fois qu'il le désire.

Une fois reconnu comme utilisateur autorisé, le hacker peut procéder à toutes les opérations indiquées dans le chapitre informatique. Il peut aussi effectuer les opérations suivantes, qui sont toutes des opérations simples :

- **Installer un virus** : notamment des fleas ou des moths (*Amiciés de Los Angeles*, p. 116). Cela nécessite un jet d'Informatique [piratage]/Éducation (2).
- **Installer une backdoor** : le hacker se ménage un accès qui lui permettra de se faire automatiquement reconnaître comme utilisateur autorisé lors de futures connexions. Cela nécessite un jet d'Informatique [piratage]/Éducation (3).
- **Utiliser un périphérique** : le hacker peut imprimer des documents, mais aussi contrôler des caméras de sécurité, l'ascenseur, des moyens de communication, les alertes, l'éclairage du bâtiment, etc. Cela nécessite un jet d'Informatique [utilisation classique]/Éducation (1).

Les difficultés indiquées dans le tableau étant souvent envahissantes d'impossibilité, il est recommandé aux hackers de « préparer le terrain ». Cela peut signifier de se renseigner sur le système d'exploitation, le firewall, l'identité et le « style » du responsable de la sécurité informatique ou tout simplement sur les habitudes de la secrétaire. Cette phase préparatoire nécessite soit d'utiliser un contact adapté, soit de se renseigner sur le Network par le biais des VCO et des forums de hackers – il faut alors réussir un jet d'Informatique [piratage]/Charme (2). Dans les deux cas, chaque tentative demandera un certain temps et permettra de faire baisser la difficulté du piratage de 1.

Outre ces préparations, le hacker peut prendre des précautions en cas d'alerte (voir plus bas) : s'il attaque par le Network, il peut passer par des serveurs tiers afin de brouiller les pistes. Pour chaque serveur qu'il veut ainsi installer, le hacker doit effectuer un jet d'Informatique [piratage]/Éducation (1). Cela lui prend une heure.

6.3.3. Guerre virtuelle

Si le hacker rate son jet de piratage, les choses peuvent mal tourner pour lui. Tous les réseaux ont un score de Sensibilité, qui indique à partir de quelle marge d'échec l'alerte est donnée (voir tableau ci-contre). Cette alarme est toujours silencieuse, le hacker n'a aucun moyen de savoir qu'il a été repéré, sauf lorsqu'il sera déjà trop tard. Toutes les réactions à cette alarme sont initiées par des êtres humains, la plupart du temps de permanence dans le local de sécurité. Ainsi, si les complices du hacker se sont rendus maîtres de ce central, l'alerte ne sera pas véritablement donnée. Certains systèmes particulièrement protégés envoient des alertes à du personnel extérieur : le PDG, le responsable de la sécurité, le Pentagone, etc.

Une fois l'alerte constatée par un agent de sécurité, celui-ci sait immédiatement si l'intrusion provient de l'intérieur du bâtiment ou du Network. Dans le premier cas, il peut localiser précisément la machine en une opération simple et ensuite ordonner à une équipe de sécurité physique d'y intervenir : Init ! Dans le second cas, il ordonne

à un opérateur système de sécurité, ou sysop, d'effectuer une trace pour localiser le hacker.

Si le hacker n'a pris aucune précaution, la trace requiert uniquement un test d'Informatique [piratage]/Sang-froid (2) et une opération simple. Si le hacker a pris des précautions, le sysop doit réussir un jet d'Informatique [piratage]/Sang-froid dont la difficulté est la marge de réussite du hacker lors de la mise en place de cette précaution.

Réseau	Difficulté	Sensibilité
Secte religieuse	3	2
Corporation	5	3
Sentry Inc	6	3
LAPD	7	3
Cartel de drogue	7	1
Californian Internal Security Agency	10	1

Bien évidemment, il ne s'agit que de valeurs moyennes. Ainsi un secteur du LAPD protégé par un as (un ancien hacker repent) pourra bénéficier d'une sécurité accrue alors qu'un autre secteur géré par un gusne qui ne voit dans un ordinateur rien d'autre qu'une grosse console de jeu disposera d'un niveau de sécurité bien plus faible.

7. Les robots et les drones

7.1. On n'arrête pas les progrès

Dans les années 30, les robots commencent à timidement sortir du domaine de la science-fiction pour entrer dans la vie quotidienne des Californiens... ou du moins dans celle des plus riches d'entre eux. On appelle désormais robot « une machine capable d'agir physiquement et disposant d'une certaine autonomie de décision ». En revanche, les drones sont dépourvus d'autonomie, ils agissent sous le contrôle direct d'un opérateur humain, un peu comme une voiture téléguidée. Une voiture téléguidée de plusieurs dizaines de milliers de dollars californiens !

Les robots constituent donc la pointe de la recherche, reposant sur le principe de l'intelligence artificielle, ou IA. Malgré les déclarations publicitaires du consortium Living machines (*COPS Pilote*, p. 13), les IA des années 30 ne sont pas de véritables IA conscientes. Ce sont en réalité des systèmes experts capables d'apprendre. En revanche, ils n'ont pas d'intuition, ils doivent toujours disposer de données et d'informations pour prendre leurs décisions. Les robots ne sont donc capables de remplacer l'homme que pour des tâches spécialisées ; ils doivent évoluer dans un milieu restreint – une maison – ou codifié – jeu ou code de la route. Hors de ces conditions optimales, les robots ont tendance à faire n'importe quoi : le premier tank robot tirait non pas en fonction de la reconnaissance visuelle de la cible, mais de la couleur du ciel en arrière-plan !

Malgré tout, les robots et les drones constituent l'un des principaux défis technologiques des années 30, défi que les sociétés Living machines, Sentry et Jet propulsion laboratory (*Amitiés de Los Angeles*, p. 46) ont décidé de relever, concurrencées par l'artisanat génial de Andrew Wilson (voir plus bas).

7.2. Les senseurs et la transmission des données

Les senseurs d'un robot de surveillance ou de transport sont assez simples. Il suffit d'un sonar qui permette d'éviter les murs et les objets et d'un détecteur thermique ou de mouvement qui permette d'éviter ou de détecter les humains.

Les senseurs d'un robot d'entretien ménager peuvent devenir un peu plus complexes. Détecter le sol dans le but de le laver est une chose. Mais repérer les toilettes ou faire les poussières n'est pas aussi évident. On opte alors pour des senseurs à télémétrie laser ou photomodélisation. Dans les deux cas, le but est de modéliser l'environnement du robot en temps réel de manière à ce qu'il puisse le reconnaître et identifier les tâches à effectuer. Le senseur par photomodélisation implique l'existence d'une mini caméra embarquée dans le robot qui transmet les images 2D au logiciel de photomodélisation, qui va lui, les scanner et les modéliser en temps réel, les rendant du même coup tangibles pour la machine.

Des systèmes de photomodélisation extrêmement simples équipent souvent les robots de compagnie pour particuliers. Pour un flic, ce n'est pas du tout anodin. La caméra de Sirius le chat argenté (*Les Affranchis*, p. 154) fut d'une grande aide dans la résolution du dossier Garcia géré par le COPS.

Il est fréquent que les individus suffisamment riches pour se payer un robot ne s'arrêtent pas là. Dès que plusieurs robots cohabitent en un même lieu, on considère alors cet ensemble comme un parc robotique. Ce parc est géré par un serveur, un ordinateur central dont la seule fonction est de gérer la coordination de tous les robots (dans les plus grosses sociétés, plusieurs ordinateurs gèrent chacun un parc spécifique – robots de nettoyage, de gardiennage, etc.).

Au sein d'un parc robotique, les unités disposent de senseurs individuels dont les données sont transmises à un serveur. C'est lui qui a la capacité de scanner les images 2D (photomodélisation) ou d'identifier les nuages de points tridimensionnels (télémétrie laser) et de coordonner les actions des unités pour effectuer les tâches qui s'imposent. Un tel système repose sur la rapidité de la transmission des données entre les unités et le serveur. Elle se fait par ondes radio. Un brouilleur électromagnétique adapté sera capable de paralyser la transmission de données, rendant impossible la réalisation de tâches complexes par les unités robotiques. Pour pallier cela la plupart des unités conservent leur autonomie lors de l'accomplissement de tâches simples concernant leur programmation primaire.

Par ailleurs, la portée des émetteurs/récepteurs est limitée, définissant ainsi un périmètre d'action des unités robotiques autour de leur serveur.

Il est déjà arrivé qu'un robot de surveillance suive un cambrioleur jusqu'à sa voiture, par exécution de scripts simples, bien au-delà du périmètre géré par le serveur. Dans ce cas, le gusse n'a plus qu'à embarquer la machine dans son coffre pour la revendre le lendemain, à moitié prix.

7.3. Les robots à l'usine

Une machine, ça n'arrive pas bourrée à l'usine, ça ne fait pas grève ni ne réclame une prime pour Noël, ça ne prend pas de congé, ça ne dort pas et surtout, ça n'a aucun droit. Dans certaines branches de l'industrie, au fur et à mesure que le potentiel des chaînes de production robotiques s'améliore, le personnel humain diminue. À tel point qu'il y a des coins où le simple fait de prononcer le mot « robot » suscite la colère et d'autres où il faudra traverser plusieurs kilomètres de complexes avant de trouver une présence humaine. En général, un industriel commence d'abord par acquérir une chaîne de production partiellement ou totalement robotisée avant que le remplacement des sociétés à qui il sous-traite l'entretien ménager et la surveillance par des unités robotiques devienne rentable. Les principaux coûts concernent, en effet, les serveurs, la transmission de données et l'architecture même des locaux qui n'est pas forcément adaptée aux robots. Mais il arrive aussi que dans des secteurs sensibles tels que la recherche, on investisse dans un parc robotique dédié à la surveillance et à l'entretien ménager, pensant ainsi minimiser les risques d'espionnage par du personnel humain.



LES PARCS ROBOTIQUES ET LA CRYPTANALYSE

À partir d'une quantité de vingt machines gérées par un même parc robotique, l'utilisation d'ordinateurs quantiques comme serveur se généralise, en raison du nombre de calculs que ce serveur doit pouvoir effectuer simultanément. Or une machine quantique ne peut être crachée par un ordinateur classique, ce dernier mettrait en effet plusieurs dizaines d'années à décoder les clefs algorithmiques qui lui servent de protection. De ce fait, un parc robotique, qui en lui-même ne détient aucune donnée confidentielle ou sensible se trouve mieux pourvu contre le piratage que le reste de l'Intronet de l'entreprise, un paradoxe qui fait marrer plus d'un hacker.

7.4. Les robots et le gardiennage

Le terme de robot de surveillance est mieux adapté aux drones, derrière lesquels il y a un centre de commandement



humain qui analyse les données recueillies. L'intérêt d'un robot de gardiennage c'est qu'il gère avec une aide humaine minimale l'espace qui lui est confié. Selon les critères retenus comme caractérisant une agression (par exemple un spectre de chaleur détecté par une unité en dehors des horaires de bureau), le serveur averti l'ingénieur en charge de la sécurité. Le résultat n'est pas plus efficace, il est simplement différent et présente autant de faiblesses. La plupart des robots de gardiennage disposent d'un Taser de courte portée qui a surtout pour fonction de les protéger plus que de neutraliser un cambrioleur. La tâche du robot, une fois un intrus repéré, c'est d'avertir son serveur.

Évidemment, il existe des modèles qui sont destinés à l'attaque et certains sont capables d'utiliser des armes à feu. Mais pour la plupart des industriels, ce genre de joujou ne présente que très peu d'intérêt : le robot a en effet toutes les chances, s'il fait feu à l'intérieur des locaux de l'entreprise, de provoquer plus de dégâts que l'intrus n'en aurait occasionné lui-même.

7.4.1. Programmation et contrôle

Les robots et les drones disposent des caractéristiques suivantes :

- **Carrure** : représente la fiabilité du robot ou du drone et fonctionne comme la Carrure des personnages.
- **Perception** : représente le nombre et la qualité des senseurs du robot ou du drone, et fonctionne comme la Perception des personnages.
- **Réflexes** : représente le temps de réaction du cerveau artificiel du robot ou des relais de transmission du drone, et fonctionne comme les Réflexes des personnages.
- **Coordination** : représente le nombre et la flexibilité des outils de manipulation du robot ou du drone, et fonctionne comme la Coordination des personnages.
- **Design** : représente l'attrait des courbes du robot ou du drone et remplace le Charme des personnages.
- **Adaptation** : représente la capacité à apprendre et à utiliser les informations disponibles pour réagir à des paramètres non précisés par les ordres. Seuls les robots disposent de cette caractéristique.
- **Résistance** : fonctionne comme la résistance des objets (voir Le matériel d'intervention).
- **Structure** : fonctionne comme les Points de structure des objets (voir Le matériel d'intervention).
- **Mouvement** : indique la vitesse maximum du robot ou du drone.
- **Autonomie** : le temps que peut fonctionner un robot avant de recharger ses batteries électriques.

De plus, les robots, et eux seuls, disposent de **programmes** (voir plus bas). Ils ne peuvent agir qu'au sein de ces programmes, et conformément aux ordres de leur propriétaire. Tous les robots sont équipés d'une interface vocale et d'un clavier escamotable pour entrer les ordres. Les propriétaires exigeants peuvent faire l'acquisition d'un **module de contrôle à distance** - 1 000\$ - qui leur permet d'envoyer des ordres par téléphone mobile - message vocal ou SMS. Même avec ces programmes, les robots n'ont pas une autonomie totale ; laissés sans ordres, ils se

mettent en veille et ne réagissent pas, même s'ils commencent à se faire découper à la tronçonneuse.

Les drones ne disposent pas de programmes, mais sont tous équipés d'un module de contrôle à distance. Selon la complexité du drone, ce module peut se limiter à une « simple » télécommande de modèle réduit, ou ressembler à un cockpit d'avion de chasse. La plupart des drones industriels ou de sécurité se contrôlent via une console pas plus encombrante qu'un ordinateur de bureau. Lorsque l'opérateur dirige un drone, c'est lui qui effectue tous les jets de dés, comme s'il accomplissait lui-même la tâche. Cependant, entre sa caractéristique et celle du drone, on utilisera toujours la plus faible des deux.

7.4.2. Les programmes des robots

Voici la description et les possibilités des différents programmes de robots, chacun d'entre eux fonctionnant comme une compétence de personnage.

Indépendamment du programme de Navigation, tous les robots peuvent se déplacer en utilisant leurs senseurs et leur mode de locomotion. L'absence de ce programme implique juste que l'ordre doit spécifier la direction à prendre et la distance à parcourir.

ACQUISITION DE CIBLES

Ce programme permet au robot de reconnaître une cible - humaine ou pas - selon la description faite lorsque l'ordre a été donné. Suivant l'Adaptation du robot, la probabilité d'erreur est plus ou moins grande, aussi est-il conseillé de faire une description la plus précise possible. En connectant le robot à un ordinateur, on peut lui envoyer une photo de la cible, auquel cas le pourcentage d'erreur est minimal.

Même si le nom du programme est très « guerrier », il n'est pas utile qu'en matière de sécurité ; il peut permettre de spécifier à un robot de protocole de ne s'occuper que d'un invité en particulier, etc.

Ordres : aucun, mais permet de spécifier les ordres des autres programmes.

Résolution : lorsqu'une cible se présente, le robot tente de la reconnaître. Il effectue un jet d'Acquisition de cibles/Adaptation dont la difficulté varie selon l'ordre donné : si une photo est disponible, la difficulté est de 1. Elle passe à 2 pour une description détaillée et à 3 pour une description sommaire.

Si la cible est déguisée, le jet d'Acquisition est alors effectué en opposition au jet de Déguisement/Perception. La cible disposera alors d'un nombre de réussites gratuites correspondant au niveau de description dont le robot dispose sur elle : +1 réussite en cas de description détaillée sans photo, +2 réussites en cas de description sommaire.

COMBAT

Ce programme permet au robot de gérer ses outils manipulateurs pour se battre en mêlée. Il permet une certaine forme d'improvisation, notamment sur le choix de l'attaque et sur le placement tactique, selon l'Adaptation du robot.

Ordres : « Attaque ! », « Tiens la position ».

Résolution : comme pour le combat des personnages.



117

NÉCESSAIRE



CONSTRUCTION

Ce programme permet au robot de construire un objet spécifié lors de la conception du programme. Selon le modèle, cet objet peut être un briquet ou un module de station spatiale. Certains robots très spécialisés ne connaissent qu'une étape de la construction d'un objet.

Ordres : « Construis », « Répare », « Stop ».

Résolution : le robot effectue un jet de Construction [objet spécifié]/Coordination (2).

DOMOTIQUE

Un robot disposant d'un tel programme sait gérer une partie de la vie d'une maison, spécifiée à la conception du programme. Les différentes possibilités sont : nettoyage, vaisselle, cuisine, courses, etc. lorsque le robot est livré, il faut passer par une phase de configuration durant laquelle le propriétaire entre les caractéristiques du « foyer » : carte de la maison, description des membres du foyer, etc.

Ordres : « Fais les courses », « Nettoie la maison », « Fais la vaisselle », etc.

Résolution : les programmes de domotique sont si fiables qu'aucun jet n'est nécessaire. Si l'ordre donné ou la condition de l'appartement sont exceptionnelles, le robot effectue un jet de Domotique [aspect spécifié]/Adaptation (1).

NAVIGATION

Un robot équipé d'un tel programme sait se déplacer dans un environnement spécifié à la conception du programme. Une carte de l'environnement, correctement légendée, accompagne cette programmation. Le robot peut reconnaître et se diriger vers des points indiqués de cette carte, relever sa position et naviguer comme un humain muni d'un GPS. Dans les années 30, les capacités des robots limitent la taille de la carte à une grande

ville comme Los Angeles. Si le robot est capable de manipuler un volant et des pédales de voiture, le programme de Navigation lui permet de conduire, comme un personnage normal.

Ordres : « Va à ... », « Indique ta position », « Patrouille entre ... et ... ».

Résolution : pour naviguer, le robot effectue un jet de Navigation [zone spécifiée]/Perception (1). Pour manœuvrer le véhicule, il effectue un jet de Navigation [zone spécifiée]/Coordination dont la difficulté est fixée selon les règles de poursuite.

PROTOCOLE

Le robot connaît les formules de politesse et les us et coutumes d'un milieu spécifié à la conception du programme. Le programme de Protocole est le seul qui permette à un robot de simuler une conversation avec un être humain. Même ainsi, la nature robotique de l'interlocuteur devient évidente au bout de quelques répliques, quelle que soit l'apparence du robot.

Ordres : « Réceptionne les invités », « Dresse le plan de table », etc.

Résolution : le robot effectue un jet de Protocole [milieu spécifié]/Adaptation (1).

SPORT

Le robot disposant de ce programme sait pratiquer un sport particulier, spécifié à la conception du programme. Il en connaît les règles, le pratique effectivement et peut mémoriser des tactiques spéciales. Dans les années 30, la participation des robots aux fédérations sportives est interdite, exception faite de l'Independent Base-ball Association (COPS Pilote, p. 194).

Ordres : « Commencer partie », « Retour au vestiaire », « Tactique... ».

LES ROBOTS ET LES DRONES

Nom Robot	Car	Per	Ref	Coo	Des	Ada	Res	Stru	Mou	Aut	Prix
Living Fridge	1	0	1	0	2	1	0	5	0	secteur	3 000\$
Robby	1	1	1	1	2	1	0	4	4km/h	secteur	2 500\$
Mechapet	1	2	2	2	3	1	2	5	16km/h	6 mois	10 000\$
Mechapet (luxue)	1	2	2	2	3	1	2	8	16km/h	6 mois	20 000\$
JetRider	0	0	2	2	0	2	0	5	0	secteur	9 000\$
Baseballtronic	2	3	3	5	2	2	3	8	5km/h	1 mois	50 000\$
C-3PO	1	1	1	1	5	3	0	5	3km/h	1 mois	100 000\$ la soirée
T-Rex	10	2	2	3	3	2	10	50	16km/h	secteur	250 000\$
Type Z	3	1	2	2	5	2	4	10	3km/h	2 mois	15 000\$
Warbot	5	4	4	4	1	1	7	10	40km/h	secteur	10 000\$
Labor	5	3	3	3	1	5	8	20	60km/h	secteur	50 000\$
Mechacop	4	3	3	3	3	3	7	15	6km/h	1 mois	40 000\$
Tueur	3	4	3	3	4	2	5	5	1-8km/h	8h	10 000\$
Sentry gun	1	4	4	4	1	1	10	20	0	144h	5 000\$
Sniper gun	1	4	1	4	1	1	2	5	0	144h	5 000\$
Drone	1	4	2	2	1	0	3	5	120km/h	24h	1 000\$
Caméra											
Démineur	1	4	4	4	1	0	5	5	4km/h	secteur	5 000\$



TABLE D'IMPACT SUR ROBOT OU DRONE

Jet d'impact	Effets et pertes de Points de structure
1	Aucun effet. Vous êtes grotesque, vous croyez même voir se dessiner un rictus méprisant sur le visage du robot.
2	Aucun effet. Si le robot est de taille réduite, vous avez fait un petit trou et la balle poursuit sa trajectoire. Perte de 1 Point de structure.
3	Vous touchez une partie sensible. Vous détruisez un des programmes du robot ou du drone. Perte de 1d6 Points de structure.
4	Vous venez de détruire le relais de commande du drone ou du robot. Dans le cas d'un drone, son opérateur ne pourra plus le commander. Dans le cas d'un robot, s'il fait partie d'un parc robotique il commencera à agir indépendamment des autres robots (qu'il pourrait alors prendre pour des intrus), s'il ne fait pas partie d'un parc robotique le coup n'a aucun effet. Perte de 1d6 Points de structure. L'objet perd un dé en Performance ou la difficulté de tous les jets de compétence effectués avec cet objet est augmentée de 1.
5	Vous avez touché une partie utile. La difficulté de tous les jets de compétence effectués avec le robot ou le drone est augmentée de 1. Perte de 1d6 Points de structure.
6	Vous avez fait un gros trou dans l'objet, vous pouvez voir à travers. S'il y avait quelqu'un derrière, vous le blessez. Vous ne touchez aucune partie sensible. Perte de 3 Points de structure.
7-8	Coup au but ! L'objet perd 1d6 Points de structure.
9	Joli coup ! L'objet perd 1d6 + 2 Points de structure.
10-11	Vous avez touché une partie utile. La difficulté de tous les jets de compétence effectués avec le robot ou le drone est augmentée de 2. Perte de 2d6 Points de structure.
12	Vous avez rayé la peinture. Vous êtes simiesque. Le robot éclate d'un rire moqueur et métallique.
13	Vous avez fait un très gros trou, vous pouvez y passer votre bras. S'il y avait quelqu'un derrière, vous le blessez. Vous ne touchez aucune partie sensible. Perte de 5 Points de structure.
14+	Vous détruisez le centre de commande de la machine. Perte de tous les programmes et de 2d6 + 4 Points de structure.

Résolution : pour pratiquer le sport, le robot effectue un jet de Sport [sport spécifié]/Coordination (1). Pour appliquer une règle ou une tactique spéciale, il effectue un jet de Sport [sport spécifié]/Adaptation (1).

Tir

Ce programme permet au robot de gérer ses outils manipulateurs pour utiliser une arme, spécifiée à la conception du programme. Il permet une certaine forme d'improvisation, notamment sur le choix de l'attaque et sur le placement tactique, selon l'Adaptation du robot.

Ordres : « Attaque ! », « Tiens la position », « Tir de barrage dans la direction... », « Mode de tir... ».

Résolution : comme pour le combat des personnages.

7.4.3. La guerre des robots

Lorsqu'un individu cherche à abattre un robot ou un drone, la procédure est alors très similaire à celle employée

lors d'un tir contre un véhicule (*COPS Pilote*, p. 143). On soustrait la Valeur de résistance du robot aux dommages infligés puis, si des dommages subsistent on effectue un jet d'impact en lançant 1d10 affecté de modificateurs spécifiques.

7.5. Les robots et drones domestiques

LIVING FRIDGE

Le Living Fridge fut le premier robot commercialisé à grande échelle et reste aujourd'hui le numéro 1 des ventes. D'aspect extérieur, il ressemble à n'importe quel réfrigérateur californien : immense, à plusieurs compartiments, suffisamment vaste pour nourrir un régiment et disposant d'une machine à glçons.

La véritable originalité est cachée à l'intérieur : un cerveau robotique et une connexion au Network. Une fois configuré, le Living Fridge nourrit une famille pendant des

Modificateurs au jet d'impact avec du matériel d'intervention*

Pour chaque tranche pleine de 7 points de dommages causés (1-7, 8-14...)

Après un tir de couverture sur le robot ou le drone

Après un tir en rafale courte

Balle perce-blindage
Balle choc

+1
+1, mais un seul jet d'impact pour l'intégralité du tir.
Pas de modificateur mais un jet pour chaque balle qui touche.
+1
-1



années. Avec une option supplémentaire, il peut même ouvrir tout seul la porte au livreur !

Programmes : Domotique [approvisionnement] 6+

ROBBY

Robby est le meilleur ami du célibataire endurci. Ce robot d'un peu plus d'un mètre de haut est complètement équipé pour maintenir la maison dans un état de propreté permanent : deux bras manipulateurs pour soulever le tapis, un mini aspirateur et un maxi aspirateur, un réservoir de lingettes intégré et une routine de détection des acariens. En option, on peut commander un module Karsher.

Programmes : Domotique [nettoyage] 4+

MECHAPET

Ces robots animaux sont beaucoup plus chers que les autres et relèvent véritablement du luxe le plus provocant. D'ailleurs, il ne s'agit pas pour ces animaux de ressembler à leurs cousins organiques, mais bien d'avoir l'aspect le plus mécanique et artificiel possible (cf. COPS, p. 218). Les principaux modèles sont les robots-chiens et les robots-chats, mais il existe aussi des versions exotiques aux prix indécents : alligator, puma, panthère, etc.

En terme de dommages, les griffes et la gueule des Mechapet peuvent infliger des blessures d'une puissance de 1 à 3 (dommages équivalents à ceux d'une arme blanche).

Programmes : Protocole [animal spécifié] 6+, Sport [chercher la baballe] 6+, certaines versions illégales ont un programme de Combat [gueule et griffes] 7+.

JET RIDER

Ce robot est un système expert de conduite et de navigation. La société Jet propulsion laboratory a négocié un jeu de contrat de partenariat avec Ford, et c'est le JetRider qui équipe la Ford limo vintage. Il y est équipé d'une interface avec un satellite de navigation qui lui garantit de ne jamais se perdre.

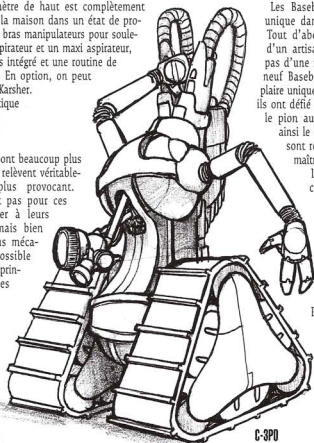
Le JetRider équipe depuis d'autres véhicules, parfois sans l'interface avec le satellite. Il n'a pas de composantes physiques, il est directement intégré à la console de la voiture, qu'il manipule électroniquement. En quelque sorte, il « est » la voiture. En rajoutant un module de contrôle à distance, on peut se faire rejoindre par sa voiture ou lui demander d'aller chercher quelqu'un à une adresse précise.

Programmes : Navigation [ville spécifiée] 5+.



7.5. Les robots et drones de l'entertainment

BASEBALLTRONICS



Les Basealltronics sont un cas unique dans l'univers des robots. Tout d'abord, ils sont le produit d'un artisan – Andrew Wilson –, pas d'une industrie, et chacun des neuf Basealltronics est un exemplaire unique, fait à la main. Ensuite, ils ont défié la chronique en damant le pion aux humains, constituant ainsi le seul cas où les robots se sont révélés supérieurs à leurs maîtres.

Les Basealltronics ont un châssis humanoïde avec un look légèrement rétro. Ils sont tous peints en rouge – c'est plus flashy – mais sont en général habillés comme des humains aux couleurs de l'équipe de Pasadena.

Programmes : Sport [base-ball] 4+, Andrew Wilson prévoit d'installer un programme de Protocole [journalistes sportifs] 7+ d'ici 2031.

C-3PO

Le célèbre droïde de protocole de la princesse Leia existe réellement depuis 2027. C-3PO est lui aussi un chef-d'œuvre d'Andrew Wilson, fait main de la tête aux pieds. Son apparence reproduit fidèlement celle que tous les fans de Star Wars connaissent.

Sa programmation reproduit elle aussi en tout point le comportement du personnage de film ; il est réellement un robot de protocole. Du coup, LucasFilm, propriétaire de ce robot unique, le loue à des prix astronomiques pour des réceptions de très haut vol. C-3PO a d'ailleurs eu l'honneur de présenter la cérémonie des Oscars de 2028 et 2029, et il devrait remettre ça pour 2030.

Programmes : Protocole [réceptions mondaines] 4+, Protocole [vieille République] 5+, Protocole [cérémonies officielles] 5+.

T-REX

Si Living Frigde est LA réussite commerciale de Living Machines, le T-Rex est LA réussite publicitaire de Jet propulsion laboratory. Ce gigantesque robot est une exacte réplique du dinosaure du même nom. Il n'en existe qu'une

poignée d'exemplaires, tous en service dans des casinos de Las Vegas (*COPS Pilote*, p. 35).

Bien sûr, la programmation de ce monstre le rend complètement inoffensif. Quel plaisir pour un bambin de 6 ans que de caresser le museau du gigantesque prédateur ! Bien sûr, il y a quelques rumeurs faisant état de « dérapages », mais ce ne sont que des rumeurs.

Il existe d'autres modèles de robots dinosaures, tout aussi performants, mais ils sont moins célèbres et « charismatiques ».

En terme de dommages, les griffes et la gueule des T-Rex peuvent infliger des blessures d'une Puissance de 5 (dommages équivalents à ceux d'une arme blanche).

Programmes : Acquisition de cibles 7+, Protocole [dinosaures] 6+, Combat [gueule et griffes] 6+.

TYPE Z

Le Type Z est un type de robot plus qu'un modèle particulier. Construits par Living machines, les robots Type Z sont tous des répliques de célèbres personnages de manga. La duplication est surprenante : peau synthétique, véritables vêtements, etc. Il en existe une multitude dans les parcs d'attractions japonais, et quelques-uns dans le Little Tokyo de Los Angeles (*COPS Pilote*, p. 233).

Des rumeurs prétendent que certaines organisations criminelles se serviraient du programme d'Acquisition de cibles de ces robots pour traquer certains de leurs adversaires ou pour repérer les flics en approche.

En termes de dommages, les Types Z peuvent infliger des blessures d'une Puissance de 3 (dommages équivalents à ceux d'une arme blanche).

Programmes : Acquisition de cibles 6+, Combat [katana ou super-sayan kung fu] 7+, Protocole [manga d'origine] 6+.

WARBOT

Ici encore, il s'agit d'un type de robot et non d'un modèle précis. Les Warbots sont tous des créations artisanales des étudiants de CalTech adeptes du RoboWar Arena (*Amitiés de Los Angeles*, p. 46). Bien qu'ils soient tous différents les uns des autres, les Warbots partagent des caractéristiques communes : ils sont rarement humanoïdes, le plus souvent tractés par des chenilles et affreusement blindés. Ils portent tous les insignes et les emblèmes de leur équipe de RoboWar Arena.

Programmes : Combat [trouconneuse] 6+, Tir [Benelli tactical 053] 6+.

7.7. Les robots et drones de sécurité

Tous ces robots sont réservés aux forces de police, à l'armée et aux personnes privées disposant d'un permis spécial.

DRONE CAMÉRA

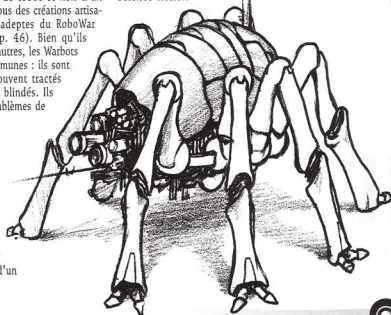
En 2030, plus aucun Californien ne s'étonne de la vue d'un drone caméra (*COPS Pilote*, p. 15). Ce dernier est une « grosse galette » en matériaux composites surmontée de deux rotors compensés. Il est équipé de grosses lentilles visibles de loin et d'une foule d'antennes diverses et variées. Le tout mesure moins d'un mètre de diamètre pour environ 60 cm d'épaisseur. La livrée est aux couleurs du département de police concerné. En ce qui concerne le LAPD, les drones caméras sont sous le contrôle de la Drone unit, elle-même un service de l'ASD.

Les drones caméras ne sont déployés que dans les quartiers où la présence policière est supérieure à -1. La surveillance qu'ils exercent est simulée de la même façon que pour les caméras de surveillance, si ce n'est que les jets de Perception sont modifiés favorablement par le score de présence policière et défavorablement par ceux de criminalité et de délits mineurs. Chaque opérateur gère moins d'une dizaine de drones.

Bien qu'ils ne soient pas des robots, les drones caméras ont une certaine autonomie. Une fois que l'opérateur humain a désigné une cible visible par le drone, celui-ci peut la suivre indéfiniment, tant qu'elle ne rentre pas dans un bâtiment. Il avertit l'opérateur dès qu'il perd sa cible. De plus, ils disposent d'une gigantesque base de données concernant les détonations d'armes à feu et d'un analyseur audio. Lorsqu'un coup de feu retentit dans un quartier surveillé par drone, effectuez un jet de Perception (2) – en utilisant le score du drone. En cas de réussite, l'opérateur humain est averti par une alarme silencieuse. Il peut aussi retransmettre les images qu'il filme à des ordinateurs spécialement programmés pour identifier les visages de criminels connus.

DRONE DÉMIENIER

Ce drone a vraiment l'air sorti d'un film de science-fiction



121

(COPS Pilote, p. 89). Pourtant, il est fiable et efficace. Ses pattes d'araignée lui permettent de se rendre n'importe où et sa petite taille – moins de soixante centimètres de haut – participe du même principe. Ses deux bras manipulateurs sont aptes à désamorcer la plupart des bombes. De plus, les senseurs placés dans sa tête sont tout autant chimiques que visuels ou auditifs et il dispose même d'un compartiment blindé sous son ventre pour y placer les bombes sur le point d'exploser afin de les déplacer vers un lieu moins sensible.

LABOR

Le robot Labor est le modèle envoyé par le consortium Arès pour construire la base martienne (COPS Pilote, p. 257). Le châssis de ce dernier est une paire de chenilles surmontée d'une tourelle équipée de nombreux bras manipulateurs télescopiques et senseurs en tout genre. Le tout est revêtu d'un blindage prévu pour résister aux pluies de mini météorites. Chaque Labor est équipé d'une radio qui lui permet, par le biais du relais martien, de communiquer avec la Terre.

Programme : Construction [base martienne] 6+, Navigation [plaine d'Underhill] 6+.

MECHACOP

Dans la course à la publicité et à l'IA consciente, Living Machines a joué le tout pour le tout avec le Mechacop... et a perdu. Le châssis du Mechacop est modelé sur le physique d'un athlète grec ; son programme de tir réplique les capacités de Thomas O'Doole (cf. COPS, p. 267) et sa syntaxe est des plus rassurantes. Habillé de son uniforme du LAPD, il était conçu pour gagner.

Seulement Living Machines a voulu aller trop vite trop loin. Le cerveau informatique de Mechacop ne peut gérer toutes les variables du métier de flic. Parfois, il reste sans rien faire au milieu de la fusillade, passant en revue toutes

les procédures possibles sans en trouver une qui convienne. Parfois, il dérape complètement et ouvre le feu sur un piéton qui traverse en dehors des clous.

Du coup, les quelques Mechacop créés n'ont jamais été mis en service et certains d'entre eux ont échappé à la destruction en étant récupérés par quelques particuliers.

Programme : Acquisition de cibles 6+, Combat [matraque] 5+, Navigation [LA] 6+, Tir [Colt Terminator 031] 6+.

ROBOT TACR

Ce type de robot rassemble de nombreux modèles très différents les uns des autres, mais tous artisanaux et d'origine criminelle. Globalement, le principe consiste à convertir des Mechapets exotiques ou des animatronics de l'entertainment pour des missions d'infiltration et d'assassinats. En environnement urbain, les modèles les plus utilisés sont les alligators (Amitiés de Los Angeles, p. 21) et les serpents (Amitiés de Los Angeles, p. 120).

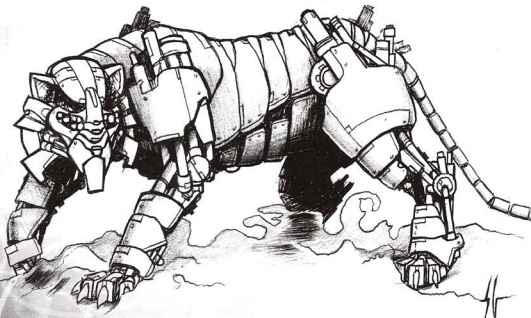
D'une façon générale, ces robots répliquent si bien l'apparence de leur modèle organique qu'il faut un jet de Perception (2) pour comprendre qu'on a affaire à un robot. Les modèles de castors (Amitiés de Los Angeles, p. 21) disposent tous d'un module de contrôle à distance.

Ils infligent les mêmes dommages qu'un Mechapet mais sont aussi souvent munis de gadgets mortels (croc empoisonnés, système explosif...).

Programmes : Acquisition de cibles 5+, Combat [gueule et griffes] 5+, Navigation [LA] 5+.

SENTRY GUN

Ces robots sont construits par la célèbre société du même nom, Sentry Inc (Amitiés de Los Angeles, p. 9, COPS Pilote, p. 14 et ce même supplément). Ils sont constitués d'un trépied, d'une caméra IR et d'un Stoner 042 avec chargeur tambour de 1 000 cartouches. Le principe est simple, il tire



sur toutes les cibles désignées. Certains modèles disposent d'un module de contrôle à distance avec mise à jour en temps réel des munitions en magasin.

Programmes : Acquisition de cibles 5+, Tir (Stoner 042) 5+

SNIPER GUN

Toujours construit par Sentry Inc, le Sniper gun est le cousin du Sentry gun. Il s'agit d'un bras manipulateur monté sur trépied et accompagné d'un impressionnant système de visée : caméra, télémètre laser, anémomètre et base de données sur les tirs déjà réalisés. Là où un sniper humain met quelques minutes à « faire le point » sur sa cible, le Sniper gun met à peine 30 secondes. Du point de vue militaire, le seul inconvénient du Sniper gun est son poids : 15 kg pour l'ensemble arme-robot, c'est lourd !

Programmes : Acquisition de cibles 4+, Tir (Sharp 215L) 4+.

8. La So-Cyb

8.1. La So-cyb...

comme Soft-Cybernetique

Voilà, tout est dit. Passez au chapitre suivant. Bon ok, on reprend. Au début, il y avait un vieux rêve : l'homme en lien direct avec la machine. Si, initialement, le concept était plutôt sympa (on va créer des objets obéissant à la pensée humaine ou dotés d'autonomie comparable à un cerveau humain) on aboutissait régulièrement à des monstres qui ne remplaissaient pas leur but initial. Pourquoi ? Parce qu'on s'obstinait à faire de la « hard-cybernetique » : on greffait des bras ou des jambes cybernétiques que le corps rejetait immédiatement ou qui nécessitaient l'injection quotidienne de doses massives d'antibiotiques et d'analgésiques divers à son porteur. Plus grave, l'interface homme/machine ne disposait pas de commandes exhaustives. En clair, les membres ne répondaient pas à certains ordres dictés par le cerveau. Celui-ci est en effet trop complexe dans ses divers vecteurs d'informations (échanges gazeux et hormonaux, notamment, particulièrement difficiles à traduire pour une machine). Passons sur les pannes, nécessitant des interventions chirurgicales. Trois générations de cobayes plus tard, aimablement fournis par des bataillons d'élite de diverses armées (Delta Force, SAS, Spetsnaz russes) désireux de créer le soldat cybernétique ultime, le débat n'avait pas beaucoup progressé. Bien évidemment, on réussissait à créer des squads de soldats dignes de Steve Austin mais leur prix (qui a dit trois milliards ? gagné !), en terme de perte humaine comme financière (surtout financière d'ailleurs), est si élevé, qu'il fallut se résoudre à abandonner le projet du tout « hard-cyber » pour ce début de siècle. D'autant que les militaires replacèrent vite leurs billes (en clair la caisse noire du budget de la défense) dans la génétique pour créer le super soldat génétiquement modifié ! Mais c'était sans compter sur la ténacité de jeunes chercheurs...

8.2. La réussite par l'échec

Un groupe de chercheurs, d'un petit labo spécialisé dans le codage/décodage de données à partir d'impulsions, avait bien compris que la « hard-cyb » avait pêché par orgueil sur deux points : vouloir faire fusionner homme et machine, ainsi que d'avoir crû pouvoir traduire l'intégralité du système d'information du cerveau. Alors, les chercheurs de « Yin&Yang Soft » se mirent à travailler sur un seul vecteur d'information du corps humain : l'impulsion bio-électrique. Les chinois appellent ça « le chi ». C'est cette bio-électricité qui traverse nos muscles et tendons... et nos méridiens d'acupuncture. Et plutôt que de remplacer un bras ou des yeux, on enfila des gants ou des lunettes abritant les compétences ou la technologie dont on a besoin. On échange plus les membres, on les enrichit !

Les chercheurs de Y&Y Soft créèrent alors des capteurs/transmetteurs (voir : broches douces/broches dures), sous forme d'aiguilles capable d'intercepter et de transcrire à une machine les impulsions bio-électrique. Plus fort encore, la machine était alors capable de répondre en renvoyant un message (une impulsion bio-électrique... bravo, vous suivez, ça me fait plaisir) interprété directement par le muscle ou tendon concerné, qui peut alors plus ou moins se contracter ou agir suivant la réponse. La soft-cybernetique était née.

8.2.1. Les principes fondamentaux

En clair, l'homme et la machine communiquent via des impulsions. Parfois, c'est l'homme qui envoie un message à la machine

Exemple : j'utilise des lunettes de So-Cyb, je crispe mes sourcils pour faire le point sur un emplacement précis, ça envoie l'impulsion « fait le point » à la paire de lunettes... qui fait le point ! Magique non ?

D'autres fois c'est la machine qui envoie des messages à l'homme.

Exemple : le radar d'un pistolet-mitrailleur vient de « locker » une cible et envoie une impulsion « remonter le bras de quelques centimètres vers le haut et à droite, puis tirer », les muscles du bras du tireur se crispent afin de s'aligner sur la cible et le tendon de l'index se referme sur la gâchette... pan dans le mille !

8.2.2. Les broches

Les capteurs/transmetteurs sont de deux sortes : les broches douces et les broches dures.

● **Les broches douces** se présentent sous la forme d'une électrode auto-collante, avec une myriade de petites aiguilles qui s'enfoncent sous la peau pour communiquer avec les muscles, les tendons et les méridiens. C'est sans douleur (juste une démanégeaison), laissant à peine une trace rouge une fois qu'on retire l'électrode.

● **Les broches dures** sont utilisées quand on a besoin de transmettre des infos complexes et rapides. Cela nécessite donc de « plugger » l'appareil et l'homme. En clair, la broche dure est un implant qui ressemble à une petite entrée de prise ronde de 2 millimètres de diamètres. C'est





là qu'on enfiche la prise de l'appareil. On peut ainsi faire transiter plus d'infos et plus vite. Et click et clack ! Ces appareils, pluggés et capables de commander au corps, sont dits « linkés ». Ils mettent en relation le cerveau et la machine, via le système nerveux. Les broches dures sont le seuil qui sépare la So-Cyb de la Hard-Cyb. Bienvenue dans un monde meilleur.

8.2.3. Les inconvénients

L'utilisation prolongée de So-Cyb a toutefois des répercussions : des fourmillements jusqu'aux maux de tête, issus des impulsions. Une exposition prolongée aux impulsions peut même endommager (temporairement ou définitivement) le système nerveux et les méridiens. Beaucoup d'adeptes de la So-Cyb utilisent des drogues pour compenser une utilisation massive de leur appareil.

CÂBLE ?

L'installation d'une broche dure n'est certainement pas une partie de plaisir.

La broche principale est connectée directement à la protubérance du tronc cérébral, cette partie du cerveau qui sert de relais et permet de transmettre les messages entre le cerveau et le cervelet ainsi qu'entre les pédoncules cérébraux et le bulbe. En bref cette opération est extrêmement délicate. Elle fut initialement conçue pour permettre aux malades atteints de syndrome d'enfermement (US, *locked-in syndrome*, état incapacitant résultant généralement d'une attaque cérébrale ou de maladies telles que la sclérose latérale amyotrophique, traduit une incapacité totale d'actionner le moindre muscle — pas même les muscles respiratoires ou un clignement de paupière — le malade est littéralement emprisonné dans son corps, incapable de communiquer avec l'extérieur) de communiquer. Résultat des recherches sur l'interface cerveau-ordinateur (BCI, *brain-computer interface*), la broche dure devint le moyen de lier finalement l'homme et la machine. C'est la technologie de la broche dure qui a ouvert de nouveaux espoirs dans le domaine de la recherche en cybétique (dite Hard-Cyb).

Malgré les incroyables progrès qui ont été réalisés en l'espace de trente ans, depuis les balbutiements des recherches sur la BCI, l'implantation d'une broche dure reste une procédure médicale rare, coûteuse et particulièrement dangereuse. Le taux de succès de l'implantation est de 80% des cas. Dans les 20% restant, on compte indifféremment les quelques rares cas de rejets et les nombreux cas de destruction de certaines parties du tronc cérébral provoquant l'isolement définitif du patient dans un univers mental plus proche de celui d'une plante verte que de celui d'un être humain.

Bien évidemment, des militaires, des fanatiques religieux, des organisations criminelles et des malades incurables sont tous prêts à courir le risque pour des motivations différentes, mais il sera très difficile de trouver un neuro-



8.3. Quelques exemples de So-Cyb

Nom

Lunettes « Clarity »

Description

Fabriquée par la firme Opticon, cet appareillage de So-Cyb a axé toute sa technologie sur l'amélioration de la vision par résolution numérique. Niveau look, il se présente comme une paire de lunettes de ski (lookée très mode), aux verres polarisés orangé bronze. « Clarity » est pourvu de quatre broches douces : une sur chaque tempe et une au-dessus de chaque paupière. Lorsqu'on pose l'appareillage, on ressent juste une petite piqure au-dessus des yeux ; le nerf optique de chaque œil est alors connecté. La broche des tempes, aux aiguilles très douces, assure la coordination de « Clarity » avec les

chirurgien prêt à tenter l'opération autrement. Pour un particulier il faudra soit pouvoir allonger quelques centaines de milliers de dollars, soit être prêt à subir une opération pratiquée par un des bouchers qui se prétendent médecin et qui opèrent illégalement dans les milieux les plus sombres de LA.

Si l'opération est effectuée dans une clinique ultra-moderne avec un neurochirurgien et une équipe compétente : l'opération coûtera alors 250 000\$, il faudra patienter deux semaines avant de sortir de l'hôpital, puis il faudra apprendre à utiliser la broche en compagnie de spécialistes durant une période de six mois (pour un coût total de 100 000\$ supplémentaire). Il sera ensuite nécessaire de subir une visite de routine (100\$) tous les mois. Les chances de succès de l'opération sont de 8 sur 10.

Si l'opération est effectuée dans l'illégalité : elle coûtera 50 000\$ et aucun suivi ne sera assuré. Pendant les six premiers mois d'utilisation le patient verra ses caractéristiques de Coordination et de Perception diminuer de 1. Qui plus est, il devra effectuer un jet de Sang-froid (2) afin de pouvoir utiliser un appareil connecté à la broche. Entre le sixième et le douzième mois ses caractéristiques retrouveront leur valeur habituelle et il ne devra plus effectuer que des jets de Sang-froid (1) pour utiliser les appareils connectés à la broche. Ce n'est qu'au bout d'un an qu'il maîtrisera sa broche. Les chances de succès de l'opération sont de 7 sur 10.

Si l'opération échoue, le patient terminera sa vie en pot de fleur dans un hôpital de LA. S'il s'agissait d'un PJ, vous pouvez créer un nouveau personnage.

Bien évidemment, les broches sont protégées de manière à éviter toute contamination provenant de l'extérieur... d'un autre côté personne n'a jamais prétendu qu'elles étaient totalement sûres dans des environnements trop pollués (égouts, squats...).

Une fois la broche dure principale installée, il est possible de la connecter à des entrées annexes (autres que sur la nuque) pour un coût réduit (1 000\$ par broche annexe).



GO VEGETABLES GO !

La So-Cyb ne s'est pas faite sans foirages, rassurez-vous (comment ça c'est pas rassurant ?)

Un des ingénieurs, en voulant tester une paire de lunettes, s'est grillé le cerveau. Il bave toujours aujourd'hui dans son sanatorium. Plus rigolo, le patron de la firme Y&Y lors de la première démo d'un gant devant la presse, a subi une hémiplegie de tout son côté droit pendant 6 heures : une des branches souples était placée sur un point vital paralysant. Moins cool, un utilisateur d'une paire de lunettes So-cyb avait pris du quetz, avant une pyramide... ce qu'il y a vu la rendu définitivement fou furieux : il s'est arraché une partie du cerveau en essayant d'ôter sa branche dure. Il occupe la cellule capitonnée à côté de l'ingénieur bavotant. Assez drôlatique également, une machine liée à un envoi d'une impulsion réponse si forte que le porteur a exécuté le même mouvement (le majeur qui se dresse) toute les 6 secondes, pendant 15 jours... Et pendant 15 jours il a fait des doigts à sa famille, ses collègues, des passants... une horreur à justifier !

De même l'utilisation prolongée de So-Cyb crée des troubles psychologiques, allant de la paranoïa (assez commune somme toute) à la schizophrénie la plus dure (mais puisque je vous dis que c'est le fusil qui me parle, M'sieur le cop). Dementia ex machina !

muscles faciaux, afin d'agir comme autant de commandes naturelles : froncez les sourcils et « Clarity » augmente son zoom. Battez les cils et « Clarity » fait le point. Vos paupières se durcissent et « Clarity » augmente le thermographe. Un produit d'appel pour ceux qui veulent s'initier en douceur aux joies de la So-Cyb. Indispensable aux professionnels de la surveillance ou des médias « live ».

Fonctionnalités :

- Zoom (x1 à x4)
- Thermographe
- Enregistrement vidéo (10mn de stockage d'image), avec arrêt sur image, zoom sur détails, etc..
- Anti-éblouissement
- Indicateurs constants : distance, définition, orientation, température.

Prix

30 000\$/12 000\$ au marché noir (volé)

Bonus

+2 en Perception (6 max)

Effets secondaires

Maux de tête d'une durée équivalente à deux fois le temps d'utilisation. Durant ce laps de temps, le personnage

subit un malus de -1 en Perception et -1 en Coordination (il lui est bien évidemment impossible d'utiliser de la So-Cyb pendant cette période).

Après chaque utilisation, faites un jet de caractéristique Carrure (2). En cas d'échec, le personnage est atteint de cécité partielle (équivalent de 1 sur 10 à chaque œil) pendant 6-Carrure jours.

Entretien

Autonomie de 24h. Les optiques doivent être nettoyées après chaque exposition à une intempérie (pluie, neige...) ou à une condition atmosphérique extrême (climat tropical humide, désert...).

Nom

Le Kit « Merlin »

Description

Bijou de la technologie de demain, « Merlin » vous offre de vous connecter directement au net. Merlin, vous propose une immersion totale sur le net via une interface totalement novatrice. Vous n'êtes plus devant votre écran, vous êtes passé derrière par une simple broche dure. Via une paire de lunettes et de gants, branchée sur une entrée réseau, vous évoluez dans une interface en 3 dimensions où chaque donnée se matérialise sous la forme de cubes et de boules. « Merlin » est pour l'instant réservé aux sysops des grandes firmes informatiques chargées de la protection des données sensibles... mais demain !

Merlin, créé par Y&Y dispose également d'un nouveau type de taille : le didacticiel intuitif, une IA qui permet de générer instantanément des petits programmes de réparation ou de protection d'urgence.

Fonctionnalités :

- Logiciels de surveillance du réseau, d'alarme et de contre-mesures contre tout type de piratage
- Logiciels de réparation et de maintenance du système
- Procédure accélérée de création de programme (didacticiels intuitifs)

Prix

300 000\$/200 000\$ au marché noir (volé)

Bonus

L'utilisateur bénéficie d'un bonus de 2 dés sur tous ses jets d'Informatique.

Effets secondaires

Maux de tête d'une durée équivalente à deux fois le temps d'utilisation. Durant ce laps de temps, le personnage subit un malus de -1 en Perception et -1 en Coordination (il lui est bien évidemment impossible d'utiliser de la So-Cyb pendant cette période).

Après chaque utilisation, faites un jet de caractéristique Carrure (4). En cas d'échec, le personnage est atteint de cécité partielle (1 sur 10 à chaque œil) pendant 6-Carrure jours. Après le troisième jet de Carrure raté de la sorte, le personnage devient définitivement aveugle (cela ne l'empêche toutefois pas de voir les informations électriques directement envoyées à son cerveau et lui détaillant le net).

Entretien

Autonomie de 24h. Stérilisation des broches et vérification des fréquences bio-électriques avant chaque utilisation.



Nom

Lunettes « Syрге »

Description

Fabriqu  par AvalonTech, filiale de StealthArms, « Syрге » a   t  con u pour les actions militaires discr tes n cessitant une totale efficacit  des tirs.

Niveau look, « Syрге » ressemble   un croisement entre une paire de lunettes de nageurs en piscine et une paire de lunettes de glacier. Il est dot  de trois broches douces autour des yeux. Il n cessite  galement la pose de lentilles sp ciales avant utilisation. Les lunettes sont ensuite reli es, par un cordon de fibre optique,   la lunette de vis e normale d'un fusil. « Syрге » permet de visualiser une cible dans des situations normalement impossibles : brouillard, nuit, neige,   travers des murs de verre, le contreplaqu , et le bois... Connect    une arme (seule une arme disposant d'un adaptateur produit par StealthArms entre dans cette cat gorie), il permet un d clenchement automatique du tir lorsque la cible verrouill e est dans une ligne de tir optimale. L'arme connect e peut aussi servir de cam ra et il est ainsi possible de tirer sur un adversaire en n'exposant que son arme. « Syрге » n'est accessible qu'  des troupes r guli res d'une arm e.

Fonctionnalit s

- Zoom (x1   x5)
- Thermographe
- Filtres de conditions ambiantes : pluie, neige, jungle, fum e...
- Anti- blouissement
- Indicateurs constants : distance, orientation, temp rature, vent
- Programme d'Acquisition de cible (voir pr c demment le chapitre sur la programmation des robots). Les lunettes doivent  tre programm es depuis un ordinateur et elles peuvent m moriser jusqu'  dix photographies. Lorsqu'un des individus m moris s passe devant l'utilisateur des lunettes, ce dernier doit effectuer un jet de 4+ /Sang-froid dont la difficult  est  gale   1 plus 1 pour chaque point de marge de r ussite  ventuellement obtenu par la cible sur un jet de D guisement. Si le jet est r ussi, l'affichage digital des lunettes surtigne la cible et il fait appara tre son dossier.

- Options : avec un kit de connection : acquisition et verrouillage de cible, tir automatique

Prix

-/60 000\$ sur le march  noir

Bonus

+2 en Perception (6 max)

Permet de lancer 1 d  suppl mentaire lors d'une attaque   distance (arme   feu, arme de jet).

Ignore les malus li s aux int mp ries (dans une limite de 2km)

Avec une arme connect e : r duit de 1 la difficult  du tir li    la port e (difficult  de 1 pour port es courtes et moyennes, difficult  de 2 pour port e longue).

Effets secondaires

Maux de t te d'une dur e  quivalente   trois fois le temps d'utilisation. Durant ce laps de temps, le personnage subit un malus de -2 en Perception et -1 en Coordination (il lui est bien  videmment impossible d'utiliser la So-Cyb pendant cette p riode).

Apr s chaque utilisation, faites un jet de caract ristique Carrure (3). En cas d' chec, le personnage est atteint de c cit  partielle ( quivalent de 1 sur 10   chaque  il) pendant 6-Carrure jours. Apr s trois  checs cons cutifs sur ce jet de Carrure, l'utilisateur devient d finitivement aveugle.

Entretien

Autonomie de 72h. Les optiques doivent  tre nettoy es apr s chaque utilisation.

Nom

Le gant « DaVinci ».

Description

Donnez corps   vos r ves ! Con u par la firme « MecaKnow », ce gant de So-Cyb vous permet de r ussir les travaux les plus fous : il r unit en effet tous les outils indispensables   un vrai artisan... « DaVinci » ressemble   une  norme pince de crabe stylis e, surmont  d'un  cran de la taille d'un paquet de cigarettes. Il contient six broches douces : trois autour du poignet, deux dans la paume et une pr s du pouce. D sormais, vous avez du g nie au bout des doigts. Ce gant vous permet de percer, visser, clouer, agraffer, scier, polir, d couper au laser... sans forcer et sans  -coups. Les accessoires s'embo tent avec facilit  au niveau des phalanges. Le tout avec une pr cision infinie car le « DaVinci » dispose de capteurs sensoriels tr s fins (thermiques, phoniques, rayons X). Son  cran de contr le, plac  sur le poignet, vous permet de visualiser l'int rieur d'une paroi, d'une planche, d'une t le pour en v rifier la d coupe ou le per age. Vous pouvez m me passer en mode « auto-guid  » et laisser le gant prendre les choses en main ! Reli  au net, il se connecte au site d'un constructeur d'un objet pour vous aider   le r parer.

Fonctionnalit s

- Accessoires : perceuse, visseuse, agrafeuse, cloueuse, bistouri-laser, scie   m taux, mini-tron neuse.

-  cran de contr le : zoom, rayons X, thermographe

- Acc s internet

- Didacticiel et assistance automatis e

- S curit  enfant

Prix

5 000\$/11 000\$ au march  noir (vol )

Bonus

+1 Coordination pour tous les travaux n cessitant les outils (5 max)

Les logiciels du gant offrent une comp tence de 7+ en  lectronique et 7+ en M canique.

Si on connecte le gant au net, la difficult  pour r parer/modifier un objet pour lequel on peut y trouver un sch ma technique est alors r duite de 2.

Effets secondaires

Fourmillement sur l'avant-bras durant 6-Carrure heures. Durante toute cette p riode, le personnage subit un malus de -1 en Coordination.

Entretien

10h d'autonomie. Possibilit  de brancher sur le secteur. Nettoyage des accessoires apr s utilisation.

Nom

Kit Razorbak

Description

Cet ensemble lunettes et gants, mis au point par « MetaGuns », permet à l'amateur d'armes automatiques de s'assumer pleinement. Léger, le kit Razorbak ressemble à un casque et à une paire de gants de joueur de Hockey. Bijou de miniaturisation, Razorbak nécessite toutefois de connecter le casque et les gants avec une broche dure (ce qui exige donc un minimum de une broche dure et deux broches annexes). Une fois l'homme et « la machine » connectés, ils ne font plus qu'un : la vitesse et la précision du tireur sont démultipliées. Diverses fonctionnalités permettent d'éviter beaucoup de pépins : vous pouvez enregistrer l'empreinte thermique et l'image de vos alliées pour que vos capteurs les identifient et interdisent au Razorbak de déclencher un tir dans leur direction. Grâce aux compensateurs de recul intégrés aux gants, vos tirs en rafales gagnent en efficacité. Ce kit est réservé aux unités d'élite de l'armée.

Fonctionnalités

- Visée laser intégrée au casque
- Zoom (x1 à 6)
- Anti-éblouissement et anti-choc sonique
- Thermographe
- Indicateurs constants : distance, orientation, température, vent.
- Programme d'Acquisition de cible (voir précédemment le chapitre sur la programmation des robots). Les lunettes doivent être programmées depuis un ordinateur et elles peuvent mémoriser jusqu'à cinquante photographies. Lorsqu'un des individus mémorisés passe devant l'utilisateur des lunettes, ce dernier doit effectuer un jet de (4+) / Sang-froid dont la difficulté est égale à 1 plus 1 pour chaque point de marge de réussite éventuellement obtenu par la cible sur un jet de Déguisement. Si le jet est réussi, l'affichage digital des lunettes surligne la cible et il fait apparaître son dossier.

- Mécanisme de sécurité contre les tirs amis
- Compensateur de recul

Prix

- / 150 000\$ au marché noir

Bonus

+1 en Perception (5 max)

Permet de lancer 2 dés supplémentaires lors d'une attaque à distance (arme à feu, arme de jet).

Réduit de 2 le résultat de tout jet effectué sur la table des dommages collatéraux (COPS Pilote, p. 135).

L'utilisateur gagne la capacité Rafale maîtrisée (COPS Pilote, p. 159).

Effets secondaires

Maux de tête d'une durée équivalente à quatre fois les temps d'utilisation. Durant ce laps de temps, le personnage subit un malus de -2 en Perception et -1 en Coordination (il lui est bien évidemment impossible d'utiliser de la So-Cyb pendant cette période).

Après chaque utilisation, faites un jet de caractéristique Carrure (3). En cas d'échec, le personnage est atteint de cécité partielle (équivalent de 1 sur 10 à chaque œil)

pendant 6-Carrure jours. Après chaque utilisation, effectuez aussi un jet de Sang-froid (3), en cas d'échec l'utilisateur est temporairement (7 jours - Sang-froid) affecté de troubles mentaux (paranoïa, hallucinations...).

Entretien

5h d'autonomie. Nettoyage après chaque utilisation. Stérilisation des broches et vérification des fréquences bio-électriques avant chaque utilisation.

Nom

Kit Maximus

Description

Encore un bel exemple des produits de AvalonTech. Cet ensemble lunettes et paire de gants se révélera vite indispensable à l'amateur de corps à corps. La vision périphérique fournit par les lunettes vous permettra d'anticiper toutes les attaques. Autre innovation, la paire de lunettes couvre vos oreilles pour vous apporter une amplification sonique très fine : le moindre pas, le moindre mouvement vous parviendra clairement. Reliée par un double cordon à une broche dure, vous êtes en contact direct avec vos armes : griffes, décharges électriques... Et vous bénéficierez de véris surpuissants à chaque doigt : vous avez ainsi une prise dont personne ne s'échappe et qui vous permet de briser des articulations avec un facilité enfantine.

Fonctionnalités

- Zoom (x1 à x2)
- Vision périphérique élargie
- Anti-éblouissement
- Thermographe
- Indicateurs constants : distance, orientation, température, vent.
- Lames rétractiles (121)
- Taser (005)

Prix

- / 60 000\$ au marché noir

Bonus

+2 en Perception (6 max)

Permet de lancer 1 dé supplémentaire lors d'une attaque au contact (à mains nues - uniquement attaque au poing, projection et immobilisation - ou avec une arme).

Effets secondaires

Maux de tête d'une durée équivalente à quatre fois les temps d'utilisation. Durant ce laps de temps, le personnage subit un malus de -2 en Perception et -1 en Coordination (il lui est bien évidemment impossible d'utiliser de la So-Cyb pendant cette période).

Après chaque utilisation, faites un jet de caractéristique Carrure (3). En cas d'échec, le personnage est atteint de cécité partielle (équivalent de 1 sur 10 à chaque œil) pendant 6-Carrure jours.

Entretien

5h d'autonomie. Nettoyage des lames et des optiques après chaque utilisation. Stérilisation des broches et vérification des fréquences bio-électriques avant chaque utilisation.



AFFAIRES EN COURS

PRÉDATEURS

Intro - Diane des villes

8h, South Gate. Jour d'uniformes pour les cops à deux par Spitfire. Le vent a chassé les brumes de pollution ce matin et on verrait presque le soleil. Appel prioritaire, le lieutenant Parkins du CRASH est tombé dans une embuscade avec ses hommes à deux blocs de là. Suspects : dix individus appartenant au OK Hill Crips Posse. Marque d'appartenance : tee-shirts avec adolescente pré-pubère s'enfonçant un objet contenant dans le rectum.

Les crips défouillaient depuis le premier étage d'une bâtisse à moitié en ruine. À vingt mètres à l'ouest, à l'angle de la rue, les détectives Baker et Perez opèrent un tir de couverture. En travers de la voie à hauteur de la bâtisse, le véhicule du lieutenant Parkins troué de balles. Le lieutenant est planqué derrière. Le détective Ruths se trouve déjà à l'intérieur, au rez-de-chaussée.

Entre l'imprécision du Black Mamba et le trip au PCP, les crips cartonnent tout sauf les pigs et les réservoirs d'essence. Les cops arrivent par l'Ouest. Baker et Perez signalent qu'ils vont bientôt donner l'assaut. Attente de renforts ? Négatif, ça revient à attendre le reste du gang.

L'un des cops connaît bien cette vieille rature de Parkins, qu'il porte dans son cœur malgré ses nombreux travers. S'il parvient jusqu'à sa voiture, il remarque les traits tirés du lieutenant. Celui-ci s'explique, peu concerné par le déluge de balles : il avait promis à sa fille de lui louer la robe « Diane des villes » pour son mariage à 800\$ le week-end. Oui mais voilà, il a claqué tout le pognon au poker. Le cops et ses collègues ne pourraient pas faire quelque chose pour lui ? Sa fille c'est le soleil de ses yeux, avec son sourire, elle

ferait fondre un razorbak en pleine charge et elle est encore plus canon que le détective Ruths... D'ailleurs Ruths est déjà à l'intérieur, il va falloir se bouger, les cops devraient passer devant...

Pourquoi ? D'abord, eux, ils ont des casques payés par le contribuable et ça serait injuste de laisser les « pauvres » du CRASH en tête. Ensuite, Ruths adore les mecs qui savent se la donner et ça serait un bon moyen d'avoir la cote auprès de cette déesse des caniveaux. Enfin, Parkins est lieutenant et ceci est un ordre ! Au fait pour les 800\$, c'est OK ?

À l'intérieur. Ruths est dans le hall et couvre l'escalier. Elle s'en bat l'os de la charge héroïque des cops, elle est rentrée pour ne plus être sous les tirs croisés des Crips et de ses collègues. Côté gang, si la moitié est au sol, les autres se rendent ou fuient. L'utilisation de petits calibres est préconisée. Pour chaque mort dont ils sont responsables, les cops devront rédiger un rapport détaillé - Bureaucratie/Sang-froid (1). En cas d'échec, le SAD ouvre une enquête.

À peine revenus à leurs véhicules, ils apprennent que le grand Skripnick en personne les attend dans son bureau (Conduite/Réflexes (2) pour être à l'heure).

1. Du plastic sous le réservoir

Il y a quarante-cinq minutes, la voiture du sénateur démocrate Shon Emfield a explosé devant l'entrée principale de sa villa, tuant sur le coup les deux gardes du corps qui

126

SCÉNARIO

se trouvaient à bord. Le sénateur, lui, est bien en vie et il n'est pas content du tout. La police scientifique est déjà sur place, et bizarrement les huiles du central ont demandé expressément que le COPS se charge de cette affaire. Alors vu les bons états de service des cops (Skripnick ne cite que les dossiers sans bavure et, s'ils n'ont que des mauvais états de service, il reste figé un instant les yeux vers le haut à gauche, puis reprend) ils vont faire en sorte de retrouver le ou les responsables et d'ici là, veiller à ce que le sénateur ne prenne pas une seule égratignure. Il ajoute que c'est l'avenir de leur carrière qui est en jeu (c'est à ce moment que les cops s'aperçoivent que Skripnick se fait pousser la moustache, disons qu'elle a bien deux jours déjà). La journée en uniforme est suspendue pour aujourd'hui mais il leur en reste [nombre de joueurs autour de la table] demi-journées à faire sur les sept jours qui viennent. Un cops (arrivé à l'heure) qui traîne un peu les pieds en sortant du bureau, attendant que ses collègues sortent, peut demander pourquoi le COPS a été expressément désigné. Skripnick avouera alors en toute confidentialité que la requête vient de Madame le maire en personne sur demande du sénateur. S'il a le bras suffisamment long pour que l'ordre redescende si rapidement à Skripnick, ça ne sent pas bon.

La villa du-sénateur se trouve au cœur de la résidence de Santa Monica Park, à la mode à une époque, mais dont la réputation commence un peu à être surfaite. Pour rentrer à

l'intérieur, il faut s'adresser poliment aux *privates* de la résidence (de la société Monica Protect) et attendre à la grille que Monsieur le sénateur confirme en personne que les cops sont attendus. Sinon ils peuvent aussi rentrer par effraction, ce qui n'est pas conseillé. Comme ils le découvriront assez rapidement, le système de surveillance de la résidence est un peu désuet. À part les grilles des accès principaux surveillées chacune par deux *privates*, les murs font deux mètres de haut. Pour les franchir : Athlétisme/Réflexes (1). Le vrai souci, ce sont les détecteurs à infrarouge de l'autre côté du mur reliés au poste de contrôle. En moins d'une minute, six *privates* seront sur place. Ainsi, avec un complice qui balance un chien ou un chat par-dessus la face est, les *privates* s'agitent dans tous les sens, concentrés sur ce secteur de la résidence, et personne ne remarque que les infrarouges ont signalé une intrusion deux minutes plus tard par la face nord. Une solution moins improvisée consisterait à bricoler un appareil de contre-mesures infrarouges – Électronique/Coordination (3) – avec le matos adéquat (issu d'un système d'alarme ou d'un parc robotique industriel, par exemple). L'examen du mur nord de la résidence – 6+ / Perception (3) – révélera d'ailleurs un appareil de ce type, positionné à mi-hauteur d'un lampadaire de l'autre côté de la quatre voies qui longe cette partie de la résidence sur deux kilomètres (une telle distance implique un examen d'au moins une demi-heure).





Si un cops est entré par effraction et qu'il passe par les jardins de la villa du sénateur, il remarquera peut-être - 6+ / Perception (1) - une silhouette au téléphone, près de la baie vitrée du troisième étage, qui ressemble trait pour trait au sénateur. Pourtant celui-ci se trouve actuellement devant l'entrée principale de la villa.

Ruinant les efforts de l'agent Benets et de ses coéquipiers, il est en effet en train de faire une déclaration de presse devant six journalistes, au milieu des débris calcinés de son véhicule et des bouts de ferraille projetés dans les plantes sur un rayon de quinze mètres alentour. À côté du responsable de la sécurité de Monica Protect, on peut aussi voir trois gorilles en costume sur mesure.

Le sénateur déclare aux journalistes que l'attentat est sans nul doute le fait de ces salauds irresponsables d'éco-warriors qui l'ont déjà menacé à maintes reprises. Le motif ? Il est pourtant très clair : le sénateur est à la tête d'un petit groupe de parlementaires réclamant que des subventions étatiques soient allouées aux programmes de recherches d'entreprises privées concernant les xénogreffes (cellules animales) sur les personnes atteintes de certaines maladies auto-immunes. Une intention courageuse, comme le prouve aujourd'hui la mort de ses deux gardes du corps et proches etc.

Une fois son petit speech terminé, les *privates* virent les journalistes et il vient saluer les cops. Il est du genre poli et calme et répond à leurs questions près de la piscine devant des cocktails de jus de légumes bio servis par les gorilles. À noter qu'un des trois gorilles s'éclipse rapidement sans avoir déclaré son identité ; une filature révélera quelques informations (voir « Les employés du sénateur »).

Quand le sénateur ne veut pas répondre à une question, il dit que ça n'a pas d'importance et ignore simplement l'argumentaire de son interlocuteur. Toute tentative d'intimidation ou d'évocation des droits et des devoirs du citoyen remonte rapidement au maire pour redescendre jusqu'à Skripnick. Ce dernier a les mains liées : trois avertissements de ce type et c'est la suspension pure et simple.

Lorsque les cops ont terminé l'interrogatoire, le sénateur se retire au deuxième étage. Benets s'apprête à rentrer au labo où le reste de son équipe se trouve déjà. Il pense avoir les premiers résultats d'analyse dans l'après-midi. Il a relevé une trace de pied, du 44 sans doute, dans la terre du jardin. L'endroit a pu servir de poste d'observation. Avec un jet de Scène de crime/Perception (1), il est possible de retrouver le chemin emprunté à travers les feuillages. Au bout de deux cents mètres, il débouche à proximité du mur nord de la résidence. Repérer l'appareillage de contre-mesures infrarouges resté à mi-hauteur du lampadaire, de l'autre côté de la rue, devient alors beaucoup plus évident - 6+ / Perception (1) - et ça sent le travail exécuté à l'aveuglette, avec des moyens limités.

À l'endroit de l'explosion, Scène de crime/Perception (1) :

Marge (0) - Une personne qui se serait trouvée sur la terrasse devant la porte d'entrée ou n'importe où ailleurs devant la villa aurait sans doute été blessée par l'explosion



L'« INTERROGATOIRE » DU SÉNATEUR SHON EMFIELD :

Planning : 1/ Au moment de l'attentat, il s'apprêtait à se rendre à une réunion sur l'éthique et la xénogreffe avec des parlementaires et des cadres de Genson Biotech. (Pourquoi cette société ? Parce qu'elle répond aux conditions imposées par le projet sur les subventions des programmes privés de recherches sur les xénogreffes). 2/ Il a annulé tout son planning pour la journée et reste à sa villa, mais quels que soient les risques, il le maintient pour les jours à venir.

Voiture : Elle est dans le garage la nuit et sortie par le chauffeur le matin, en général deux heures avant de partir pour aller chercher des fruits et légumes frais au marché bio de la résidence. Après quoi, Emfield prend son breakfast. Les employés de la résidence (autres que les *privates*) confirmeront que ce rituel est inchangé depuis des années. Ils ajouteront que le chauffeur achète aussi un kilo de viande de bœuf chaque jour pour son patron. Par contre, aucun d'eux n'a jamais vu un autre garde du corps que le chauffeur. Ce matin, la voiture a été sortie à 6h45 (Benets n'a constaté aucune trace d'effraction sur les différentes entrées de la villa).

Employés : Les jardiniers et les femmes de ménage sont des employés de la résidence. Le sénateur a donné sa journée à sa secrétaire, Clarisse Lorimor. **Gorilles :** C'est par pure bonté d'âme que Genson Biotech a prêté six de ses meilleurs agents de sécurité au sénateur lorsqu'elle a appris la tragique nouvelle. Quatre d'entre eux sont à l'intérieur de la villa (d'ailleurs, ils empêchent les cops d'accéder aux deuxième et troisième étages).

Famille : Sa femme et ses enfants préfèrent lair de San Francisco (séparés de fait).

Mobles et suspects : Ces salauds d'éco-warriors le harcèlent à cause du projet sur les xénogreffes, cela fait plusieurs mois que ça dure. Il reçoit des messages de menaces et des activistes le prennent à parti. Ils disent appartenir au GKP (Green Kingdom Passe). Les cops peuvent voir ces lettres et messages électroniques qui sont effectivement des menaces de mort non implicites.

Medias : Il n'a pas attendu la permission des flics pour les convoquer.

(remarque valant pour le « poste d'observation » où la trace de pied a été retrouvée).

Marge (1) - Vu la position de la carcasse du véhicule, il a eu le temps de rouler trois ou quatre mètres avant explosion, ou alors le chauffeur se garant n'importe comment.

1.1. Green Kingdom Posse

L'OCOB a rédigé un certain nombre de rapports sur cette bande, disponibles au central – Bureaucratie/Education (1). Ils sont considérés comme des agitateurs, mais leurs faits d'armes se limitent à la destruction de champs d'OGM ou à l'organisation de chaînes humaines pour empêcher le passage de convois toxiques. Leur QG est localisé dans un entrepôt désaffecté de Hawthorne. Ces informations peuvent aussi être obtenues auprès d'un contact à la TERDIV (antiterrorisme) qui les considère comme une bande de rigolos ou par un indic chez les néo-hippies de Beach B. Alley. Le soir, une cinquantaine de membres se réunit à Hawthorne pour décider quelle forme prendra leur prochaine action médiatique contre les xénogreffes et le projet du sénateur Emfield. Ils ont en effet déniché l'une des victimes des expérimentations réalisées par Genson Biotech en ce domaine qui, affligée de différentes infections d'origine animale, n'en a plus pour très longtemps. En journée, seul le leader, Roy Ventress, se trouve dans les locaux. Les autres travaillent ou participent à la troisième rencontre des mouvements new-age associés contre le Big One.

Depuis la rue, un réseau de passerelles en bois passant au-dessus d'une eau boueuse mène jusqu'à l'entrepôt. En entrant, les cops se retrouvent nez à nez avec un Afro-Américain bien massif portant un bandana sur la tête et des chaînes en or autour du cou. Il tient en laisse un babou qui semble des plus dociles. Au bout d'un moment (lorsque les cops commencent à embrouiller le gus par exemple), la tête de Roy (qui travaille avec conviction son look « Jésus-Christ le roi sauveur ») passe par un rideau, s'adressant à l'Afro : « M. Claymore, nous pouvons y aller ».

En fait, Claymore est venu faire soigner son babou qui souffre d'une terrible rage de dents. Roy exerce en effet une activité de vétérinaire peu légale et sera disposé à répondre aux questions des flics dans son « bureau » en examinant le babou. Si les cops préfèrent la manière forte, ils ne devraient pas attendre d'être dans le bureau de Roy pour procéder, car il y a Bobby l'alligator bien dressé et Bobby n'aime pas qu'on touche à son maître. Qu'on choisisse une méthode ou l'autre, Roy répondra aux questions parce qu'il y a deux ou trois procédures en cours contre lui et que ça commence à faire beaucoup. Il admet être l'auteur des menaces de mort, mais d'après lui c'était juste pour titiller un peu « la bête ». À son sens, ça fait un certain temps que Emfield travaille pour Genson Biotech. Il cite notamment les terrains de la mairie récupérés pour un dollar symbolique qui devaient servir à reloger des victimes de la GP et qui ont terminé en terrains de culture OGM sous serre. Sur les xénogreffes, la victime des expérimentations, Martha Savitz, devenue le symbole du combat mené par le GKP, a été dénichée par un journaliste d'investigation indépendant, Jesse Markson. Roy est en contact avec ce dernier et il peut fournir son numéro de portable aux cops (répondre, il rappelle vers 23h, du jour où on lui a laissé un message). Roy n'a aucun alibi pour l'attentat, vu qu'il était tout seul avec Bobby. C'est donc le coupable idéal, mais il faudra « truquer » un peu

les preuves pour le procès. Emfield ne fera jamais une telle suggestion aux cops, mais s'ils le font de leur propre chef, ils recevront tout un tas de cadeaux en nature de Genson Biotech. On peut aussi coffrer Roy pour exercice illégal de la médecine, ce qui est vraiment mesquin. Si les cops évitent tous ces écueils, ils pourront peut-être se faire de Roy un informateur (sauf s'ils flinguent Bobby).

1.2. Les analyses du labo

Elles tombent vers 15h en même temps que le rapport de Benets.

EXPLOF

Plastic. D'après le labo, il y a actuellement au moins quatre fournisseurs différents sur LA (deux filières russes, le Florencia 13 et le cartel mexicain de Ciudad).

MISE À FEU

Le détonateur est un détecteur électromagnétique de courte portée. Il se déclenche au démarrage de la voiture, lorsque l'ordinateur de bord émet vers le satellite pour savoir où en sont les embouteillages ou que la radio est mise en marche. C'est un bricolage purement artisanal mais réalisé par un pro comme il y en a cinquante fichés au central.

RAPPORT DE L'AGENT BENETS

Il fait état de la disposition des deux corps carbonisés. L'un était placé sur le siège du conducteur, l'autre sur la banquette arrière. Il est absolument improbable que le soufflet de l'explosion l'y ait projeté depuis le siège passager avant. À moins d'avoir posé directement la question à Benets sur la scène de crime, il n'en parlera pas de lui-même le matin. Dans l'agitation (médias et compagnie), il n'a pas fait attention à ce détail d'importance. C'est en rédigeant son rapport qu'il s'en rend compte.

IDENTIFICATION DES CORPS

Elle tombe le lendemain à 9h, facilitée par le contrat de santé que les victimes avaient toutes deux à la clinique privée de East Santa Monica. L'identification correspond bien aux identités données par le sénateur aux légistes. Qu'ils attendent ou non l'identification pour enquêter sur les identités données par Emfield, les cops peuvent obtenir une info intéressante sur le machabée de la banquette arrière, Willy Bechman. Les deux victimes résidaient chez le sénateur et l'examen de leurs chambres sous la surveillance des gorilles permettrait de trouver leur paperasserie administrative. Bechman reçoit chaque mois un versement très copieux de Doppelganger Inc. en qualité d'employé de cette société. Le sénateur est muet à ce sujet, d'ailleurs il se repose dans ses quartiers et il faudra flinguer ses six gorilles pour pouvoir accéder. L'info peut aussi être obtenue en recoupant les données de l'administration fiscale sur un jet de Bureaucratie/Sang-froid (1). En effet, vu la « gravité » du dossier en cours, une demande de renseignements complémentaires auprès de cet organisme sera traitée dans les trois heures.

L'APPAREIL DE CONTRE-MESURES INFRAROUGES

On dirait bien un bricolage purement artisanal mais réalisé par un pro comme il y en a cinquante fichés au central. En quatre heures de temps, le labo affirme, au vu des dépôts de poussière sur la surface externe et de l'acidité de la pluie qui a commencé à ronger ses circuits internes, qu'il a passé entre deux et quatre jours sur son lampadaire. C'est donc le temps durant lequel l'un des détecteurs infrarouges de Monica Protect est resté muet. D'après l'agent Doris West, l'émetteur de l'appareil était clairement orienté vers la résidence. C'est une pièce utilisée en ingénierie robotique (pour la transmission des données entre le robot et son serveur central) et commercialisée depuis 2030. Elle manie l'appareil avec beaucoup de précaution comme s'il avait besoin d'une affection particulière ; elle appelle ça un coupleur infrarouge et c'est bizarre mais ça lui rappelle une autre affaire en cours. Les cops ne trouveront rien à ce propos dans les fichiers du central si ce n'est que les cas d'utilisation répertoriés par le LAPD concernent des affaires de cambriolage. La seule solution, c'est que le flic masculin le plus sexy du groupe (même un 2 en Charme fera bien l'affaire) accepte d'aller « dîner » avec elle ce soir au fast-food de son quartier. Qu'il soit marié ou quoi, elle s'en tape. Doris est le genre de femmes au charme discret dont il faut un paquet de temps pour s'apercevoir. Le deal est simple : il vient la chercher dans son bloc de Bellflower, il l'emmène manger au fast-food, puis il la ramène. C'est seulement à ce moment-là qu'elle se « rappellera ». En attendant, le flic doit faire comme s'il était intéressé par Doris et écouter sa vie. Elle a eu une existence vraiment sordide et elle raconte tout ça avec le sourire. On dirait que ça fait des années qu'elle n'en parle à personne. Le flic finira par comprendre que le but de cette histoire de sortie, c'est d'en boucher un coin à son voisinage, parce que Doris avec un mec c'est vraiment le scoop de l'année pour tout le bloc. Au final, un gus trop réceptif – jet réussi 6+ / Perception (3) – tombe sous le charme. Pour le coupleur, un collègue de l'OCOB, l'agent Jim Fyler, l'a appelé il y a trois jours pour demander des renseignements sur ces petits joujoux. Il avait exactement le même prototype sous la main. Le sien avait servi pour s'introduire dans une résidence dans une affaire de rapt (affaire Ethel Douglas). Ce type de coupleur artisanal n'est utilisé que par quelques techies débrouillards qui ont assez de neurones pour concevoir sa fabrication mais pas assez de pognon ou de contacts pour accéder à du vrai matos d'intrusion.

1.3. Doppelganger Inc.

Le responsable de communication dépêché pour répondre aux questions des cops ne s'en cache pas : Willy Bechman était bien un employé de sa société, et plus précisément un sosie du sénateur Shon Emfield. Le nombre de sosies d'Emfield est confidentiel. Doppelganger Inc. ne le donnera pas aux flics même si le responsable de communication est arrêté pour obstruction de l'enquête. Mais dans ce cas, un enquêteur du SAD va filer les cops dans les prochaines semaines et noter tous leurs faits et gestes, car cette société a le bras long. Par ailleurs aucun substitut du procureur n'acceptera de signer de mandat de perquisition contre elle à

moins qu'un de ses responsables soit directement impliqué dans un crime, preuves concordantes à l'appui.



SAUVEZ OJE !

7h16. Le chauffeur de Emfield revient du marché bio et gare la voiture devant la villa avant d'aller

prendre son breakfast.

7h21. Oje place la charge de plastic et son détecteur sous le réservoir et retourne se planquer derrière le massif d'acacias.

8h05. Tandis que Parkins explique à l'un des caps comme sa fille c'est le soleil à elle seule, Oje voit le sénateur sortir par la porte principale, et son chauffeur qui s'apprête à lui ouvrir la porte arrière. C'est confirmé, Emfield est cuit ! Oje s'éloigne rapidement pour ne pas prendre un morceau de tôle sur le coin du crâne. Tandis qu'il évolue dans les feuillages, il entend l'explosion et se marre. Il passe rapidement par dessus le mur extérieur de la résidence sans qu'aucun automobiliste concentré sur la digestion de son café ne le remarque. Puis il franchit le kilomètre qui le sépare de sa voiture, comme s'il était un quelconque jogger tentant de se suicider au gaz de pot d'échappement.

12h16. De retour dans son appartement miteux de Venice Beach, après s'être débarrassé de la voiture et des plaques d'immatriculation séparément, il allume la télé. Il voit la retransmission du speech du sénateur peu après l'attentat. Furieux, il casse les meubles encore valides pour se calmer les nerfs.

15h47. Après avoir répété à maintes reprises à son commanditaire qu'il avait vu le sénateur monter dans la voiture, celui-ci finit par se dire que cette rature d'Emfield doit avoir des sosies... mais combien ? L'Emfield qui parle à la télé après l'attentat n'a clairement pas le tatouage au niveau du cou. Il détache Oje du radiateur et lui donne 48 heures pour récupérer le dossier de Doppelganger sur Emfield.

21h33. Les cops au pied du bloc de Doris West a peut-être tous les indices en main permettant de déduire qu'une petite surveillance des locaux de Doppelganger ne serait pas du luxe. Mais peut-être qu'à ce moment il est en train de penser qu'il aurait pu monter chez Doris. Dommage, car une patrouille du LAPD aurait appréhendé Oje avant qu'il ne se fasse descendre.

2h08. Alors qu'Oje se demande comment il va crackier les codes d'accès des fichiers clients une fois à l'intérieur, un van de la sécurité qui le surveille depuis 45 minutes passe à sa hauteur. Oje tente de prendre son calibre et se fait abattre comme un chien.

132

SCÉNARIO

Dans la nuit suivant l'attentat contre le sénateur, Oje Stevens va être abattu par le service de sécurité de Doppelganger Inc. alors qu'il rôde autour des locaux. Les clichés du système de surveillance retrouvés dans son numérerie suggèrent qu'il s'agissait de la préparation d'un cambriolage.

Doppelganger Inc. n'aimant pas qu'on s'attaque à ses biens, le responsable de communication en informera les cops même s'ils cherchent à l'inculper. Il les avertira soit par téléphone s'ils l'ont vu avant le cambriolage, soit directement durant leur premier entretien.

LE CORPS DU SUSPECT

Il est en train de pourrir à la morgue du commissariat local. Le capitaine, Gladys Nuding, une bonne mama cinquantenaire, devise avec sa collègue, Nancy, de leurs problèmes de poids. La présence des cops ne les dérange d'ailleurs pas, mais ce corps va continuer à pourrir dans le commissariat de Nuding le temps que le légiste rentre de vacances. Il n'y a rien à faire. C'est sûr, Nancy peut le confirmer : quand Gladys à une idée en tête, rien ne lui fait changer d'avis. Là, elle est contrariée parce que la hiérarchie refuse toujours de nommer un remplaçant quand son légiste prend un congé. Dix ans que ça dure, et chaque fois c'est la même histoire. Il n'y a vraiment rien à faire. Elle pourrait bien donner son autorisation pour transporter le corps au central... mais il faudrait lui rendre un service. Il y a un voleur de fillettes qui sévit dans le coin. Le juge l'a acquitté, il y a un mois, le seul témoin à charge (une gamine de 10 ans) étant revenu sur ses déclarations. Reste que lui et ses potes tiennent une *crack house* du côté de South Gate. Comme les « narcos » de ce secteur ne veulent pas intervenir, Nuding ne peut rien faire vu que ce n'est pas dans son domaine d'attribution. Pourtant, si les cops arrivent à coincer toute la bande pour trafic de stupéfiants, il n'y aura plus personne pour terroriser les familles des victimes pendant qu'ils seront à l'ombre. Nuding pourra les convaincre de parler et avec les nouvelles plaintes, le substitut du proc pourra rouvrir le dossier... Alors le deal est simple : les cops embarquent le corps et en échange, ils jurent sur la tête de leur mère (même si elle n'est pas très propre) de coincer ces gus. Pour tenir parole, le plus simple est de déboursier les 800\$ que demande Parkins, en échange de quoi lui et son équipe se chargent de coincer la bande. Seulement, le hic, c'est qu'elle est sous la protection d'un des barons du Dieciochio et qu'il faut demander sa permission avant d'agir, sinon ça sera la guerre. Or Parkins ne veut plus négocier avec ce gus. Aux cops de s'en charger, guidés par le détective Ruths. Avec son look de chola, elle est à l'aise au milieu des gangers. Les cops, eux, n'ont qu'à pas penser qu'un moindre mouvement de travers, ils se feront mettre en charpie par les 150 soldats du « baron », enrégés par l'odeur des pigs. Toutes les négociations se font sur la base de l'intimidation (pas faire de mouvements de travers, mais pas faire la chouette non plus). Les cops n'ont rien à donner en échange. Mais le baron, il y a un truc qui le met encore plus en rogne que la vue des flics : ce

sont les voleurs de fillettes. Surtout s'ils sont sous sa protection et que toute la rue va l'apprendre tôt au tard.

OJE POST MORTEM

Dans la fraîcheur des caves du central, les restes d'Oje vont enfin pouvoir livrer leurs confidences.

Le sujet est un Indien Mojave, 1m85, 90 kilos, peinture 44. Le visage est tuméfié mais les coups remontent à plusieurs heures avant la mort. Six balles logées dans les bras et le torse, dont une ayant provoqué la mort par perforation du poulmon. Sous les baskets, l'analyse des micro-particules indique un passage sur le sable brillant de Venice Beach ainsi que dans des massifs d'acacias comme ceux de Santa Monica Park. Le relevé d'empreintes permet d'identifier le corps assez rapidement : Oje Stevens, 35 ans dont dix passés dans divers maisons de redressement et pénitenciers (cambriolages, escroqueries, coups et blessures...).

Depuis cinq ans, les flics du LAPD n'en parlent plus. Pas de domicile connu, ni de famille, juste un vieux compagnon de cellule (pénitencier de Santa Clara, secteur ouest) : Edward Miano, 42 ans dont vingt de prison, atteint d'un cancer généralisé, agonisant actuellement à l'hospice de St James.

LE CRÉPUSCULE DES GANGSTERS

Edward a flairé les pigs avant même qu'ils ne lui adressent la parole. Il est alité et ne peut pratiquement pas bouger. Il ne parlera pas et vu son état, il n'y a plus rien qui l'impressionne. Enfin... si proche de la mort, la disparition d'Oje va le bouleverser. Sous le choc, il se livrera à un certain nombre de confidences (c'est peut-être la première fois qu'il parle autant à un flic). Déjà, depuis sa dernière sortie de prison, il y a cinq ans, Oje ne parlait jamais de ses activités à Edward à tel point qu'il ne savait même pas où il créchait. Ensuite, ça devait lui rapporter, vu qu'il a allongé le blé pour que la sœur de Miano puisse aller élever ses kids à la campagne. Enfin, la fierté d'Oje c'était sa nana, une sauveuse de Venice Beach, Cheryl Easley. Son mauvais côté était Ernesto Gandarilla, un Mexicain qui lui avait bourré le crâne sur la grandeur de la nation aztèque (Miano ne prononce pas le nom d'Aztec Mafia, mais il le pense très fort). Ernesto purge une peine de dix ans pour enlèvement et séquestration au pénitencier de Santa Clara, secteur ouest. Oje ne jurait plus que par ce mec parce que c'était la première fois de sa vie qu'il avait l'occasion de s'identifier à quelque chose. Mais Ernesto et ses potes le méprisaient (tout en l'utilisant) parce qu'il n'était pas originaire de la même ethnie qu'eux, des trucs d'Indiens qui dépassent Edward... Gandarilla ne dira rien aux cops et aller l'interroger au pénitencier est une pure perte de temps (quatre heures avec les embouteillages).

1.4. Les employés du sénateur

Après l'interview donnée aux journalistes par le sénateur, l'un des trois gorilles de Genson qui se tient à côté du cadre de Monica Protect se taille discrètement, ce qu'un observateur avisé remarquera peut-être : Instinct





134

SCÉNARIO

de flic/Perception (2). Le gorille se rend d'abord dans les locaux de Monica Protect (à l'intérieur de la résidence) où une partie de son équipe est en train de travailler au corps les deux femmes de ménage et le jardinier chicanos chargés habituellement de l'entretien de la villa de Emfield. Ils vont être torturés 24 heures avant que l'équipe Genson n'abandonne cette piste (et pour cause, les employés ne sont pas dans le coup). Durant tout ce temps, les *privates* de Monica prétendront que les employés ont pris leur jour de congé et les familles seront sans nouvelles. Pour l'instant les cops n'ont pas de mandat. Pour rentrer dans les locaux, il faut passer la porte - Electronique [Sécurité]/Coordination (3) - et ne pas se faire repérer par les caméras - Discretion/Réflexes (2). Ensuite, le gorille se rend à Broadway Avenue dans un immeuble de grand standing avec système de surveillance high-tech. Réflexions faites ça correspond à l'adresse de la secrétaire de Emfield, Clarisse Lotimore. Encore faut-il que pendant qu'un cop se charge de la filature, un autre demande l'adresse au sénateur (tandis qu'il sirote un jus de légume bio au bord de la piscine). Le reste de l'équipe Genson est à l'intérieur en train d'interroger Clarisse. Ils abandonneront la piste vers 15h. D'ici là, personne ne répondra aux cops au vidéophone de l'appartement. Dans cet immeuble, il y a aussi les locaux d'une société de services dont les employés posent en costume de personnages de films avec les touristes de Broadway. Au bout d'une demi-heure de « planque », un cop verra en effet trois John Wayne qui viennent prendre leur pause. Les employés sont tellement mal payés que contre 50 dollars, l'un d'entre eux acceptera de prêter son costume de Darth Vader et son passe pour rentrer dans l'immeuble. L'intérêt de la manœuvre - en défonçant la porte de l'appartement, 6+/Catture (2) - c'est qu'à cette heure-là le joli portrait de Clarisse n'a pas encore été totalement tuméfié et que le cop peut coincer l'équipe Genson en flag' pour séquestration et torture. Jugés en comparution immédiate, ils feront 48 heures de placard avant d'être libérés sous caution, 48 heures durant lesquelles ils ne nuiront pas à l'enquête de police. Dans la foulée il sera possible d'obtenir un mandat de perquisition pour sortir les employés séquestrés des locaux de Monica Protect.

Si les cops attendent que l'équipe Genson se taille, Clarisse leur ouvrira. En même temps terrorisée et furieuse, il faut la convaincre de témoigner contre ses agresseurs - Psychologie/Charme (2). Les quatre employés (Clarisse comprise) s'en tirent avec quinze jours d'hosto. Ils parleront uniquement si les cops sont intervenus pour stopper les interrogatoires.

- Genson : l'équipe le soupçonnait d'avoir participé à l'attentat.
- Comportement du sénateur : Clarisse affirme qu'il est lunatique, parfois violent et colérique, parfois calme et poli.
- Hypothèse de sosies évoquée : une des femmes de ménage affirme avoir déjà surpris une conversation entre deux M. Emfield.
- Nombre de résidents à la villa : une des femmes de ménage est chargée du deuxième étage où se trouvent

entre autres les chambres de trois résidents permanents, l'autre s'occupe du troisième où se trouvent les quartiers du sénateur et une station informatique à laquelle il est fréquemment rive.

- Le second garde du corps : Clarisse ne lui en connaît qu'un seul, le chauffeur.
- Viande de bœuf : le sénateur en mange pour le break-fast.
- Hypothèse du tatouage Doppelgänger : aucun des quatre ne lui a jamais vu une telle marque sur le cou.
- Activité : aux trois quarts en relation avec Genson Biotech selon Clarisse, elle est tenue à l'écart et sa tâche se résume à répondre au courrier non confidentiel.

Si l'équipe Genson est arrêtée, elle affirmera avoir agi de son propre chef. Le sénateur sera furieux, mais ne fera rien contre les cops sur ce plan : ça reviendrait à admettre auprès de ses relations qu'il a une âme de tortionnaire.

1.5. Affaire Ethel Douglas

L'agent Jim Fyler répondra aux cops même s'ils l'appellent à trois heures du mat. Il leur proposera de passer aux locaux de l'OCOB pour en discuter. Il campe en effet dans son bureau depuis une semaine, au milieu des clichés d'une adolescente à moitié bouffée par un alligator. À celui qui examinera les photos, Fyler précisera qu'elle était vivante lorsque c'est arrivé.

Il y a six jours, Ethel prend sa voiture comme chaque matin pour se rendre au lycée. Un kilomètre plus loin, des témoins affirment avoir vu un individu de type Indien d'Amérique du Sud être descendu de la voiture, avoir ouvert la porte conducteur puis chargé Ethel à bord d'une ambulance. Dans les cinq minutes suivantes, son père a reçu par le net la transmission en direct de ce qui se passait dans le véhicule. La scène (qu'il a enregistrée) montre un Blanc en uniforme d'ambulancier, un masque de blbc opératoire sur le visage, en train d'ouvrir le torse d'Ethel au scalpel. La caméra passe alors sur un Indien (même look) réclamant 40 000 dollars californiens en bons de tourisme de cinq, dix et vingt dollars, somme qui doit être réunie dans les 24 heures. L'Indien précise que toute tentative pour gagner du temps, discuter ou autre, ainsi que le fait d'appeler la police se soldera par la mort d'Ethel.

Au bout de cinq minutes, le père a repris ses esprits et appelle la LAPD. Au bout de quinze, il est en ligne avec un agent et signale la position d'Ethel grâce à son implant de régulation biochimique qui localise le porteur 24h/24 par émission satellite. À peu près dans le même temps, l'implant ne signale plus rien. Une patrouille retrouve une ambulance en train de flamber dix minutes plus tard dans le secteur où l'implant a émis par la dernière fois.

L'OCOB est mis sur le coup. Les ravisseurs donnent de leurs nouvelles exactement 24 heures plus tard par une série de messages pré-enregistrés indiquant la direction à suivre avec la baignole et la rançon. Dans le rôle du père de famille, c'est Fyler qui est envoyé avec le fric. Au bout d'une heure de pré-enregistré, Fyler se retrouve en direct

avec un interlocuteur. L'OCOB sent que la destination approche et lui ordonne de « gagner du temps » afin que les drones de l'ASD puissent quadriller tout le secteur et repérer les ravisseurs. Fyler ralentit pour rester bloqué au feu, redemande confirmation de la direction trois fois etc. À peine une minute de ce petit jeu et l'interlocuteur conclut la conversation par un « Bonne journée » sinistre. Fyler se retrouve planté avec le fric. Vingt-quatre heures plus tard, un message avertit le père d'Ethel de l'endroit où elle se trouve, un entrepôt à moitié immergé de Primitive Country...

À peine le corps d'Ethel retrouvé, l'équipe de Fyler était dépêchée sur les traces d'un karma-killer du côté de San Bernardino (coïncidence comme il y en a des centaines dans la vie d'un flic, mais ça peut toujours faire monter la parano). Le coordinateur d'équipe a laissé Fyler continuer l'enquête à sa propre demande. Il se tient pour personnellement responsable de la mort d'Ethel et c'est toujours dangereux de travailler avec des gus comme ça.

Fyler sera ravi que des cops l'épaulent (il n'a aucun préjugé contre ce service). Le seul hic, c'est qu'il ne révélera pas ses avancées sur la piste qu'il poursuit actuellement. Il explique simplement qu'il recherche le techie qui a bricolé le coupleur en recoupant les profils fichés au central, travail de fourmi qui peut prendre des semaines.

En fait, Fyler cherche un techie qui serait proche des milieux révolutionnaires d'Amérique centrale (Aztec Mafia) et de surcroît en opération actuellement sur le territoire californien. Cela réduit considérablement le champ d'investigation mais l'oblige aussi à passer par les services secrets mexicains. Il craint d'en parler à n'importe quel autre flic car ça pourrait s'ébruiter et remonter jusqu'au CISA qui, vu la dimension politique de l'Aztec, pourrait se saisir de l'affaire en laissant Fyler à ses remords.

Côté cops, les pistes à suivre sont maigres. Il reste la vidéo prise dans l'ambulance et le témoignage du père d'Ethel (Fyler s'est bien gardé de retourner le voir). Il est effondré et focalise sur l'implant car c'est le dernier lien qu'il a eu avec sa fille. Il se remémore d'abord la transmission dans l'ambulance au moment où l'implant indiquait une agitation et une anxiété maximales, puis surtout le moment où il s'est arrêté d'émettre, quand le moniteur de santé n'indiquait plus rien d'autre qu'un grand vide, image qu'il se ressasse constamment.

La vidéo laisse un arrière-goût macabre surtout lorsqu'on connaît la manière dont a terminé Ethel. En soi, elle n'est pas indispensable pour remonter à la clinique privée de Terence Hoklood mais facilitera peut-être la déduction. À vous de choisir si vous laissez les joueurs penser eux-mêmes à aller interroger le fournisseur de l'implant ou si vous les aiguillez par un jet de Scène de crime en regardant la vidéo. Dans tous les cas, je sais que vous orchestrerez la mise en scène d'une main de maître (ne niez pas : vous avez du génie).

VIDÉO - SCÈNE DE CRIME/SANG-FROID (1)

Marge (0) : Le gus qui charcute Ethel semble être vraiment en train de l'opérer (et pas seulement en train de prendre son pied en lui ouvrant le torse)



ENQUÊTE DE L'OCOB

Messages pré-enregistrés :
Envoyés de bornes publiques dans New Downtown.

Messages en direct : Borne d'un centre commercial, Long Beach.

Le temps de localiser l'appel et d'envoyer la patrouille la plus proche sur place, les ravisseurs avaient disparu.

Voiture d'Ethel : l'analyse des micro-particules révèle la présence d'un individu sur la banquette arrière, ainsi que l'utilisation d'un gaz anesthésiant, sans doute au moment du transport dans l'ambulance. Fyler en a conclu que le ravisseur s'est introduit dans la voiture avant même qu'Ethel ne parte pour le lycée.

Système de surveillance de la résidence des Douglas : Idem Santa Monica Park, un coupleur infrarouge retrouvé sur place explique la manière dont le ravisseur a déjoué le système.

Gaz anesthésiant : On le trouve encore couramment sur le marché noir, mais il n'est plus commercialisé depuis les années 20. Utilisation de ce gaz et du coupleur renseigne sur le modus operandi. Les ravisseurs sont très bien organisés mais n'ont pas accès à un matériel high-tech. Le gaz n'endort pas le sujet mais le plonge dans un état second.

Implant d'Ethel Douglas : Couramment utilisé dans les familles aisées pour garder en permanence un œil sur ses mômes.

Littérature judiciaire : La présence d'au moins deux Indiens sud-américains dans une affaire de rapt oriente l'enquête sur l'Aztec Mafia. D'habitude le modus operandi n'est pas le même et les cibles sont des familles aux revenus plus modestes (rançons de 5 000\$). Fyler ne crachera pas le morceau (ses motivations sont exposées plus bas).

Ambulance : Elle a été détruite par un pain de plastic, mis à feu par un détonateur similaire à celui de l'attentat contre le sénateur (mais pour être commandée manuellement, la mise à feu a reçu une impulsion électromagnétique à distance).

Autopsie : Le cœur a lâché après la première morsure de l'alligator (ça ne correspond pas aux empreintes dentaires de Bobby, Roy n'a rien à voir avec tout ça). Il lui a bouffé les jambes et le bas-ventre. Une opération chirurgicale bénigne a été réalisée 48 heures avant la mort (manifestement pour extraire l'implant). Les analyses du sang révèlent la présence de deux anesthésiants. Le premier est le gaz, le second a été injecté en vue d'une anesthésie locale de la partie opérée.



135

Marge (1) : Pendant ce temps, un autre la maintient pour qu'elle ne bouge pas, sachant que sa tête n'est pas maintenue, lui laissant toute latitude pour « regarder » ce qu'on est en train de lui faire.

Marge (2) : Pourquoi se donner tout ce mal, alors qu'une anesthésie générale aurait permis de l'opérer au calme.

Marge (3) (si les cops ont vu le père d'Ethel) : Une terrible anxiété suivie d'un grand vide.

Marge (4) : On dirait que les ravisseurs se servent de l'implant pour intimider les familles et les pousser à suivre les instructions à la lettre.

2. Le jour des braves

Concrètement, entre les six gorilles et la plupart des endroits surprotégés où se rend le sénateur (Parlement, tour de New Downtown, mairie de Santa Monica ...) les probabilités d'attentats réussis se réduisent à quelques descentes de voiture à risque et autres déjeuners au restaurant. Aux cops d'identifier ces moments.

Par ailleurs, la première tentative loupée au plastic et au coupleur bricolé devrait suggérer aux cops que les tueurs ne disposent pas d'une gamme de moyens matériels très développée. S'ils arrivent à se persuader que le premier déplacement à l'improvisiste en VTOL va se solder par une attaque de missile air-sol, ils sont mal barrés. D'autant plus que le sénateur ne voudra rien savoir et que la hiérarchie les laissera se débrouiller avec peu de ressources (justement parce que le plastic, ça fait tueurs de seconde catégorie).

Il reste que le meilleur moyen de protéger Emfield et de retrouver les tueurs est d'enquêter plutôt que d'être au chevet du sénateur 24h/24. Or sur ce terrain, si les cops merdent les pistes Doppelganger Inc. et Ethel Douglas, ils vont justement se retrouver à compter les points entre les tueurs et le sénateur.

2.1. Planning de Shon Emfield

Mardi 8h00

La voiture du sénateur explose alors que son double, Willy Bechman, s'apprêtait à se rendre à une réunion sur l'éthique et la xénogreffe avec des parlementaires et des cadres de Genson Biotech.

Mardi, Journée

Le sénateur annule son planning et reste dans sa villa.

Mercredi 9h-16h

Session de réflexions sur le thème « Finance et conquête martienne » avec des sommités de la finance et de la politique. Elle a lieu dans une tour de New Downtown, sanctuaire inviolable de la protection rapprochée.

Mercredi 17h :

Rendez-vous sur un yacht croisant dans la baie de Santa Monica avec des cadres de Genson.

Mercredi 16h42

Alors qu'il monte à bord de la vedette qui doit l'amener au yacht, le sénateur est victime d'un attentat.

Jeudi 7h-20h

Le sénateur s'envole à bord d'un VTOL avec sa garde rapprochée pour une session parlementaire à Sacramento. Alors que les débats sont retransmis en direct, il prend à parti un député des Compagnons (débat sur la régulation du marché de l'électricité) et l'insulte violemment au point de le menacer de mort. Par cet acte, il se décrédibilise publiquement et sa cote de popularité en prend un coup.

Jeudi, soir

Le sénateur passe la nuit avec l'ancienne vedette de *OK Beverly Hills* (starlette sur le retour) dans sa villa.

Vendredi 10h-13h

Réunion avec des conseillers municipaux de Santa Monica à la mairie.

Vendredi 14h-15h

Déjeuner avec les conseillers dans un restaurant huppé de la ville.

Vendredi 15-18h

Le sénateur rentre travailler à son domicile.

Vendredi 19h

Inauguration d'un nouveau champ d'OGM de Genson Biotech dédié à la recherche. Soirée corporatiste, le sénateur est à l'honneur (vu que c'est lui qui a obtenu le terrain de la municipalité de LA). Attentat contre le sénateur dans lequel trois de ses gorilles meurent.

Samedi et Dimanche

Le sénateur annule tout son planning et s'enferme avec deux call-girls de luxe.

2.2. Sacrifice de Doppelganger

Mercredi, 16h42. Allen Hart, le second sosie du sénateur, entouré de deux gorilles, s'apprête à monter à bord de la vedette affrétée par Genson Biotech pour se rendre sur le yacht. Une balle dans la tête le projette depuis le quai dans la mer, où son corps s'enfonce lentement dans les flots, ses yeux vides semblant admirer le soleil une dernière fois. Un cops qui réussit un jet Instinct de flic/Perception (2) remarquera, à huit cents mètres de là, un tireur en position derrière la fenêtre d'un entrepôt dominant sur les quais. Qu'il crie « Sniper » (les gorilles se couchent sur le sosie) ou qu'il réussisse un jet Athlétisme/Réflexes (1), Hart échappera à la mort. Si le cops dispose du stage de protection rapprochée niveau 3, il sauvera automatiquement le sosie (pas de jet d'Instinct de flic) en dépensant un point d'ancienneté, mais se prendra une balle type Sharp dans la poitrine. Dispose-t-il aussi d'un gilet pare-balles ?

Un VTOL de surveillance de Genson descendra aussitôt récupérer sosie, gorilles et cops pour les amener à la villa du sénateur en moins de cinq minutes.

Il est possible de poursuivre le tireur embusqué mais il a un paquet de dés de poursuite d'avance et il ne se laissera pas prendre vivant. C'est un Indien de nationalité mexicaine, manifestement rentré clandestinement sur le territoire. Le fusil utilisé est européen et fourni actuellement par les cartels mexicains et la mafia russe.

Si le sosie est sauvé, il tentera d'aider les cops dans leur enquête. Le problème c'est qu'il est surveillé en permanence par son patron. Le seul moment où il est libre de parler se situe entre trois et cinq heures du mat, quand il est sûr que le sénateur dort.

Le calvaire d'Allen Hart

Depuis six mois, Shon Emfield emploie deux sosies pour le remplacer dans la plupart de ses apparitions publiques. Ils ont une caméra et un communicateur implantés dans le crâne qui permet au sénateur de leur donner des instructions à distance. Emfield les utilise non pas pour sa sécurité personnelle mais parce que plus le temps passe, moins il est capable de maîtriser ses pulsions. C'est un homme colérique et violent qui s'empare au moindre prétexte. Son problème c'est qu'il ne souffre plus qu'on puisse lui résister. Depuis une semaine, c'est même devenu totalement insupportable.

Manifestement, il terrorise complètement Hart qui craint des représailles s'il démissionne. Emfield a fait greffer une poche de chair sur les tatouages Doppelgänger, empêchant ainsi de reconnaître les doubles (c'est totalement illégal). La seule manière de les déparager reste une analyse ADN, digitale, rétinienne ou vocale mais ça ne dit pas lequel est le vrai et lequel est le faux (sauf à avoir récupéré le dossier médical de Hart). Si les cops croient Hart, ils se baseront sur l'humeur de leur interlocuteur : poli/colérique, ce qui reste le moyen le plus rapide pour les distinguer.

Au niveau des activités du sénateur, il est clair pour Hart qu'elles consistent plus à être le conseiller officieux de Genson que de représenter les intérêts des citoyens.

2.3. Cheryl Easley

Elle est du genre plastic girl supra sexy et les ficelles de son minuscule deux pièces manquent de lâcher à chaque respiration. La manière dont elle s'exprime, ses accents et ses expressions de Bimbo suggèrent qu'elle est totalement demeurée, ce qui est en fait loin d'être le cas. L'annonce de la mort d'Oje va fissurer son masque social pour laisser place à un comportement grave et mélancolique. Les relations étaient difficiles entre eux mais Oje est le seul gas qu'elle ait jamais eu dans la peau (du point de vue du cœur s'entend). Les cops n'obtiendront donc rien d'elle s'ils montrent de l'animosité à l'égard du maccab. La dernière fois qu'elle a vu Oje (lundi, la veille du premier attentat) c'était vers 18h : il est passé sur la plage à peine cinq minutes et avait l'air distant, comme absorbé dans ses pensées.

Elle peut amener les cops dans l'appartement d'Oje, situé dans l'un des quartiers les plus pourris de Venice (elle possède un double des clés). La porte ne présente pas de traces d'effraction. Pourtant, à l'intérieur, les meubles sont renversés voire cassés comme s'il y avait eu une lutte. Le seul indice exploitable est le relevé de téléphone, disponible d'ici 24 heures en passant par le LAPD et six par le biais de l'OCOB. La veille et le jour de l'attentat contre le sénateur, un seul correspondant a été appelé, l'hôtel Calle de Los Dolores, c'est d'ailleurs le numéro composé le plus fréquemment avec celui de Cheryl.

2.4. Clinique privée de Terence Hoklood

À priori, entre les témoins à interroger, les embouteillages, les lubies des uns et des autres ou les attentes d'analyses, les cops ne devraient pas débarquer à la clinique avant jeudi matin. Mais en étant réactifs, ils peuvent se retrouver sur cette piste dès mercredi, peut-être même qu'ils n'auront pas récupéré le corps de Stevens et qu'Allen Hart n'aura pas encore été victime d'un attentat.

La directrice du département psychiatrique (en charge de poser les implants) répondra aux questions des cops.

L'objectif de l'implant est de transmettre des données sur l'état psychique d'un patient en temps réel avec les émotions ressenties. À la base c'est un programme de prévention des maladies psychiques et des dépressions, proposés aux patients de la clinique (uniquement issus de familles aisées). L'implant est posé après une première hospitalisation souvent due aux effets secondaires des drogues californiennes. C'est rapidement devenu une pratique de confort : les parents font hospitaliser leur môme au prétexte d'une vague dépression, ils demandent la pose et lui fait permet d'avoir toujours un œil sur l'âme de leur charmant bambin.

Le programme de données, la puce émettrice et le récepteur sont la propriété de Sentry qui transmet les émotions en temps réel par connexion internet à la clinique et à la famille.

Sentry peut aussi localiser la personne par satellite, option proposée dans le contrat auquel toutes les familles souscrivent.

La clinique compte quatre cents clients équipés de l'implant et ne se charge pas de surveiller leur état. C'est aux familles de l'avertir en cas de « rechute » psychologique indiquée par les élan biochimiques du sujet. Le médecin décide alors d'augmenter les doses de médicaments ou d'ordonner un nouvel internement selon ce qu'indique le moniteur de santé.

La directrice peut amener les cops dans la salle des moniteurs. Il suffit d'entrer un nom et l'état actuel du patient apparaît sur les écrans. Le fait que l'implant d'Ethel n'émet plus ne concerne pas la directrice. Tant que le client n'a pas résilié le contrat, l'abonnement continue à être prélevé (évidemment le père d'Ethel n'a pas résilié, c'est à dix mille lieues de ses considérations actuelles). L'historique de l'implant de Douglas permettra de suivre les émotions ressenties au moment du kidnapping (avis de la directrice : augmenter les doses). Si les cops la demandent, une rapide



recherche permettra de repérer que l'implant d'une autre patiente, Marjorie Siner, a cessé d'émettre (trois jours après celui d'Ethel).

CHICAS SENSUAL

Seuls quatre médecins ont accès à cette pièce (dont la directrice) et une vérification sur le serveur de surveillance de la clinique révélera que l'un d'entre eux a utilisé son passe pour accéder à la salle à une heure inhabituelle (4h), il y a trois semaines. Ce soir-là, le médecin en question a rencontré la chicas de ses rêves dans son club de forme. Il l'a prise pour une nouvelle venue et s'est immédiatement mis en chasse. Après le bar du club, ils sont allés chez lui, puis il ne souvient plus vraiment. Lorsqu'il s'est réveillé le lendemain, elle était partie avec ses cartes de crédits (leur pour maquiller le véritable mobile : utilisation du passe et duplicata de la banque de données et du fichier client de la clinique).

Le LAPD a conclu à une affaire de vol et les vidéos de surveillance de l'immeuble du médecin ont permis d'identifier la fille, Chaya Pasana. C'est une Mexicaine expulsée du territoire il y a un an, qui n'avait pas obtenu sa naturalisation auprès des services d'immigration malgré son mariage avec Ernesto Gandarilla, purgeant actuellement une peine au pénitencier de Santa Clara, secteur Ouest... Le rapport d'enquête indique d'ailleurs que Chaya est sortie de l'immeuble pour revenir cinq minutes plus tard à 2h10 et sortir à 5h30 avant de partir définitivement à 5h40. À l'heure actuelle, elle n'a toujours pas été retrouvée.

MARJORIE Siner

Ses parents l'ont récupérée il y a deux jours. Depuis, ils se barricadent chez eux avec l'adolescente (voir « Procédé pour récupérer la rançon »). En clair, ils n'ont pas averti les flics et ont payé la rançon.

Les micro-particules de poussière prélevées sur les vêtements et chaussures qu'elle portait durant le kidnapping révèlent un fort taux de poudres métalliques présentes dans l'industrie métallurgique. De plus, comme dans le cas Douglas, l'analyse atteste d'un séjour dans une zone à gob.

LE FICHIER CLIENT

Il reste 398 victimes potentielles, ce qui fait beaucoup trop de monde à surveiller. Le « non » des huiles du LAPD sera catégorique. Ils ne veulent pas non plus que les familles soient averties de la menace éventuelle. Prises de panique elles risquent d'engager des privées, ce qui politiquement va encore décrédibiliser la police en tant que service public. Révéler la situation aux médias n'est pas non plus une bonne idée. Le cops va se mettre toute la hiérarchie à dos et se retrouver sur une voie de garage.

Bref, il y a deux possibilités : soit les cops gardent leurs infos pour eux et travaillent en étroite collaboration avec l'OCOB qui peut obtenir l'intervention du SWAT ou de l'ASD dans des délais très courts mais tout en gardant le leadership sur l'opération, soit ils branchent le LAPD sur le coup et perdent la main. Le dossier est confié au lieutenant Moss de l'ORGDIV. Il place deux agents à la surveillance des moniteurs de santé de la clinique et attend le prochain kidnapping.

Dans tous les cas, la directrice affecte un membre de son département 24h/24 à la veille des moniteurs de santé car elle sent le procès en responsabilité lui pendre au nez. Quoi qu'il arrive, les cops seront donc avertis dans les cinq minutes.

FYLER SE FAIT DOUBLER

Les Mexicains lui refilent un contact qui pourra le renseigner sur le techie. En fait, il lui sortent tout son dossier et attendent peinards que l'OCOB fasse le boulot à leur place. C'est un ancien guérillero soupçonné d'avoir des liens avec les cartels de Colombie. Le hic, c'est que le contact n'est plus fiable et ça, ils s'en doutaient fortement. Le gus a décidé de faire la balance pour le camp d'en face (en échange de sa vie). Fyler prévient les cops qu'il a un rendez-vous et leur demande de les accompagner dans un parking souterrain, vendredi à 17h. Sur place quatre membres de l'Aztec l'attendent. Ils font partie de la cellule de Koberta (voir « Planque d'Alonso Koberta ») et si les cops ne sont pas au rendez-vous, Fyler ira grossir les rangs des otages kidnappés à Norwalk. Sinon, c'est la fusillade assurée.

2.5. La colère du requin

Jeudi matin, le sénateur s'envole en VTOL pour le Sénat (Sacramento). L'engin, prêté par la société NHT, est nano-blindé, tout comme la Mercedes qu'Emfield (ou son sosie) utilise depuis le mercredi matin. Si Hart est encore en vie, c'est lui qui part pour Sacramento. Lorsque c'est le sosie qui se déplace, seuls deux des six gorilles sont affectés à sa protection. Les quatre autres restent en permanence à la villa, d'où le vrai Emfield donne ses ordres en temps réel par le biais de sa station de contrôle.

Si Hart est vivant, la session sénatoriale se passe sans problème. S'il est mort, le vrai Emfield est obligé de se rendre sur place. Or s'il y a bien quelque chose qu'il ne supporte plus, ce sont les adversaires politiques qui ne se plient pas à ses quatre volontés.

Lors d'un débat en apparence anodin (par rapport aux intérêts privés de Emfield) sur la régulation du marché de l'électricité, il prend violemment à parti un membre des Compagnons. Sa colère ne désemplit pas, il le menace de mort tandis que la session est retransmise en direct. L'événement est repris en boucle par tous les médias californiens. Il vient de se décrédibiliser en public... simplement parce qu'il déteste ce gus.

LES COPS ET LE VRAI SÉNATEUR

Dès ce moment, tous ses ennemis, tant chez les démocrates (son propre parti) que chez les Compagnons, vont en profiter pour se liguier contre lui. Ils sont nombreux à être restés neutres à cause des menaces de chantage qu'Emfield faisait planer sur eux. En général cela concerne des événements de leur vie privée qui, donnés en pâture aux médias, peuvent faire très mal à une cote de popularité. À présent que le sénateur est la risée de toute la Californie, les petites mesquineries qu'il pourrait livrer aux médias n'intéressent plus personne. Emfield n'est pas crédible, ses infos



ne le sont donc pas non plus. Le résultat, les cops vont le ressentir assez rapidement : il n'y a plus aucune pression hiérarchique !

Par ailleurs, les cops au contact du Emfield original vont comprendre que ça ne tourne pas rond chez lui. Il les insulte au moindre prétexte, les menace de les traîner en procès pour un rien, hurle, et le cas échéant s'ils essaient de le placer en résidence « protégée », engage une équipe de tueurs du Florencia pour leur faire la peau ! Il n'y a plus de logique à son comportement. En proie à ses pulsions, il est le nourrisson réclamant le sein maternel.

DENISE BOYD

Vedette sur le retour de *OK Beverly Hills* et maîtresse du sénateur à ses heures, elle vient à la villa le jeudi soir. Méprisante en arrivant, déconforte le vendredi matin en parlant sous l'escorte de deux gorilles. Un cops en faction à la villa remarquera les traces de coups sur son visage. Sinon un Allen Hart encore en vie préviendra les cops (troisième option : ni l'un, ni l'autre, un indice que les cops ne trouveront pas).

Les gorilles font écran autour de Denise, l'empêchant de parler aux cops. Ils peuvent les coincer en chemin (obstruction de l'enquête, puis légitime défense). Les deux gorilles sont des experts en close-combat mais à quatre, les cops devraient pouvoir les plier, simple satisfaction personnelle (si Emfield a toujours ses « entrées » à la mairie, évidemment, ils sont bon pour l'avertissement). Sinon, ils peuvent simplement attendre que Denise soit arrivée à son domicile et solliciter une entrevue. Elle connaissait le tempérament violent du sénateur, mais ne l'avait jamais vu dans un tel état. En fait, il l'a tabassée et violée. Pour autant, elle refuse de porter plainte, craignant que sa carrière déjà mal engagée ne termine dans le ruisseau et surtout, elle se sent incapable d'assumer la publicité autour de cet événement. La seule chose qu'elle sait, c'est que le sénateur a longtemps fréquenté les pyramides, et qu'il semble être en manque. Ce qui est le contraire de la vérité. En fait, il souffre d'une surconsommation d'Ayahusca modifié et il est perché à 10 000 mètres d'altitude en permanence.

2.6. Les limiers de Genson Biotech

Hormis l'équipe affectée à la protection du sénateur et issue d'une filiale spécialisée dans le pédiulve, une autre équipe (celle que les cops ont peut-être réussi à coffrer 48 heures d'affilée) est chargée de retrouver les tueurs. Le sénateur a demandé que le COPS soit mis sur cette affaire parce qu'il pensait pouvoir lier les mains de ce service assez facilement sur le plan politique. Il espérait ainsi disposer d'une réserve docile en cas de coup dur. Quant aux accusations portées contre le GKP, c'est une opportunité saisie au vol pour se débarrasser des écolos qui le harcelaient sur le dossier des xénogreffes. Mais c'est aussi une manière d'occuper les flics pendant que ses gus se chargent du vrai commanditaire.

Ils ont un avantage sur les cops : ils savent où chercher parmi les anciennes relations du sénateur. L'interrogatoire des employés de maison avait surtout pour but de s'assurer

qu'ils ne laissaient pas derrière eux un espion au service des tueurs. Leur piste principale est un chaman sud-américain impliqué dans l'organisation de pyramides et ancien « mentor » de Shon Emfield. C'est lui qui a ordonné l'assassinat du sénateur. Le problème pour les cops reste de localiser les tueurs. Ils vont cueillir le chaman dans sa planque, une station d'essence aux portes du désert, et le charcuter jusqu'à ce qu'il parle. Le fait qu'il soit seul et vulnérable n'en fait pas un innocent, et tôt ou tard les limiers finiront avec une balle dans la tête après avoir été contraints de manger leurs propres parties génitales. En attendant, après avoir torturé le chaman durant 48 heures, lui avoir injecté diverses « drogues de vérité », ils finiront par le faire parler en le shootant à sa propre came, l'Ayahusca modifié.

Les corps se déplacent à bord d'un VTOL équipé pour repérer et échapper aux différents engins de l'ASD, il n'y a donc aucune chance que les cops parviennent à les filer. S'ils n'ont pas été coffrés, ils dégagent de la station essence avec le chaman vendredi midi et lorsque les cops débarqueront sur place (voir « Kraig Wublin ») ils ne trouveront rien, si ce ne sont des traces de lutte et de sang. Au contraire, en cas d'incarcération, ils sortent le jeudi midi et sont encore là 48 heures plus tard, au moment où les cops seront peut-être sur cette piste. Vu que l'endroit est désert, c'est le règlement de comptes assuré. Si seulement un ou deux cops font le déplacement, les corps tentent de les capturer plutôt que de les descendre. Un seul reste avec eux dans la station, tandis que les autres partent avec le chaman en plein trip qui évoque l'endroit de la « mule qui fume ». Le corps s'excuse mais il y a juste assez de came pour une seule personne. Le corps shooté est emmené derrière la station pour creuser sa tombe. Le corps veut connaître les infos en possession du LAPD. Sous Ayahusca, le désert est très bruyant, l'horizon ondule comme un serpent géant, et les esprits semblent parler au cops de toutes les morts qu'il n'a pas pu empêcher. Sa perception plafonne à 5, ses autres caractéristiques sont réduites de 1 et évidemment, il n'est pas question de tenter de conduire un véhicule ou de rédiger un rapport. Ce qui sauvera peut-être le cops, c'est Greta, la touriste allemande venue faire le plein d'essence et dont il entendra le premier le moteur, au loin.

2.7. Jesse Markson

CODE ROUGE

Il se présente comme un journaliste d'investigation indépendant, accepte de rencontrer les cops, refuse de parler au téléphone et entoure le rendez-vous du sceau de la discrétion et de la prudence, comme s'il était menacé.

Il s'intéresse aux activités des firmes agro-pharmaceutiques en général et aux magouilles actuelles de Genson en particulier. Son problème est qu'il ne peut pas révéler la plupart de ses sources sans griller ses contacts. Sur la base des informations qu'ils lui fournissent, il se lance dans des investigations et cherche des preuves formelles, présentables au public. Hormis le dossier des xénogreffes, tout ce qu'il sait concerne l'acquisition frauduleuse d'un terrain municipal de Gardena sur lequel Genson s'apprête à inaugurer une



139

CHAPITRE DEUX



nouvelle serre de cultures expérimentales. Il sait qu'Emfield a versé un pot-de-vin conséquent à la municipalité pour qu'elle cède ce terrain. Seulement il s'empresse d'expliquer qu'il ne veut pas balancer son contact de peur de lui nuire. Si les cops insistent, il finit toutefois par donner un numéro où le joindre. C'est un conseiller municipal de Gardena. Il atteste l'existence des pots-de-vin versés par Emfield pour l'acquisition des terrains, les versements apparaissant dans les comptes truqués de la mairie (prouvant la corruption). Il peut les procurer aux flics mais une fois encore, il faudra insister avant qu'il ne se décide. Quant à la preuve que les fonds ont été versés par le sénateur, il le sait car il était présent lors de la transaction. Il est toutefois très réticent à l'idée de témoigner contre le sénateur... Un jet d'Éloquence/Éducation devrait toutefois finir par le convaincre.

À la fin du dossier, une enquête sera lancée contre Genson et Emfield (s'il est encore en vie). En soi, ils pourraient se relever de ce premier scandale. Cependant, le juge, tenace, va en profiter pour ordonner diverses perquisitions par la brigade financière et mettre à jour d'autres transactions frauduleuses. Les procès vont se répéter, finissant par ruiner la carrière politique d'Emfield et couler les dirigeants actuels de Genson.

Ces histoires de procès vont traîner jusqu'à la saison 3. D'ici là, si les cops refusent de rendre certains services à Markson vers la fin de la saison 2, il va ressortir le conseiller municipal de Gardena disposé à témoigner contre eux : il prétend en fait que les cops l'ont obligé à leur fournir une copie des comptes truqués sous la menace physique. Les faits ne seront jamais avérés, mais ce sera suffisant pour entacher leur réputation. Tous leurs informateurs dans la sphère politique les lâcheront. Leurs collègues les regarderont de travers et, parmi les flics, seuls les « cannibales » (cf. *Amitiés de Los Angeles*, page 58) accepteront de continuer à bosser avec eux.



2.8. *Calle de Los Dolores*

C'est un hôtel miteux de Venice et à moins de disposer d'indices dans le coin, la manière la plus simple de se renseigner sur ce lieu est d'aller voir les flics de la Police Station locale.

La première chose que les cops remarqueront en arrivant au commissariat de Venice, c'est qu'il a sans doute été pris d'assaut récemment, vu les nombreux impacts de balles sur la façade et l'état d'ébullition généralisée à l'intérieur, entre pompeux et gilets pare-balles. Cela fait deux nuits que le Satan Syndicate (bikers affiliés ni aux Bandidos, ni aux Hell's) donne l'assaut par vagues successives. Un membre du gang a en effet été arrêté pour coups et blessures sur sa compagne, celle-ci ayant porté plainte. Le syndicat, des bons garçons en fin de compte, plutôt que de passer les tétons de la balance à la ponceuse, a décidé de s'en prendre aux pigs (la vraie raison en est que ce bout de femme de 1m55 au caractère explosif a un cousin membre du Florencia 13, et qu'il est plus facile de s'attaquer au LAPD).

Pour les flics de Venice, la *Calle de Los Dolores* est un hôtel de passes qui sert aussi pour les paris clandestins en sous-sol. Ils ont un UMA infiltré là-bas et ils peuvent monter une planque assez facilement, connaissant bien les six accès différents dont dispose l'hôtel. Seulement, il faut les mettre au parfum, ils ont besoin de savoir ce que les cops cherchent précisément, et surtout il faudrait leur rendre un petit service... Le deal est simple, il s'agit de transférer Brandon Schub, alias The Redemptor, au dépôt central de Downtown LA. Dit comme ça, c'est peu engageant mais le gang n'a pas les moyens de surveiller le commissariat (lorsqu'ils ne se trimballe pas avec des cagoules cloutées sur la tronche, leurs têtes de rasés avec tatouages et piercings qui dépassent de partout ne passent pas inaperçues, même à Venice). En fait, du moment que les cops n'attendent pas la nuit, le transfert se passera sans encombre. Brandon a une gueule de post-adolescent inoffensif et se tait le premier quart d'heure (un point important à préciser : il ne faut pas le mettre dans le coffre, c'est contraire aux droits des inculpés et ça risquerait de retarder la procédure). Ensuite, il commence à expliquer qu'en prison les gus du Florencia vont lui faire la peau après lui avoir « renfoncé sa merde » et qu'il comprend qu'il l'a mérité, après tout, qu'il n'avait qu'à pas frapper sa nouvelle nana, une fille super etc. qu'aurait pu lui permettre de sortir de la drogue etc. En fin de compte, il se met à expliquer comment il a réussi à échapper à Steve Paradise, le leader Hell's Angels, le jour où celui-ci l'avait cloué sur une porte et s'apprêtait à lui ouvrir le ventre histoire de voir comment c'était à l'intérieur (simple effort de volonté, il suffit de s'arracher les chairs, Paradise l'avait trop mal cloué). D'ailleurs, il a perdu l'usage d'un nerf dans l'histoire et ne peut plus faire de moto, le pied servant à changer les vitesses ne répondant plus. Du coup, il est en rogne, c'est pour ça qu'il est violent etc.

Cet interlude conjugal terminé, la question de savoir ce que les cops recherchent à *Los Dolores* reste entière. En fait, il faut remonter la piste de la clinique de Terence Hoklood et identifier Chaya Pasana. Elle tient en effet le registre de l'hôtel... Un endroit idéal pour attendre les nouvelles de son tueur à la petite semaine, Oje Stevens. Il est facile de se mêler à la faune de l'hôtel entre les parieurs qui vont au sous-sol et les clients qui montent avec des prostituées. Le temps que son mari sorte de taule (au moins cinq ans encore), Chaya s'est mariquée avec le patron. Il est dans le réseau Aztec côté bookmakers et ne sait rien. Quant à elle, sa simple présence dans l'hôtel est la preuve concordante faisant la jonction entre les dossiers Emfield et Douglas. Voilà un motif valable à sortir au substitut du proc côté OCOB pour obtenir le relevé des numéros appelés depuis l'hôtel dans un délai de six heures, voire obtenir une mise sur écoute. Évidemment, vu l'affluence, il y a au moins 100 numéros appelés par jour et dans un premier temps cette piste ne donnera rien.

Jeudi à 20h, Chaya s'interroge de ne pas avoir de nouvelles d'Oje et envoie ses deux Ruka à son domicile. Si les cops ont laissé sur place les scellés du LAPD, ils vont vite comprendre le hic, et Chaya décide d'enlever Cheryl dans la foulée. Sinon elle prend cette décision à 22h. Cheryl constitue à son sens

un moyen de pression sur Oje s'il se décide à donner des nouvelles. Si les cops ont monté une planque chez Oje ou à l'hôtel (dans ce cas par le biais des flics de Venice, vu le nombre d'accès à surveiller) ils s'éviteront une grosse bousculade par la suite. Chaya va séquestrer Cheryl dans les sous-sols de l'hôtel et apprendre rapidement qu'Oje est mort, et que des cops sont sur sa piste. Elle appelle six « cousins » à elle pour tenir le siège, prêts à mourir sur un seul de ses soupis, puis le boss auquel elle parle dans un dialecte sud-américain. Elle attend les pigs et un coup de fil pour descendre Cheryl.

Il est aussi possible que les cops n'aient pas encore fait la connaissance de Cheryl, jeudi à 22h15. Dans ce cas, Chaya, sans nouvelles d'Oje, la kidnappe quand même et les cops n'ont plus aucun moyen de localiser l'hôtel et ne rencontreront sans doute jamais Miss Easley vivante.

D'autres options sont toujours envisageables, telles que coincer Chaya avant le kidnapping... Elle ne donnera aucun indice mais au moins se tiendra tranquille.

2.9. Vendredi 11h : troisième enlèvement

À ce moment-là, les cops seront peut-être en train de trimballer Schub vers le dépôt central, d'interroger Miss Boyd, de regarder incrédules un moniteur de santé de Hokkold s'affoler, ou tout ça à la fois s'ils se répartissent les tâches.

Quoi qu'il en soit (condition : être déjà passé à Hokkold ou y passer à ce moment), la directrice du département psychiatrique les avertit que le moniteur de Peter Tilow s'affole dangereusement.

Si les cops marchent avec l'OCOB, Fyler obtient une filature discrète par l'ASD. L'hélicoptère localise Peter avant que son implant ne soit désactivé (plus exactement le véhicule à bord duquel il se trouve). Toutefois, il perd sa trace dans l'épais gob de Norwalk. Les ravisseurs utilisent exactement la même technique que dans les affaires Douglas et Siner.

Si les cops ont mis l'ORGDIV sur le coup, le lieutenant Moss tente une filature automobile en vue d'une arrestation. Ses hommes se font repérer par les ravisseurs et le toubib se met à torturer au scalpel le jeune Tilow tout en expliquant en direct à sa mère qu'il regrette mais que le LAPD se comporte mal. Moss appelle Mrs. Tilow qui lui envoie en temps réel ce qui se passe à la webcam, tout en le suppliant de laisser les ravisseurs s'enfuir. Si les cops ont averti Fyler, un expert informatique de l'OCOB se branche sur les canaux de la famille Tilow, ce qui permet aussi à l'agence de suivre ce qui se passe. Fyler devient complètement dingue, Moss ne veut pas décrocher et Mrs Tilow fait une crise cardiaque. L'ORGDIV donne l'assaut au moment où les ravisseurs abandonnent leur ambulance pour un autre véhicule. Le jeune Tilow et les quatre ravisseurs meurent dans l'opération. Si les cops tentent d'intervenir, ils doivent avoir une faible chance de sauver Peter, mais au premier coup de feu, le toubib le tue. Des ravisseurs arrêtés vivants ne parleront pas, si ce n'est pour reconnaître leur participation au kidnapping.

À peine une heure après la boucherie/arrestation, le reste du gang, n'ayant aucune nouvelle, déclenche le plan prévu dans ce cas de figure. Deux Indiens débarquent à la clinique, flinguent les agents de l'ORGDIV en faction dans la salle des moniteurs de santé et font péter celle-ci au plastic.

À peine un quart d'heure plus tard, trois adolescents sous contrat avec la clinique sont kidnappés. Mais les cops n'en seront avertis au mieux que deux heures plus tard, seulement si dès la nouvelle de l'attentat ils demandent à Sentry l'ouverture d'un accès à distance à ses fichiers implants (mêmes données que dans la clinique). Mais les représentants de l'honorable firme doivent avoir la certitude que leur responsabilité n'est pas mise en cause par le LAPD avant d'ouvrir le compte.

Une recherche rapide dans la base de données permettra de repérer les trois kidnappings qui viennent d'avoir lieu. Les ravisseurs n'ont plus de chirurgien, et les trois implants ont émis jusqu'à arriver séparément à une même destination : un secteur de Norwalk ravagé par le gob. Sentry n'admettra jamais que ses implants sont de trop faible puissance pour émettre en plein gob, mauvaise publicité pour son commerce.

Les ravisseurs utiliseront la même technique pour récupérer la rançon mais changeront la donne pour libérer les kidnappés. En effet, ils ne peuvent plus les déplacer hors de la zone à gob sans être localisés immédiatement par les implants. S'ils récupèrent les rançons sans encombre (respectivement samedi 14h, samedi 19h et dimanche 12h) l'adresse de l'usine désaffectée où se trouvent les victimes sera donnée aux familles dimanche à 17h, et évidemment l'équipe aura déjà vidé les lieux à ce moment-là. Le message que les ravisseurs veulent faire passer est assez simple. Comme ils ont l'intention de continuer à pratiquer ce type d'activité, les flics doivent savoir qu'à chaque fois qu'ils se mêleront de leurs affaires les kidnappés seront exécutés et que dans le cas contraire ils seront rendus à leur famille, peut-être pas sains mais saufs.

Si les cops ont suivi la méthode de filature par l'ASD, les ravisseurs ne savent pas que les flics sont sur leur piste. Ils perpétuent les trois enlèvements restants à 36 heures d'intervalle. Selon leur tactique, au bout de six kidnappings, ils abandonnent le repérage de leurs victimes par la data base de Hokkold (nom, adresse et surtout niveau de ressources) et cherchent un autre filon à exploiter.

Tant que les flics interviennent uniquement au moment de la rançon, les ravisseurs pensent que ce sont les familles qui les ont avertis et ne posent pas de bombe à la clinique (par contre les kidnappés, eux, sont tués comme dans le cas Douglas).

3. Assauts !

Les soixante heures qui viennent sont une course perpétuelle contre la montre et la mort. Les choix faits précédemment peuvent se payer très chers, et un acte inconsidéré peut entraîner des conséquences néfastes en chaîne. En soi, ce n'est pas un acharnement délibéré contre les joueurs. Les cops se trouvent simplement pris au milieu d'une guerre



de clans sanguinaire où seule la logique d'escalade prime. Par ailleurs, les cops doivent trouver le moyen de récupérer. Sans même parler des blessures physiques, le fait de s'agiter durant quinze heures d'affilée sans pouvoir empêcher les morts de s'accumuler finit par miner sérieusement le moral.

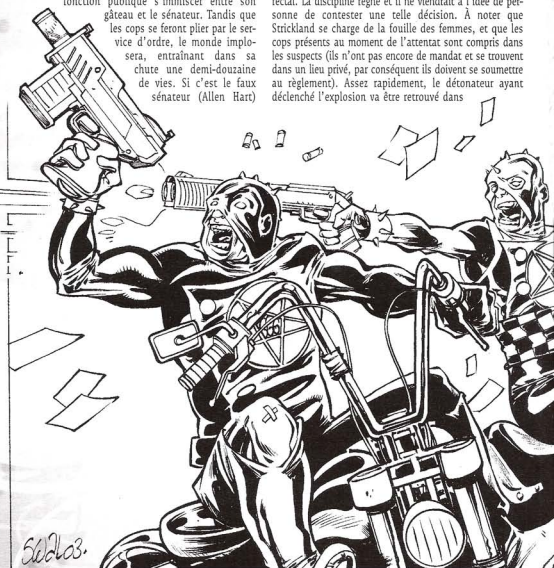
3.1. Tripes de gorilles à la crème

Vendredi 19h15. Tandis que le vrai ou le faux sénateur reçoit les honneurs et les applaudissements de 150 cadres corporatistes de Genson Biotech, un cops présent remarquera sans doute deux corps en train d'amener un énorme gâteau à la crème sphérique, représentant le monde. Emfield à l'honneur, c'est à lui de le partager, un humour de corpo peut-être pas au goût de tous. Genson est très fière de sa petite surprise non inscrite dans le planning et ne laissera aucun odieux représentant de la fonction publique s'immiscer entre son gâteau et le sénateur. Tandis que les cops se feront plier par le service d'ordre, le monde implosa, entraînant dans sa chute une demi-douzaine de vies. Si c'est le faux sénateur (Allen Hart)

qui est présent, il ne dispose que de deux gorilles en protection rapprochée. Cela ne suffira pas pour faire barrage et il sera tué sur le coup. Si c'est le vrai, il aura ses six gorilles et quatre périront en faisant écran. Emfield se relèvera plein de sang et d'entrailles sur le costard, furieux, et sera ramené en VTOL à sa villa avec pas moins de douze gardes du corps en couverture.

Sur place, c'est Miss Strickland qui se charge de la cellule de crise et de la communication avec la police. Elle est tellement retapée qu'au lieu d'en être séduisante, elle fait peur à voir.

Strickland ne plaisante pas avec le règlement : tous les employés présents sont priés de s'allonger sur le dos et d'attendre qu'on vienne les chercher. Un par un, ils passent dans un petit labo improvisé en salle de fouille et d'interrogatoire. Deux agents sont habilités par la direction à opérer une fouille complète, ce qui implique un toucher rectal. La discipline règne et il ne viendrait à l'idée de personne de contester une telle décision. À noter que Strickland se charge de la fouille des femmes, et que les cops présents au moment de l'attentat sont compris dans les suspects (ils n'ont pas encore de mandat et se trouvent dans un lieu privé, par conséquent ils doivent se soumettre au règlement). Assez rapidement, le détonateur ayant déclenché l'explosion va être retrouvé dans



une poubelle. Le système de surveillance n'ayant décelé aucune sortie précipitée, le coupable se trouve dans l'assistance. D'ailleurs au bout de trois essais ce n'est plus un hasard, chaque attentat a lieu lors d'un rendez-vous avec Genson Biotech. Il paraît évident qu'un assassinat au restaurant où le sénateur s'est rendu le midi même aurait été beaucoup plus simple à orchestrer. Mais pour cela, il aurait fallu connaître son planning.

À 20h20, le lifting de Strickland menace de rompre. Elle apprend par téléphone que le siège de Genson à Long Beach vient d'être attaqué. Comme l'entendra un cops épiant ses conversations avec l'un des ses assistants, (Discretion/Perception (2)), dix agresseurs ont passé tous les systèmes de sécurité sans encombre, massacré le personnel présent dans les labos de recherche et volé « quelque chose ». Strickland, dépassée par les événements, commence à laisser les cops fourrer leurs sales pattes partout. En interrogeant n'importe quel copo présent, il sera facile d'apprendre l'identité du responsable de l'organisation de la soirée : c'est la chargée de communication interne, Mrs Taylor. Elle ne sait rien, mais si on l'interroge sur le gâteau, elle affirme qu'il n'était pas prévu au programme des festivités avant que la secrétaire de Mr Hoyt ne suggère de l'y inscrire, il y a 24 heures. Hoyt est présent mais n'est au courant de rien à propos de ce gâteau. Interrogeant sa secrétaire, elle explique que c'est Mr Wublin qui l'a appelée de la part d'Hoyt alors que celui-ci était en réunion, lui demandant de transmettre auprès de Taylor. Quant à Wublin, il nie catégoriquement avoir pris une telle initiative. Le mieux, c'est de ramener les quatre au central pour interrogatoire. Soit les cops attendent minuit, heure à

laquelle les fouilles infructueuses de Strickland cessent, et cueillent les suspects à la sortie. Soit ils crochent Strickland dans les toilettes et menacent de lui coincer son 120 C dans la porte jusqu'à ce qu'il dégonfle - Intimidation / Carrure contre 6+/4 (valeur de Sang-froid de Strickland). Elle appelle alors la sécurité pour laisser sortir les cops avec les suspects. Elle ne leur fera pas de procès car il constituerait un aveu d'échec auprès de sa hiérarchie.

3.2. Kraig Wublin

Pour l'interrogatoire, les quatre corpos ont les caractéristiques suivantes : Charme (3), Sang-froid (3), Éducation (4).

Ils résistent aux interrogatoires selon le modèle suivant : Agressif (+2), Amical (+1), Inquisiteur (+0), Froid et détaché (-1), Poli (-2).



LA VENGEANCE DE WUBLIN

2028. Kraig Wublin, cadre à Genson Biotech, est kidnappé avec quinze de ses collègues dans une zone du Chiapas où la multinationale avait installé l'un de ses complexes. Les ravisseurs, un mouvement de guérilleros indiens, réclament la restitution des terres indiennes spoliées par Genson. Le commando est composé aux trois quarts d'indiennes à peine majeures, flipées et naïves. Wublin est victime du vieux syndrome de Stockholm à l'égard de l'une d'entre elles en particulier, Emilia, ce qui n'échappe pas à sa sœur aînée Maria. Au bout de trois semaines, les forces spéciales mexicaines appuyées par les forces de sécurité de Genson libèrent les otages après avoir massacré la quasi-totalité du commando. Wublin est alors pris d'une rage intérieure à l'encontre de sa société et de ses dirigeants qui ne le quitte plus depuis ce jour. Il sait qu'Emilia était manipulée par sa propre sœur, mystérieusement disparue une heure avant l'assaut. Mais il s'en moque. Tout ce qui le préoccupe c'est la vengeance, et les guérilleros lui en donnent les moyens aujourd'hui en l'utilisant comme informateur.

En effet, au lendemain de sa libération, Wublin, qui en vieux renard corporatiste ne montre rien de ses sentiments, est promu comme directeur commercial en Californie. Loin du théâtre des opérations. Maria prend contact avec lui à peine un an plus tard et il endosse son rôle d'espion sans aucune réserve. Récemment, il a été mis en contact avec un certain Koberta qui a exigé de lui une implication beaucoup plus directe. À présent, il a tué et n'a plus que des remords et le souvenir glacial du visage d'Emilia.





La vérité est que Mrs Taylor profite de sa position hiérarchique pour entretenir une relation avec la secrétaire d'Hoyt, que celle-ci pensait que la suggestion discrète de Wublin passerait pour être une idée de Taylor et augmenterait conséquemment ses possibilités de promotion sur le divan, à un moment où Hoyt s'apprête à la licencié parce qu'elle refuse ses avances et résiste au harcèlement moral. Wublin revient petit à petit sur ses déclarations, et sa position devient de plus en plus intenable. La cerise sur le gâteau, c'est son relevé de portable : s'il est croisé avec celui de l'hôtel *Calle de Los Dolores*, il fait apparaître un même numéro appelé des deux postes, correspondant à une cabine publique de Venice. Tôt ou tard, il finira par se mettre à table.

Wublin fait ces aveux sur un simple jet réussi, mais ça prendra des heures avant qu'il ne craque complètement et qu'il raconte toute son histoire.

Chaque marge de réussite supplémentaire donnera aux cops une info de plus qui les intéresse dans l'immédiat pour stopper le carnage.

Marge (0) : Histoire de Wublin et avoué qu'il a fait sauter la bombe.

Marge (1) : D'habitude, il se rend dans une station d'essence aux portes du désert pour donner ses renseignements à un vieux Sud-Américain nommé Qlaoc.

Marge (2) : C'est Wublin qui a donné tous les codes de sécurité du siège de Genson Biotech ayant permis le cambriolage. Les Indiens voulaient récupérer une plante qui leur avait été dérobée par l'intermédiaire du sénateur.

Marge (3) : Koberta a fait allusion à un plan de secours. En cas d'échec, il semble disposer de pas mal d'hommes et être prêt à tous les sacrifices.

Marge (4) : Le commanditaire est Qlaoc, mais Koberta agit de manière totalement autonome.

Wublin ment sur certains points et refusera d'en révéler d'autres. Ainsi, il ne dira pas qu'il devait confirmer la réussite de l'attentat avant 2h, ni qu'il connaît un numéro où joindre Koberta (le numéro de la cabine publique à Venice), prétendant plutôt que c'est lui qui l'appelle à chaque fois.

3.3. Procédé pour récupérer la rançon

Elle s'élève à 40 000 dollars en bons de tourisme de 5 à 20 dollars.

Au bout du délai de 24 heures, un gus avec une cagoule contacte la famille par vidéo-mail. Il ordonne de prendre la thune, l'ordinateur portable sans fil (pour rester en contact), la voiture et d'aller faire un tour. Tous les quarts d'heure, un message pré-enregistré est envoyé indiquant une direction à prendre.

Au bout d'une heure ou plus selon le trafic (les ravisseurs suivent en temps réel), un interlocuteur avec une capuche et des lunettes de soleil apparaît demandant la localisation précise du conducteur. Il lui indique une série de directions par une suite de messages de vingt secondes étalée sur un quart d'heure supplémentaire. Normalement, le conducteur doit désormais se trouver à destination finale : c'est toujours un croisement dans une zone industrielle avec une bouche d'égouts à proximité, jamais le même d'un enlèvement à l'autre.



LOCALISER LES APPELS

Les messages pré-enregistrés sont envoyés de bornes internet publiques, à chaque fois différentes mois toujours dans le même secteur. COCOB peut tracer ces messages sans le concours du destinataire (la famille) mais à la condition que l'ordinateur portable soit dans le rayon du réseau sans fil (toutes les agglomérations). Cela permet de déterminer depuis quelle borne ou poste individuel les messages ont été envoyés.

Le gus qui les envoie se déplace d'une borne à l'autre en prenant le métro. Il n'est donc pas impossible d'anticiper son prochain déplacement, les bornes suivant le trajet des lignes. Une fois sa mission terminée, il descend dans un tunnel de métro qui donne accès aux égouts (à la suite d'un effondrement). La filature n'y sera pas évidente, entre les requins, les alligators et les gangs. Le ravisseur lui-même n'est pas sûr de rentrer chez lui en un seul morceau.

Les messages envoyés en direct partent d'un seul et même poste. L'interlocuteur (portant capuche et lunettes) y reste durant un quart d'heure montre en main, ensuite il enlève sa capuche et ses lunettes et disparaît. Selon la saturation du réseau, il faudra environ cinq minutes pour le localiser. Il en reste dix. C'est peu pour l'appréhender. D'abord il faut qu'une patrouille du LAPD soit justement dans le secteur. Ensuite, la borne qu'il utilise se trouve au milieu d'un centre commercial bondé de monde. Il faut donc un paquet de temps pour y accéder. Reste qu'on peut tenter de mettre les *privates* de l'endroit à contribution. Les convaincre par téléphone (cinq minutes pour avoir le responsable) quand on est un filic n'est pas évident : Eloquence/Sang-froid (3).

Le conducteur a deux minutes pour soulever la plaque d'égouts et balancer le pognon à l'intérieur. Celui-ci est alors placé dans un caisson de contre-mesures électromagnétiques qui désactive pisteur par satellite ou autres gadgets placés sur les billets ou dans le sac. Le caisson est alors traîné sur rails sur près de deux cents mètres en moins de 10 secondes puis il est récupéré dans un conduit connexe, transporté sur un kilomètre avant d'être ressorti des égouts et chargé à bord d'une voiture.

Ensuite l'argent est directement déposé sur le compte d'une société de service bidon, ouvert dans une banque européenne de LA. Il transite ensuite sur trois comptes, au Mexique, au Costa Rica puis à Panama, où l'argent est retiré en dollars américains et le compte fermé. Ces comptes ont été ouverts à trois (fausses) identités différentes.

Pour chaque rançon, le même procédé est utilisé avec des comptes différents mais toujours dans ces mêmes pays.

ÉVITER LE CARNAGE !

Au moment de donner le pognon, si un père de famille insiste pour savoir où est son enfant et tarde à balancer le sac dans les égouts, il risque d'échauffer les gus à la réception et de prendre une balle. S'il y a des flics dans le secteur, ils vont instinctivement donner l'assaut de manière désordonnée. Non seulement il ne sera plus possible de coordonner une action tactique mais en plus, si un ravisseur est touché, le kidnappé sera exécuté. Par ailleurs, même avec une carte des égouts, arriver à quadriller tout le secteur et bloquer les accès connexes en si peu de temps paraît difficile, un kilomètre en milieu urbain représentant un assez vaste champ d'investigation. Il reste que les barages du LAPD peuvent donner des résultats, mais il faut les demander au plus tard au moment où l'argent est jeté dans les égouts. Dans tous les cas, d'un bout à l'autre de l'opération, un ravisseur blessé ou arrêté entraînera l'exécution de la personne kidnappée.

Pour remonter jusqu'à Panama, il faudra pour chaque opération d'une banque à l'autre une commission rogatoire. Vu les faits, la procédure sera accélérée et la justice de chaque pays concerné collaborera dans des délais brefs, mais il faudra compter quand même 24 heures pour identifier chaque compte, soit 72 heures au total.



3.4. La piste de Norwalk

Le cœur de la zone à gob de Norwalk est trop vaste pour être mis entièrement sous surveillance. L'observation par satellite (OCOB) révèle une activité humaine importante. En fait, entre les greensters et les gangs de passage, les allées et venues incessantes des ravisseurs passent totalement inaperçues.

Si les cops n'ont pas merdé les indices Siner (voir « Clinique privé de Terence Hoklood »), ils devraient réduire leur champ d'investigation aux trois sites métallurgiques désaffectés que contient la zone.

Les deux sociétés de gardiennage encore en activité dans le secteur sont carrément en transaction avec les greensters pour la récupération d'un site pétrochimique abandonné.

Elles ne collaboreront donc pas avec la police de peur de nuire aux négociations en cours.

Il reste les flics de Norwalk, trop heureux d'avoir cette histoire d'enlèvements sous la dent, ça pourrait permettre de coïncider un certain nombre de greensters pour complicité. En effet, si des sites du secteur sont utilisés, ils ne doutent pas une seconde que les greensters trempent dans la magouille, vu qu'ils servent d'agents immobiliers à tous les gangs qui passent dans le coin.

Ils donnent un contact dans les puits : un feu follet, Doug, encore respecté parce qu'ancien syndicaliste. La population des puits ne l'a pas rejeté malgré la maladie.

Les flics indiquent le bar dans lequel on le trouve habituellement (ils refusent d'y descendre eux-mêmes).

Bar : ça sent l'hormone et l'alcool frelaté. Il y a encore eu un licenciement économique, il y a quinze jours, et pas mal de gus n'ont pas dessouillé depuis. La confrontation virilostupide ne fait aucun doute, et soit le cops pris à parti réussit son jet d'intimidation - Intimidation/Sang-froid (3) - soit il se fait rentrer dedans. Si ses collègues interviennent, les potes du provocateur aussi, (douze individus, malus conséquents dus à l'alcool). Sortir son calibre équivaut à menacer tout le bloc, c'est donc vingt individus avec des battes de base-ball qui les attendront à la sortie.

L'attraction principale du bar sont les « horreurs du zoo » : quatre adversaires de marque s'affrontent au strip-poker : une grande brûlée, un type rongé par la vermine, une obèse de 170 kilos et l'indécrottable ragé par un bon gob de phase 4. Ils jouent dans une cage, et à chaque fois qu'ils perdent un vêtement ils doivent se lever et exhiber au public la partie de leur corps dénudée.

Il y a une pause toutes les heures. L'indécrottable accepte de répondre aux questions des flics ; quand il ne joue pas au strip-poker, il sert de guide aux gus qui se rendent à la surface (pour retrouver leur chemin et éviter les endroits contrôlés par les gangs).

Il ne sait foutrement pas où c'est qu'on pourrait ranger des kidnappés dans le coin, sauf si on lui parle de sites métallurgiques. Il y en a trois désaffectés dans le secteur, dont l'un sert aux transactions entre différents gangs et l'autre est squatté par les greensters. Pour dire cela, le gob met une condition : il rêve d'une nappe propre avec dessus un bon poulet rôti dont on lui servirait les meilleurs morceaux. Mais il ne veut pas d'un rituel impersonnel style restaurant. Ce qu'il désire, c'est être invité un dimanche dans une petite famille de cops, bien propre et bien polie avec des gamins astiqués derrière les oreilles (c'est la fille de Perkins qui va être contente de le voir débarquer à son mariage).

Si les cops ne passent pas par le feu follet, ils ont une chance sur trois de tomber sur le bon site du premier coup. Sinon, ils vont se faire repérer par les greensters qui vont leur donner la chasse. Ils tenteront de capturer un pigs vivant pour en apprendre plus sur ses motivations. Il n'est d'ailleurs pas impossible qu'ils le livrent aux ravisseurs. Si les cops portent des marques d'appartenance à un gang, les greensters tombent dans le panneau. Ils les avertissent que s'ils ne payent pas une redevance, ils doivent se tirer.

Une fois le site localisé, c'est le moment de balancer un son bien lourd.

Les cops peuvent bénéficier de l'assistance de deux unités de SWAT pour l'assaut (soit vingt agents). Mais au milieu du gob, les appareils de détection et les com' sont affligés de dysfonctionnements intermittents. Alors que les unités se déploient autour du site, le lieutenant qui gère l'opération va prendre l'initiative de rapprocher le Hellcat de commandement. Les sentinelles des greensters vont alors repérer et attaquer le véhicule. C'est d'abord un tireur embusqué faisant assez de bruit pour avertir les ravisseurs, puis quinze greensters surarmés parce qu'ils ne plaisaient pas avec le SWAT. Une unité se replie pour protéger le PC, une autre tente un assaut précipité et se fait charcler au



niveau 1 du site. Pour schématiser, le site est divisé en trois niveaux tactiques. Le premier, au rez-de-chaussée de l'usine, contient les postes de défense et les trois quarts des ravisseurs, vingt au total, au repos. Le deuxième, au cœur du premier, contient la zone qui permet de descendre au sous-sol, (niveau 3). Il y a d'un côté un monte-charge, de l'autre un escalier et trois accès différents. Le but des ravisseurs est de se replier au niveau 2 et de barricader les accès. Ensuite, ils exécutent le(s) kidnappé(s) et s'échappent par les égouts accessibles depuis le niveau 3. Le but des cops est de forcer tête baissée au niveau 3 pour récupérer le(s) kidnappé(s), en laissant les ravisseurs derrière eux. Ils peuvent alors tenir le siège, ou tenter de s'enfuir par les égouts (c'est la maladie de peau assurée). En une heure, les renforts du SWAT débarquent et nettoient la zone. Le seul indice qui trahit les ravisseurs, empreintes

d'une culture de récup', c'est un petit logo sur les cantines de matos : une tête de mule (l'animal) fumant le cigare. Un détail tellement insignifiant que les cops n'y prêteront pas attention sur le coup (voir « Planque d'Alonso Koberta »).

3.5. Planque d'Alonso Koberta

Pour remonter jusque là, il faut avoir le relevé des numéros appelés depuis *Calle de Los Dolores*, celui du portable de Wublin et croiser les deux. Apparaît alors un numéro commun, une cabine publique de Venice. Un carton collé dessus indique qu'elle est en dérangement. Koberta freaks sa fréquence dans sa planque à trois cents mètres de là pour recevoir des appels. Trois cents mètres en ville c'est beaucoup : une succession d'entrepôts, d'immeubles aux façades inexpressives, d'enseignes fanta-

taïstes et de néons... Si les cops ont entendu le chaman parler de la mule qui fume ou ont pris d'assaut le site de Norwalk, ils remarqueront le logo peint sur la façade d'un immeuble. Il s'agit d'un entrepôt abandonné d'une société de location de matériel audiovisuel. Si les cops sont d'abord passés dans le secteur avant d'attaquer Norwalk, le logo sur les cantines leur rappellera qu'ils l'ont vu du côté de Venice.

La société a été mise en faillite, il y a un an, et ses dix-huit magasins et entrepôts sont en cours de liquidation. Koberta se planque avec dix de ses gus dont le techie, sa cellule étant composée au total de trente membres de l'Aztec Mafia en comptant les vingt de Norwalk. Si les cops prennent d'assaut le lieu et qu'ils n'ont pas coincé Chaya, il est possible qu'ils se retrouvent face à un os : Cheryl Easley. Au plus fort de la fusillade, Koberta tente de négocier sa fuite contre la vie de son otage (détenue à *Calle de Los Dolores*). Par ailleurs, sur place, il y a aussi la petite cargaison d'Ayahusca modifiée récupérée le vendredi soir dans les labos de Genson Biotech, ainsi éventuellement que le chaman et les cadavres des limiers du sénateur. L'un d'entre eux est encore en vie, attendant son émasculacion prochaine. Il sera comme frappé d'une prise de conscience individuelle et fera un très bon indic dans les milieux corporatistes si les cops le sauvent.



3.5. Assassinat du sénateur

Dimanche midi le médecin du sénateur est retrouvé mort à son domicile (l'Aztec le localise grâce aux infos de Wublin ; les cops ont peu de chances, eux, de retrouver le médecin du sénateur).

À 19h, la quasi-totalité de la cellule se retrouve dans un parking souterrain (moins ceux qui gardent otages et kidnappés). Ceux qui ne sont pas à l'heure sont considérés comme morts et le reste de la cellule maintient l'opération sans leur concours. Le plan a été programmé à l'avance et les gangsters n'ont pas besoin de la présence de leur chef, Alonso Koberta, pour passer à l'action. Deux membres de la cellule se rendent dans la clinique privée de East Santa Monica où, d'après le toubib d'Emfield, son implant régulateur de santé avec balise de localisation a été posé (30% de la population dispose de cet implant, essentiellement les vieux et les riches). Après avoir pris en otage un directeur de service, la balise leur permet de confirmer la localisation du sénateur. Qu'il se trouve en résidence spéciale, sous la garde du LAPD ou dans sa villa protégée par les privées, l'Aztec donne l'assaut. Ils ne font pas dans le détail, à cinq ou trente, ils massacrent à l'arme blanche et à l'arbalète tous les gardes qui les séparent de leur cible. Si le sénateur est sous la protection du LAPD, le temps que les gangsters fassent sauter au plastic les portes de sécurité ou autres obstacles du système de protection, les cops sont avertis et arriveront peut-être à temps sur place. Si le sénateur se trouve à sa villa, il n'y aura personne pour prévenir les cops, car les privées se font massacrer dans la plus grande discrétion. D'où l'intérêt d'avoir arrêté la totalité des membres de la cellule avant dimanche, 19h. Koberta a reçu un ordre et il ira jusqu'au bout, même s'il doit attaquer seul la villa. C'est pourquoi chaque membre de la cellule tué, lors d'un kidnapping ou d'une récupération de rançon par exemple, doit être décompté du total. Tous les gangsters ont fait don de leur vie à l'Aztec il y a bien longtemps et ils sont prêts à se sacrifier pour la réussite de l'opération.

Conclusion - Diane des graisses

Peut-être que les cops termineront ce dossier riches à cloquer les thunes du sénateur sur le dos de Roy Ventress ou au mariage de la fille Parkins dans le minuscule jardin familial. Peut-être que Nuding sera là aussi, aux manettes du barbecue tandis que Ruths tentera de s'écarter discrètement et que Doug le gob s'empiffrera au buffet en demandant où est le poulet rôti. Au milieu des convives, le lieutenant Parkins brillera sans doute avec l'une de ses éternelles anecdotes de vieux flic, jusqu'au moment où, à l'horizon, un gros nuage pointera le bout de son nez : la mariée, dans un moment de relâchement, vient de faire une tâche de graisse irrécupérable sur sa robe ! Parkins est foutu, car l'argent versé pour la caution devait servir à payer le loyer du mois prochain...

SYNOPSIS

En 2028, le sénateur démocrate Shon Emfield était un politicien certes déjà menteur et corrompu, mais il n'avait rien à voir avec le boucher qu'il risque de devenir au cours de ce dossier. Il aimait fréquenter les starlettes sur le retour dans des soirées aussi improbables que la faune qu'il pouvait y côtoyer. C'est donc par hasard qu'il se retrouva au milieu d'une pyramide avec un pseudo-chaman lui tendant une pilule de quetzacoalt et un masque de requin. D'une certaine manière, il n'en est jamais revenu. Il commença à augmenter considérablement ses revenus personnels dès le mois suivant. Sa nouvelle perception des autres l'amena à considérer certaines opportunités d'accroître son pouvoir auxquelles il s'était jusqu'alors refusé. Renforçant ses liens avec différentes multinationales californiennes, il se proposa de leur obtenir tout un tas de contrats de concessions publiques et divers avantages que la république pouvait leur offrir en s'adressant à l'interlocuteur adéquat. Lorsqu'il n'arrive pas à séduire ou corrompre, Emfield passe au chantage ou à l'intimidation, mais il parvient généralement à ses fins.

Mais avec les pyramides, Shon était aussi tombé sous l'influence des chamanes qui utilisèrent au profit des cartels colombiens, le requin était encore jeune et il semblait avoir été dompté. Il y a six mois, les chamanes l'envoyèrent infiltrer les rangs d'un ennemi beaucoup plus personnel, une firme agro-pharmaceutique prise dans un bras de fer avec l'Aztec Mafia en Amérique centrale. Mais plutôt que de jouer l'espion à Genson Biotech, Emfield décida de s'en faire un associé. Il négocia son changement de camp en révélant l'existence de l'Agayuska modifié à la firme. Il y a deux semaines, une équipe s'est emparée d'une petite cargaison en provenance de Colombie. Les chamanes ne suspectant pas sa trahison, le sacrilège aurait pu rester impuni et Emfield continuer à faire double jeu encore longtemps. Seulement, le sénateur ignorait qu'un autre espion était infiltré à Genson. Wublin avertit l'Aztec le jour où l'Agayuska atterrit dans les labos de recherche. Le responsable fut vite démasqué. Pour éviter d'attirer les soupçons sur le cartel du Quetzacoalt, les chamanes choisirent Alonso Koberta pour exécuter le sénateur et récupérer les échantillons en possession de Genson. L'activité principale de la cellule de Koberta est de financer l'Aztec par des raptus effectués sur le territoire californien. Il n'a ainsi aucune implication dans le trafic de drogue. Guerillero sans repos, il mène ses missions en parallèle, et c'est ainsi que les cops se retrouveront sur la piste des meurtriers d'Ethel Douglas. Côté sénateur, ils n'auront jamais assez de preuves pour lancer une procédure contre lui (à moins de passer par Markson), ce qui est logique, vu que les vrais requins s'en tirent toujours.

4. Annexes

LES GUÉRILLEROS DE L'AZTEC MAFIA

Carrure	2	Charme	2
Coordination	3	Education	1
Perception	3	Sang-froid	4
Réflexes	3		
Points de vie : 16			
Jet d'encassement : 6+/Carrure (FA + mod. de localisation)			

Compétences	
◦ Arme de contact	5+
◦ Arme d'épaule	6+
◦ Arme de poing	6+
◦ Athlétisme	4+
◦ Conduite	6+ [voiture]
◦ Corps à Corps	5+
◦ Discretion	4+
◦ Intimidation	4+
◦ Mécanique	5+
◦ Survie	3+ [jungle]
◦ Tir en rafale	6+ [arme d'épaule]

Interrogatoire :

Informations disponibles :

- Lambiche !

Motos (Jamais tout ça à la fois)

- M16
- Glock 17
- Machette
- Arbalète

AGENTS PÉDULIVES, PRIVATES ET LIEMERS CORPORATISTES

Carrure	4	Charme	2
Coordination	3	Education	3
Perception	2	Sang-froid	3
Réflexes	2		
Points de vie : 22			
Jet d'encassement : 6+/Carrure (FA + mod. de localisation)			

Compétences	
◦ Arme de poing	6+
◦ Arme d'épaule	7+
◦ Athlétisme	5+
◦ Bureaucratie	7+
◦ Connaissance	7+ [corporations]
◦ Conduite	6+ [voiture]

◦ Corps à Corps	3+
◦ Discretion	7+
◦ Être désobligeant	4+
◦ Intimidation	6+
◦ Psychologie	9+
◦ Rhétorique	7+
◦ Tir en rafale	7+ [arme de poing]

Interrogatoire :

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

Informations disponibles

◦ Corporations	-3
----------------	----

Motos

- Colt Terminator
- T-shirt pare-balles
- Taser

ALVISO KOBERTA, AZTEC MAFIA

Carrure	3	Charme	2
Coordination	3	Education	2
Perception	4	Sang-froid	5
Réflexes	4		
Points de vie : 19			
Jet d'encassement : 6+/Carrure (FA + mod. de localisation)			

Compétences

◦ Arme de poing	4+
◦ Arme d'épaule	5+
◦ Athlétisme	4+
◦ Bureaucratie	8+
◦ Connaissance	4+ [zone à gob]
◦ Connaissance	3+ [égouts]
◦ Conduite	5+ [voiture]
◦ Corps à Corps	4+
◦ Discretion	4+
◦ Intimidation	3+
◦ Psychologie	4+
◦ Survie	3+ [jungle]
◦ Tir en rafale	5+ [arme d'épaule]

Interrogatoire :

Informations disponibles

- Lambiche !

Motos

- M16
- Ruger Falcon

FAHRENHEIT 451

Il pleut. Ce doit être un signe, se dit l'homme en levant la tête vers le plafond de nuages. Il tend la main vers les masses sombres et se ravise. Il a toujours l'impression qu'il peut les toucher, tant les nuages sont bas. Mais ce n'est jamais le cas. C'est comme notre rêve, se dit-il encore, on a toujours l'impression d'y être et ce n'est pas le cas. « Un jour pourtant, nous atteindrons notre but, c'est sûr », se dit-il pour lui-même. Et c'est pour cela qu'il tend toujours la main vers le ciel, parce qu'un jour il pourra toucher les nuages, aussi vrai qu'il pourra quitter ce monde qu'il exècre.

Et en plus il flotte !

- « Bonjour, Monsieur. »

Adam Kimball lève les yeux vers son chauffeur en s'asseyant sur la large et confortable banquette de cuir.

- « Bonjour à vous aussi, Jean-Louis. »

Dehors, un homme en costume, lunettes multiscans sur le nez, jette un dernier coup d'œil alentour, puis s'installe sur le siège passager avant, à côté du chauffeur.

- « Bonjour Williams, tout seul aujourd'hui ? »

- « Bonjour à toi aussi... Tout seul...

Évidemment ! Un lendemain de St Patrick, tu t'imagines quoi ? Y a qu'à un célibataire que ça peut arriver ça. Les autres ils sont tranquillement en train de se remettre des excès de la nuit ! »

Alors qu'il continue de maugréer en bougonnant, la voiture atteint les portes blindées de la Brighton Way. Les quatre miliciens de la Chittier Corporation vérifient avec professionnalisme les papiers de la voiture et du chauffeur qu'ils connaissent pourtant bien.

- « Alors, de sortie un lendemain de fête, Jean-Louis ? »

- « Une urgence, tu sais ce que c'est ! »

- « Alors bon courage... À vous aussi Monsieur Kimball »

- « Merci », répond le chauffeur tandis que Kimball et son garde du corps esquissent un hochement de tête.

Les lourdes portes donnant sur la rue de Beverly Hills s'ouvrent, et la voiture s'enfonce dans le petit matin blafard.

L'homme ajuste ses lunettes aux verres teintés de rouge et consulte sa montre, 6 heures.

Il ne devrait plus tarder, bientôt l'envahisseur sera éliminé, se dit-il en serrant la crosse de son arme. Il a revêtu un long imperméable et attend, à l'abri de l'ombre d'un porche, à quelques dizaines de mètres du grand bâtiment immaculé.

- « Vous allez bien Monsieur ? »

La voix de Williams ramène Kimball à la triste réalité.

- « Oui merci, je m'étais juste endormi les yeux ouverts comme on dit. »

- « Pas évident d'aller travailler un lendemain de fête, surtout à cette heure-ci ! »

- « En effet, et je vous remercie tous les deux d'être fidèles au poste. »

- « C'est notre travail, Monsieur. »

- « Je sais... Je vous promets que le responsable de cette merde ira tondre le gazon à Pasadena ! »

Le ton appuyé de Kimball n'incite pas à prolonger la conversation. Peu à peu, la quiétude s'installe de nouveau dans le véhicule, alors que celui-ci s'engage de l'interstate 101 vers la 134 Est.

Mardi 18 mars 2031, 5 am, une Ford Royal Security s'arrête devant l'entrée du parking du Jet Propulsion Laboratory de Pasadena et klaxonne. Le vigile, les traits tirés, scrute les passagers du véhicule et lève sa barrière en faisant signe de passer. La voiture va se garer vingt mètres plus loin. Williams descend du véhicule et se précipite vers la portière de son patron, qu'il ouvre en jetant un vague coup d'œil autour de lui. Alors que Kimball descend en ajustant sa cravate, ni lui ni son garde du corps n'entendent le hoquet sourd qui précède la chute du corps du vigile. Quand Kimball rentre sa tête dans ses épaules en se plaignant de la fine pluie et du froid, Williams aperçoit enfin l'homme qui avance dans leur direction. Il ne lui faut pas une seconde pour dégainer son Marxmen 28 de fabrication allemande. Son doigt sur la gâchette est toutefois moins rapide que les balles qui s'échappent du Ingram M13 et le fauchent, lui faisant faire deux tours sur lui-même. Le canon se tourne ensuite vers Kimball dont les yeux s'écarquillent alors qu'il reconnaît le visage de celui qui tient l'arme. Un



nouveau hoquet sourd, le silencieux du pistolet mitrailleur tremble, et un nouveau nuage de balles est propulsé hors de l'arme. Kimball s'affaisse doucement, le dos collé à la voiture. L'homme se penche alors par la portière encore ouverte de Williams et regarde le chauffeur, tremblant et ratiné sur son fauteuil. Ce dernier tourne la tête en se rendant compte que l'inconnu le fixe. Il y a deux secondes de silence immobile, puis, le chauffeur

tendant de sortir du cauchemar, prononce un timide « Bonjour » hésitant. L'homme appuie sur la gâchette et l'abat. Il s'éloigne rapidement du véhicule, sort par la porte piétonne, enjambe le cadavre du vigile, puis s'arrête et regarde fixement la caméra de surveillance pendant une petite seconde. Après quoi il rajuste de nouveau ses lunettes fait un doigt à la caméra en prononçant un « putain de terrien ». Il disparaît dans Pasadena.

LES BONNS CONSEILS DU LIEUTENANT DE LA FUMISTERIE DES SCÉNARIOS D'ENQUÊTE

En grand fan de scénarios policiers, j'en ai écrit des dizaines pour des jeux très variés : Rolemaster, Dardevil, Harmmaster, Space master, GURPS, 7th sea, LSR, D&D, Berlin XVIII ou même sous forme de nouvelles/énigmes (Frère Willhem dans Dragon Magazine) (Note du Capitaine : dis-moi mon t'il gars, tu ne serais pas un peu en train de te la péter là ? !). Si je me torture la tête à la recherche d'intrigues tarabiscotées, c'est pour que mes joueurs les comprennent. Il est important de se rappeler qu'en tant que MJ votre but est de faire « voyager » vos joueurs, pas de leur montrer leur incapacité à résoudre votre intrigue ou votre « énigme ». Vos joueurs ne sont pas censés être des Sherlock Holmes ou des Maigret, même si leurs personnages en sont. C'est le problème d'un jeu d'enquêtes policières. Si un indice est nécessaire à la poursuite de l'enquête et que les personnages ratent leur jet, les voilà bloqués. Si une déduction est nécessaire pour comprendre la prochaine action à faire, et que sur les coups de cinq heures du mat les joueurs sèchent, tout le monde risque de s'endormir. Au contraire, si un joueur obtient un super jet de dés lors d'une investigation, il risque de trouver une info qui peut mettre fin au scénario en une heure. Cela implique qu'en réalité un scénario d'investigation soit assez linéaire, c'est-à-dire que le concepteur ne mette aucun élément qui permettrait de découvrir le coupable dès le début

d'un crime ! Il ne s'agit donc ni plus ni moins que d'un jeu de piste. Il va faire passer les personnages par différentes étapes et événements et leur distiller des informations qui les mèneront, au moment choisi, au dénouement.

Mais tout cela doit se faire intelligemment, de façon à ce que les joueurs aient vraiment l'impression d'avancer grâce à leurs propres efforts. Quand des informations sont disponibles grâce à un jet de dés, certaines seront essentielles et d'autres simplement des détails. Selon les jets de dés des joueurs, distribuez les infos, en donnant les meilleures aux plus doués. De même lors d'une conversation ou d'un interrogatoire, récompensez le role-playing par des infos sans jet de dés, mais ne pénalisez pas celui dont l'interprétation n'est pas le truc : le jeu de rôles n'est pas réservé à une élite, tout le monde a le droit de jouer.

Enfin, pour le bon déroulement d'une enquête, si le groupe se divise, répartissez également les infos entre chaque groupe et faites-les jouer au maximum 10 ou 15 minutes chacun, en alternance, pour éviter que certains s'ennuient. Si un groupe pense à une piste imprévue, et pour laquelle aucune info n'est donc préparée, piquez une info d'un autre site et donnez-leur. Il n'y aura ainsi aucune frustration. Pour terminer, si une scène d'action doit avoir lieu, arrangez-vous pour que tout le groupe soit présent. En effet, ces scènes étant assez longues, les joueurs exclus risquent de totalement décrocher et votre partie serait gâchée.

1. Pré-générique

MARDI 2 MARS 2031

Bonjour, vous regardez California News, la première chaîne d'informations de IA, je suis Alambra Curry.

Commençons par vous souhaiter une bonne journée et la bienvenue dans notre émission « au cœur de la vie » consacrée aujourd'hui aux personnalités politiques de IA.

Pour nombre de personnalités de la ville le réveil a certainement été des plus difficiles ce matin. Notre ancien maire Karl Nowemba a en effet passé la nuit à Bellflower, où les Vigilants du capitaine et adjoint au maire Jerry Costello organisaient une soirée de charité pour les orphelins.

L'ancien procureur Mac Connroy avait, pour sa part, délaissé son bureau pour l'avant première de Alien vs Godzilla où il dit sensation en se montrant au bras de la jeune, superbe et déjà célèbre Ava Donahue. Adolfo Medellin avait choisi, avec sa femme, une nuit avec la communauté catholique d'origine mexicaine, du côté de Montebello. Le leader d'extrême droite Thomas Song avait organisé un gala avec de nombreuses familles américaines arrivées en Californie depuis moins de deux générations. Tentant ainsi de démontrer qu'il n'avait rien contre les étrangers mais bien contre les clandestins. Enfin, Madame le maire, Kristin Lane, a passé la nuit dans l'un des refuges pour SDF de Skid Row afin de, je cite, « mieux comprendre l'incompréhensible ».

150

SCÉNARIO

En bref, si les élections pour le poste de maire sont aujourd'hui finies, il paraît évident que toutes ces figures charismatiques et emblématiques de leur parti semblent bien décidées à préparer le terrain pour les futures présidentielles.

1.1. Mise en bouche

Si ce pré-générique n'a pas de rapport direct avec le scénario, il a toutefois pour but de permettre aux joueurs de mieux faire connaissance avec le substitut du procureur Jerry McCoy.

Pas de chance, nos cops sont de garde. Il est 8 heures du matin, ils ont pris leur service depuis une heure et le manque de sommeil est sans doute bien visible. Comme par solidarité, le jour s'est également levé difficilement. Une ville étrangement endormie, une fois n'est pas coutume, et ce n'est pas des flics qui s'en plaindraient. En l'absence d'affaires urgentes et de personnes à interroger les cops

finissent la paperasse de leurs derniers rapports. C'est le lieutenant Hawkins qui vient les tirer de leur torpeur :

- « Prenez vos bagnoles et filez rapidement sur Pasadena, dans un bar nommé The Cult, il y a un gars en détresse et lui envoyer des agents du LAPD ne ferait qu'ajouter au danger ! Y a que les cops pour arranger cette affaire ! »

Hawkins leur donne quelques détails : « le COPS vient de recevoir un coup de fil de Mick Hudgens, le principal scribouillard ordurier de la feuille de PQ *l'Indiscret*. Cette grosse raclure est passée derrière une fête organisée par Song, qui reste l'un des leaders incontestés du NOM en dépit de ses piètres résultats aux dernières élections pour recueillir des rumeurs croustillantes à donner en pâture à ses lecteurs voyeurs. Pas de bol, des membres du service d'ordre de Song l'ont repéré. Il s'est barré de la salle de banquet et s'est précipité dans les chiottes du premier bar venu. Il nous a appelés de son portable et flippe sa mort, les gorilles ont encerclé l'établissement. Si des flics y vont,

ils pourraient s'arranger pour laisser les gorilles se défouler avant d'intervenir ! C'est donc à vous d'y aller. C'est pas facile parce que cet enculé n'hésitera pas à débâter sur la taille de votre appareil génital dans sa prochaine édition, mais que voulez-vous, c'est un citoyen et vous devez le protéger ! »

Voilà une belle corvée pour les cops, chargés de protéger l'auteur des scandaleux articles de *l'Indiscret* (pour donner une idée aux joueurs, voir page 145 de *Amitiés de LA*, 174 de *Lignes blanches* ou 175 des *Affranchis*), le genre de type auprès duquel le paparazzi en chef de *People* semble un ange.

Tandis que les cops se dirigent vers le bar The Cult, la situation sur place évolue grandement. Après avoir expulsé manu militari tous les clients et même les propriétaires du bar, les gorilles de Song ont appelé leur patron pour qu'il puisse lui-même faire ravalier les propos orduriers et laver la bouche de Hudgens. Au bout d'un petit quart d'heure, Song arrive et ordonne l'assaut glorieux des toilettes ! Une dizaine de gros bras se lancent sur les WC comme les soldats de Santa Anna se sont rués sur Alamo. Très





rapidement les portes sont défoncées, et l'horrible Mick est entraîné par les pieds hors du lieu, pour être amené dans le bar où l'attend un Song ravi. On peut aisément imaginer le sort de Hudgens, qu'on aurait sans doute retrouvé battu à mort. Mais la situation se complique grandement lorsque Jerry McCoy (voir PNJ), l'adjoint du procureur (et accessoirement collaborateur de Jonathan Mac Connory) passe dans la rue en voiture, s'arrête attiré par le regroupement de personnes et le cordon de sécurité devant The Cult, et force le cordon (avec son charisme qui impose le respect) pour pénétrer dans l'établissement.

Au moment où les cops arrivent, Hudgens n'a pris que quelques coups, McCoy s'est interposé entre le « journaliste » et les gros bras menés par Song. Les gorilles empêchant l'accès du bar aux badauds laissent passer les cops sans problème. Ces derniers assistent alors à l'affrontement entre Song et Mc Coy.

Mick est recroquevillé sur lui-même, tentant de se cacher derrière le dos du grand Irlandais. Face à McCoy, qui est orienté vers la porte, un Thomas Song rouge de colère et de frustration.

- « Cassez-vous et laissez-nous ce putain d'enculé de bâtard immédiatement ! », hurle Song.

- « C'est hors de question, cet homme est en danger et il sortira avec moi. », répond un McCoy stoïque, du moins en apparence.

- « Ce pourri a sali toute ma famille et m'a humilié ! Laissez-le nous qu'on lui fasse sa fête et on vous laissera un pourboire. »

- « Je préfère oublier ce que vous venez de dire. »

- « Bon maintenant, écoutez-moi Monsieur, ou bien vous nous laissez nous occuper de son cas, ou bien vous restez avec lui, à vos risques et périls. Non mais à qui croyez-vous parler ? » Song frôle le rouge explosif.

- « Vous vous oubliez Monsieur Song ! À qui croyez-vous parler ? Je suis adjoint du procureur et je veille toute l'année à faire respecter les lois. Si vous avez quelque chose à reprocher à ce monsieur, portez plainte ! »

McCoy hausse le ton :

- « Nous avons une constitution et j'entends bien la faire respecter, et si vous ne cessez pas immédiatement ces menaces, cela se terminera devant le grand jury. Je ne suis pas sûr que ce soit une bonne solution pour votre image de marque ! »

Alors qu'il sert les poings, prêt à bondir sur le substitut du procureur, Song aperçoit les cops qui arrivent.

- « Monsieur McCoy je vous laisse, mais nous nous reverrons. Je ne supporte pas les chiens-chiens de mes ennemis. Les élections pour la mairie ont beau être passées, les vieilles querelles ne sont pas pour autant oubliées. Vous pourriez rapidement par vous rendre compte que vous avez misé sur le mauvais cheval. », conclut Song avant de tourner les talons et de sortir du restaurant.

- « Messieurs, je vous salue », dit-il aux cops en sortant. L'affaire n'est toutefois pas terminée car les gros bras, au nombre de [nombre de cops + 3], n'ont pas l'intention d'en rester là. Il serait malhabile de sortir les flingues car les gorilles ne sont pas armés et cela dénoterait un manque de sang-froid très mal vu par les supérieurs des cops. À eux

de jouer ! L'affaire peut tourner en pugilat, avec quelques coups de poings par ci par là (McCoy et Mick ne participant que vaguement, ce n'est pas leur spécialité). L'utilisation d'intimidation/Carrure (2), Intimidation/Sang-froid (2), ou de Éloquence/Sang-froid (3) peut suffire à désamorcer la situation et à calmer les ardeurs des gros bras.

Une fois l'affaire réglée, avec quelques arrestations pour dégradations à la clé, Mick décide de ne pas porter plainte (dommage, ça aurait été sa première, alors que lui est l'objet de 172 plaintes en diffamation) et prend ses jambes à son cou (il peut toutefois être raccompagné par la police). McCoy remercie alors les personnages et les invite à boire un coup (jus d'orange pour tout le monde, puisqu'ils sont en service !). C'est le moment de faire plus ample connaissance avec ce personnage que les cops sont appelés à revoir très bientôt.

1.2. Un aperçu des événements

Comme nous l'indiquons dans le livre de base, page 257, la conquête de Mars a commencé dans l'indifférence générale du public, mais certainement pas des industriels visionnaires ou calculateurs. La fusée Arès, partie en décembre 2029, a déposé ses 100 passagers sur Mars et sur Titan en avril 2030. Depuis, les extracteurs Boeing fonctionnent à fond et la colonisation martienne a commencé. Sur Terre, une guerre d'intérêts a débuté pour prendre le contrôle du consortium Arès. Adam Kimball, responsable de la division californienne espace de Sentry, a déjà racheté les actions des membres de la Clarke Foundation, par des pressions et de l'argent. Il s'est ensuite attaqué à l'association California for Future, composée de retraités californiens tournés vers l'avenir qui avaient investi toutes leurs économies dans le consortium Arès par l'intermédiaire d'une association. Le fruit de ces exactions commandées est déjà lourd avec quatre décès. Autant dire que le meurtre de Kimball va plonger les personnages dans un tourbillon mélangeant espionnage industriel et guerre économique, mâtinée d'éventuelle vengeance d'un parent d'une des victimes de cette guerre. Et pourtant, au final, les cops découvriront que le coupable n'est autre qu'un groupement d'illuminés défendant Mars, une branche dissidente des Raëliens ! Beaucoup de bruit pour rien ! Et pendant ce temps, la vie politique de la cité continue, plus active que jamais depuis l'élection d'un véritable électron libre décidé à faire fi des anciens accords entre le monde politique et le monde économique, et les joueurs vont assister à un événement qui va sans doute largement peser sur le futur de Los Angeles.

2. Mise en bouche

Mardi 18 mars 2031

Bonjour, vous regardez California News, la première chaîne d'informations de LA, je suis Alambra Curry.

En ce lendemain de St Patrick, je vous souhaite une bonne journée et un prompt rétablissement à tous ceux qui auraient un peu trop abusés des boissons alcoolisées au cours de la nuit.

152

SCÉNARIOS

Que faisaient donc nos hommes politiques cette nuit, nous allons le découvrir avec ces images. C'est avec la communauté homosexuelle de West Hollywood que Karl Nowemba et son épouse ont passé la soirée, se voulant rassurants après la vague d'attentats de novembre dernier. Jonathan Mac Connroy avait choisi Santa Monica et c'est en compagnie du gratin de la jet set californienne qu'il a passé la nuit. Le couple Medellin a, pour sa part, passé la soirée en famille, en accueillant également les proches de ses différents employés. Madame le maire, Kristin Lane, avait choisi de rendre visite aux prisonniers de No Hoper's Point afin de leur apporter un peu de réconfort. Enfin, Thomas Song a passé la nuit en compagnie de 2 000 de ses sympathisants triés sur le volet.



ST PATRICK

Originellement fête essentiellement par les Américains d'origine irlandaise, la St Patrick est rapidement devenue une fête à la mode dans la nouvelle Californie, du simple fait de quelques experts en communication particulièrement doués.

Désormais la St Patrick est une fête aussi importante qu'Halloween et qui rapporte certainement presque autant...

La St Patrick se fête le soir du 17 mars avec force défilés et beuveries. Le 18 mars est désormais un jour férié en république Californienne.

Exceptionnellement, pour dépanner des collègues qui devaient passer la soirée avec leur famille loin de Los Angeles, nos cops ont les mêmes horaires que la semaine précédente. Les voici donc de service en cette matinée du 18 mars, où un petit crachin incite encore plus les citoyens de Californie à rester chez eux. Ce n'est pas le cas des cops, qui sont dehors pour l'affaire de la jeune comateuse (voir 10-18).

3. Passera pas l'hiver

À peine les cops ont-ils réglé le tout-venant de l'affaire Costello (en gros prévenir le père en révélant ce qu'ils jugent utile), un appel émane du central du COPS : un homicide multiple a été commis à Pasadena, dans le parking et l'entrée du Jet Propulsion Laboratory, dans Pasadena (Amitiés de Los Angeles, p. 45).

L'une des victimes est Adam Kimball, le patron de la filiale californienne de Sentry. Ce meurtre, qui pourrait avoir des répercussions internationales, réclame l'attention des cops.

3.1. Parking du JPL, scène du crime

Quand les PJ arrivent sur place, vers 7h45 am, des agents de sécurité du JPL (souvent mal rasés et le regard un peu

brumeux — on les a réquisitionnés d'urgence) forment un cordon qui empêche quelques rares curieux de s'approcher. Une équipe de flics de Pasadena est là, désabusée d'avoir été dérangée un 18 mars, et finalement assez heureuse de laisser place aux cops dès leur arrivée. Le JPL est composé de plusieurs bâtiments d'un blanc immaculé, situés au centre d'un immense parking en plein air. Le parking en lui-même est entièrement grillagé et compte deux entrées, l'une au nord, l'autre au sud. À chaque entrée, un garde (deux normalement, mais c'est un jour férié), vérifie les papiers des conducteurs des véhicules qui veulent entrer et lève ensuite sa barrière, tandis que les piétons peuvent passer tranquillement par une ouverture et ne sont interpellés que s'ils ont un air suspect (l'un des bâtiments est un musée ouvert au public, les autres ont leurs propres systèmes de sécurité internes, nécessitant carte magnétique, etc.).

PREMIERS CONSTATS

En l'occurrence, la garde-barrière gît au sol, la cage thoracique retournée par les balles. Vingt mètres plus loin, dans le parking, une Ford Royal Security a encore le moteur allumé. En équilibre sur le rebord du toit, un homme en costume, les mains gantées, présente plusieurs impacts de balles dans le haut du torse. Au sol, un autre homme, en costume également, est étalé au milieu d'une grosse mare de sang. Enfin, sur la vitre conducteur, les traces de sang laissées par le cerveau du chauffeur, quand celui-ci — expulsé hors du crâne par les balles — a glissé le long de la vitre, vers le vide-poches de la portière.

Après que tous les clichés de la scène ont été faits, par les cops ou un technicien de scènes de crime, les PJ peuvent commencer à fouiller (avec des gants), à interroger, etc. Ils pourront interroger les autres gardiens (dont celui qui a découvert le crime, et qui devait relever son collègue), le directeur du JPL Karl Blumstein arrivé en même temps que les cops, ainsi que le personnel sur place (excepté les employés classés confidentiel défense, qui sont sous législation militaire). Voici une liste non exhaustive des choses à découvrir. Certaines nécessitent un jet, d'autres non, les dernières peuvent être obtenues par jet ou simple interrogation/réflexion des joueurs.

3.1.1. Identité des victimes

Pour obtenir les infos qui suivent le nom, réussir un jet d'Informatique/Education (2) ou reconstitution des bios à partir des infos glanées avec les gardes et le directeur.

- **Adam Kimball** (l'homme en costume gisant au sol près de la voiture) : né le 12/07/1993 ; Californien ; domicilié au 4 Brighton Way, Beverly Hills ; célibataire. Formation de physicien. Patron de la branche californienne de la Sentry.
- **Williams Lowess** (le corps en équilibre sur le toit) : né le 02/06/04 ; Californien, domicilié au 1088 Wellington Road, Los Angeles ; célibataire. Garde du corps, permis de port d'arme 001-224A-08B.
- **Jean-Louis Monge** (place conducteur) : né le 26/11/1985 ; Californien ; domicilié au 4 Brighton Way, Beverly Hills. Chauffeur de maître.

Lendemain difficile, 18 mars 2031, 6 am

- « Bon les gars bougez-vous ! Direction West Hollywood, y a une fille qui a eu une nuit difficile ! Rendez-vous du "Strang Boy Club", le témoin qui a découvert la fille vous attend. »

Situation : Dans les rues de la ville à majorité homosexuelle, nul n'est encore remis de la fête, terminée il y a trois heures à peine ! Les rues sont jonchées de confettis, de vomi, de cadavres... de bouteilles, de fêtards endormis ou en coma éthylique à même le sol. Quelques infirmiers de l'hôpital local et des volontaires s'occupent des réveils difficiles, mais les rues sont presque surnaturellement silencieuses. Il en est de même avec le « café-dancing club » où seule une ambulance garée à la vavite atteste que le réveil est plus difficile qu'ailleurs. L'un des videurs attend les cops devant le bâtiment et les salue en silence avant de les emmener vers l'intérieur du spacieux lieu de fête.

Vers le fond de la grande salle, qui fait à la fois dancing et restaurant, un lit de fortune a été aménagé en accolant plusieurs tables. Sur celui-ci, une jeune fille inconsciente autour de laquelle s'affaire un médecin qui s'interrompt en voyant arriver les cops et se dirige vers eux.

Le docteur Stevens explique qu'il a été appelé par le patron du dancing quand ce dernier a retrouvé la jeune fille dans les toilettes, inconsciente. Au début, le médecin a tout bonnement pensé à un coma éthylique, assez commun en ce lendemain de fête, mais après quelques analyses rapides, il s'est rendu compte que le taux d'alcool présent dans le sang de la victime n'est pas si important. La jeune fille semble être victime d'une réaction allergique à un produit qu'elle a ingurgité, sans doute une drogue douce. Le docteur Stevens a envoyé des analyses de sang à l'hôpital de West Hollywood et attend les résultats. Ce qui a motivé l'appel aux cops ? L'identité de la jeune fille, Elisabeth Costello ! Le docteur Stevens, qui est également légiste, a judicieusement pensé que cette info ne devait pas tomber entre les mains de quelques policiers. C'est donc aux cops de prévenir Costello et de lui expliquer que sa fille est actuellement dans une boîte de West Hollywood (où elle s'est rendue suite à une dispute avec son régulier, le fils d'un conseiller municipal de Bellflower), dans une sorte de coma.

Dix minutes après l'arrivée des cops, le portable du médecin sonne et il apprend les résultats. Il explique alors aux cops que la jeune fille a fait une réaction à une drogue très particulière, le Suallow ? Cette substance fait partie d'une famille de drogues, les « Goodwill Sexual Drugs », aux noms très « doux et évocateurs » : Blowjob4, Nakedpussy5, Boobsjob6, etc. Souvent prises à leur insu par des jeunes filles, elles placent les victimes en état d'abaissement totale et de semi-coma éveillé. Le médecin demande donc à un maximum de personnes de sortir afin de vérifier l'état de la jeune fille. Les conclusions du légiste sont formelles, elle a eu des rapports avec un partenaire au moins, rapports vaginaux,

anaux et buccaux. Après un petit interrogatoire, on apprend que la jeune fille est arrivée dans la boîte vers 4 am, déjà bien éméchée... enfin c'est ce que je pensais, dira le videur, qui du même coup l'a remarquée elle et pas son compagnon.

C'est la fille du capitaine du commissariat de Bellflower, accessoirement mafieux de grande envergure. Pour plus de détails, voir *Les Affranchis*, chapitre « Copland », page 99.

Dénouement : Cette fois, ce sont les qualités d'interprétation et de réflexion des joueurs qu'il faut mettre en œuvre. Doit-on tout expliquer à Costello ? Comment gérer la situation ?

Ce qui est sûr, c'est que de toute façon les victimes ne se souviennent jamais de ce qui s'est passé. D'après Stevens, la jeune fille a dû rencontrer son violeur vers 1 am, passer deux bonnes heures avec lui, avant qu'il ne la ramène ici (ce n'est d'ailleurs sans doute pas là qu'il l'a rencontrée) et qu'elle ne fasse son malaise. Aux cops de gérer cette difficile situation, d'autant que le père de la jeune femme est un filic de grande envergure, très catholique, très coléreux, prêt à tout pour étriper le coupable, quitte à y mettre les moyens (y compris les Vigilants).

La suite : Par la suite, contactés par le docteur Stevens, les cops apprendront que la drogue provoque un coma de faible durée chez les femmes en période d'ovulation. Ce coma survient généralement quelques heures après ingestion. S'ils le peuvent, ils interrogeront la jeune fille (si elle sait ce qui lui est vraiment arrivé, sinon ça semblera louche). Sinon, ils peuvent, en faisant des recherches, se rendre compte que quatre jeunes filles ont été retrouvées en coma éthylique aggravé durant les deux derniers mois dans le quartier de West Hollywood. Les médecins n'avaient, hélas, pas été aussi professionnels que Stevens (qui est, rappelons-le, légiste). En reprenant les analyses de sang des victimes, on trouve effectivement des traces de drogue, non perçues par les officiants. Laissez les cops interroger les filles une par une (y compris, le cas échéant, Liz Costello), ils auront un suspect à chaque fois. Après moult recherches, ils finissent par retrouver le suspect qui a en général toujours le même discours : « C'est vrai, je trouvais la fille mignonne et on a dansé. Ensuite on a été s'asseoir pour discuter et on a bu un peu. Mais quand je suis revenu des toilettes un peu plus tard, la fille s'était barrée. »

Aucun des suspects ne ment. En effet, le criminel, Phil Graham, est incapable d'approcher une fille normalement. Brun, moustachu, des lunettes noires et un costume blanc pailleté façon Elvis, il rôde dans les boîtes, laisse les autres draguer, les espionne, puis drogue le verre de la jeune fille (parfois directement au bar, parfois discrètement depuis la table d'à côté). Il n'y arrive pas toujours mais quand il y parvient, il attend que le compagnon se lève et aille quelque part (ce dernier pense souvent que sa conquête a un petit coup dans le nez), puis ordonne à la jeune fille de le suivre, avant de l'emmener dans son

10.18

appartement de West Hollywood, d'assouvir ses phantasmes et son appétit sexuel. Ensuite il les raccompagne dans une autre boîte où il les abandonne. Il faudra donc interroger les jeunes filles ou les suspects en leur demandant de décrire des personnes présentes sur le lieu, s'ils s'en souviennent. Rapidement, on aura le recoupement de cet « Elvis » toujours présent. Étant relativement connu, les indices du quartier pourront donner son adresse après avoir entendu la description. Il restera à cueillir Phil Graham et à récupérer son stock de « Goodwill Sexual Drugs ».

Complications : La première complication peut venir de Costello et de ses hommes de main. Il va tenter de

récupérer, par ses relations, un max de renseignements sur l'enquête (s'il est au courant du viol, ce qui a pu être dû à une fuite par l'un de ses indices connaissant le patron de la boîte, etc.). Ses méthodes hors police sont expéditives et il peut très bien faire passer par la fenêtre quelques suspects, à commencer par le malheureux compagnon d'un soir de sa fille. On peut rajouter un peu de piment en se demandant où Graham a récupéré son stock de drogues. Il pourrait être, en fait, cadreur pour des tournages de films porno avec des actrices pas réellement consentantes, ce qui peut mener les personnages au démantèlement d'un réseau de production et de vente de cassettes illégales.

• **Paul Ridley** (barrière) : né le 15/03/05 ; Californien ; domicilié au 155 Asia Argento Street, Van Nuys ; marié père d'un enfant de 2 ans. Agent de sécurité.

LE LÉGISLÉ

Il enverra certes un rapport complet le lendemain, mais les quatre défunts ont été tués par balles.

LES RESTES DE REPAS

Ils sont envoyés à l'analyse, mais les résultats de celle-ci seront tardifs. Il faudra attendre trois ou quatre jours. Nous reviendrons sur cet indice plus tard.

3.1.4. Les questions

L'HEURE DU CRIME

Le quadruple assassinat a eu lieu à 5h03 am. Les corps ont été découverts par la relève vers 6 am (il n'y a pas eu d'autre passage entre temps, comme le prouvent les images de la caméra). Si l'on s'étonne du délai entre la découverte du corps et l'appel aux cops, Blumstein explique qu'il a tout d'abord été averti, est venu voir, s'est occupé de la sécurité du reste du bâtiment, et a ensuite téléphoné à Jonathan Mac Connroy — qui est un ami — afin de lui demander conseil (en tant qu'avocat et ancien procureur). Ce dernier lui a conseillé d'appeler les cops de sa part, ce qui a été fait vers 7h15 am.

LA CIBLE

Il semble qu'à moins d'une erreur, Kimball était bien la cible attendue par le tueur. Celui-ci a en effet fait le pied de grue et n'a agi qu'à l'arrivée de la victime et de son escorte (le chauffeur et le garde du corps). Si les joueurs ne l'ont pas déduit par eux-mêmes, un jet de *Instinct de flic*/Éducation (2).

LA PRÉSENCE DE KIMBALL

En interrogeant Karl Blumstein (on met un bureau, à l'intérieur du bâtiment principal, à la disposition des cops pour interroger les personnes), on apprend que Sentry contrôle une grande partie du capital de la JPL. Ce matin, certaines décisions devaient être prises au sujet d'une expérience de physique : Kimball, en tant que responsable général des intérêts Sentry espace en Californie, était venu jeter un coup d'œil. Un jet de *Psychologie*/Perception (2) réussit à révéler que Blumstein est loin de tout dévoiler. Un peu de bon sens indique qu'il

3.1.2. Scène de crime

• Scène de crime/Perception (2) ou fouille sous la voiture : le garde du corps avait une arme mais n'a pas eu le temps de s'en servir, elle est tombée sous la voiture.

• 6+ / Perception (2) ou question d'un joueur : une caméra de surveillance est située au-dessus de la guérite du garde-barrière, filant toutes les entrées piétonnes ou véhiculées. Elle est orientée vers la rue.

• Scène de crime/Perception (3) ou déduction des joueurs : le tueur a d'abord abattu le vigile avant de tuer Kimball et son garde du corps, puis de terminer par le chauffeur. Il devait être équipé d'un silencieux, si bien que Lowess n'a pas entendu la première fusillade.

• Scène de crime/Perception (4) ou déduction d'un joueur : le tueur venait de la rue, on peut donc retrouver le lieu où il se tenait. Sur le sol, des traces de différents emballages de gâteaux ou autres prouvent qu'il a dû attendre là durant quelques heures. Cet indice est capital, même s'ils ne s'en rendent pas compte. Ils doivent absolument le découvrir.

3.1.3. Les indices

LA CAMÉRA DE SURVEILLANCE

Découverte par les joueurs ou indiquée par le directeur du JPL, elle a filmé une partie de la scène : l'assassinat du garde-barrière, le passage du tueur, puis sa sortie (le tout sans son !) avec son doigt d'honneur (voir l'introduction). Le tueur portait un masque, celui de John Boone, héros national américain, premier homme à avoir posé le pied sur Mars, et actuellement de nouveau sur la planète rouge à la tête de la mission Arès (autant dire qu'il est évidemment hors de cause). Ce détail n'a aucune importance pour l'instant et les joueurs penseront sans doute à un simple masque pour camoufler l'identité du tueur, d'autant que John Boone est très à la mode. Néanmoins ce détail les amènera vers la piste de la lutte d'influence martienne, puis sur celle des fous.



155



paraît étrange que le patron de Sentry espace Californie, tout physicien de formation qu'il est, se déplace un petit matin du 18 mars pour s'occuper d'une expérience ! En usant d'interprétation, d'un jet d'Intimidation/Sang-froid (2) ou Rhétorique/Education (2), on finit par obtenir l'information suivante, que Blumstein mettra le plus de temps possible à révéler : c'est normalement Aaron Yelk, un physicien employé du JPL, qui devait venir s'occuper de l'expérience, mais celui-ci n'est pas venu et n'était pas joignable (un agent de sécurité a même été envoyé à son domicile mais nul ne répondait et toutes les lumières étaient éteintes). En désespoir de cause, sachant que si certaines actions n'étaient pas entre-

prises ce matin, la société perdrait plusieurs millions de dollars – comme c'est désormais le cas, se plaint Blumstein – le responsable de laboratoire a contacté Blumstein, qui a fait appel à Kimball, le sachant physicien et compétent pour les expériences en cours (il ne peut rien en révéler et elles n'ont pas grand-chose à voir avec l'enquête, mais laissez les joueurs se faire leur « trip »). Ce dernier a finalement décidé de venir, étant le seul apte à gérer cette affaire.

AARON YELK

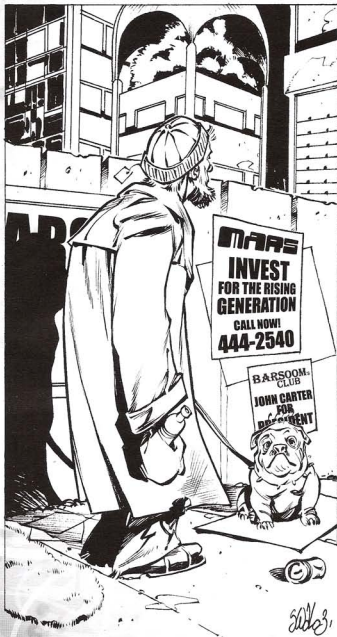
Après cela, il est évident que les personnages vont demander l'adresse de ce physicien. Blumstein accepte rapidement et se dirige vers un ordinateur. Pas de chance, celui-ci est en panne, il sort donc de la pièce pour consulter un autre ordinateur. Le directeur du JPL va essayer de faire traîner cela au moins une heure. Un jet Instinct de flic/Perception (3) ou un jet d'Informatique/Education (2) en consultant l'ordinateur révèle que l'ordinateur n'est pas du tout en panne. En mettant le directeur devant ce fait, ou en l'intimidant un peu (mêmes jets que précédemment), il donne enfin l'adresse du physicien : 155 Isabella Street, Marina del Rey. Sur les raisons qui ont poussé Blumstein à ne pas donner l'info rapidement, il dira qu'il craint d'être viré en révélant une telle information sans l'aval d'un supérieur. On en apprendra pas plus.

LES MOYENS D'ACCÈS À L'INFORMATION

Pour les cops, il sera évident que le physicien absent est soit complice, soit victime, mais que dans tous les cas, c'était un plan pour attirer Kimball. Ce plan nécessite un niveau d'accès à l'information très élevé et exige d'avoir au moins un pied au sein du JPL. Mais toutes les infos sur les employés et les projets sont classées top secret et seul un bon mandat leur permettra d'y accéder.

LES MOBILES

Pour les mobiles qui ont conduit à l'assassinat de Kimball, il y a celui, évident, de la guerre industrielle. Pour les autres, il faudrait avoir accès à son domicile, afin d'enquêter un peu plus sur sa vie personnelle, et pour ceci il faut obtenir un mandat.



3.1.5. Les recherches d'infos

SENTRY

Cette méga corporation a acheté un pays en 2019 (le Libéria). Elle possède

d'innombrables participations dans d'importants consortiums et s'est engagée dans de multiples activités industrielles et de recherche. Son chiffre d'affaires dépasse l'imagination, pourtant grande, des cops. (Reportez-vous au dossier qui lui est consacré en page 57 de ce même supplément.)

ENQUÊTE DE VOISINAGE AUTOUR DU JPL

Comme toujours dans Pasadena, personne n'a rien vu ou entendu, le tueur n'a pas été aperçu, malgré son apparence longue attente sous un porche en face du JPL.

3.2. Et maintenant ?

Les personnages vont aller le plus vite possible au domicile du physicien Aaron Yelk. Mais pendant ce temps, les choses bougent. Une fois prévenu du crime, la première réaction de Blumstein a été de prévenir le siège de Sentry. À 6h17 am, le responsable de la sécurité en chef de Sentry (celui qui gère les liquidateurs de passifs) lui a demandé des détails, a tout de suite fait le lien avec Aaron Yelk et a demandé à Blumstein de retenir au maximum les flics.

À 6h21 am, une vidéo-conférence d'urgence avait lieu avec les principaux responsables de Sentry. Deux problèmes se posent à eux : qui a tué Kimball et pourquoi, et que vont découvrir les flics en enquêtant sur sa mort ?

À 6h48 am, deux décisions sont prises : lancer leurs propres hommes sur l'enquête sur la mort de Kimball, et s'occuper du dossier Arès. Concernant les hommes de main qui ont servi pour les pressions et les meurtres (voir « Un aperçu des événements »), trois d'entre eux ne posent pas de problème, ils sont employés de Sentry et, au pire, pourraient être accusés de coercition, ce qui n'est pas un drame (ce sont eux qu'on va envoyer sur l'enquête). Le quatrième est un fusible, Li-Yu. C'est un indépendant qui a été employé pour le très sale boulot (les meurtres), afin justement de pouvoir être éliminé sans poser de problème, et sans pouvoir être assimilé à Sentry une fois son cadavre retrouvé.

À 6h50 am, les trois hommes de Sentry – Angelo, Kai et Matt, accompagnés d'un nombre de grosses brutes égal au nombre des cops joueurs – chargés de l'enquête et de l'élimination du fusible, Li-Yu, sont mis en alerte et se mettent en route pour le domicile de Yelk.

À 7h16 am, un message d'urgence est envoyé selon la procédure habituelle à Li-Yu.

À 7h35 am, les hommes de la Sentry arrivent chez Yelk et commencent à fouiller la demeure.

À 7h40 am, Li-Yu contacte son employeur occasionnel (selon une procédure sécurisée qui l'envoie vers le chef de la sécurité, plutôt que vers Kimball), et reçoit l'ordre d'aller abattre d'urgence un dénommé Aaron Yelk, avant que celui-ci ne se mette à table devant les cops.

Une minute avant l'arrivée des cops, Li-Yu arrive au domicile de sa cible et commence une discrète infiltration de la demeure... Trente secondes plus tard, la fusillade commence.

4. Brouillade de truffes au plomb

Un bras de mer, s'avancant dans les terres comme une sorte de bras de fleuve très large, forme la Marina del Rey, devenue le nom de la petite commune de Californie constituée par les habitations dans les deux kilomètres alentour. Située à quelques centaines de mètres au sud de Venice Beach, la marina s'enfonce dans les terres sur 5 kilomètres et atteint 200 mètres dans sa plus grande largeur. Les deux premiers kilomètres de rives, de chaque côté et en partant de la mer, ont été aménagés en promenades ouvertes au public. Le reste est fermé et la route qui longe la marina est privée. N'y ont accès que les propriétaires des maisons qui jouxtent le rivage, ou les propriétaires des entrepôts de réparation. En effet, des centaines de bateaux de plaisance sont amassées à des quais flottants, installés sur toute la marina. Au total, ce sont des milliers de voiliers qui sont stationnés là ! Enfin, au fond de la marina, à l'opposé de la mer, un parc ouvert au public a été installé, avec un phare sur une petite île et des jetées couvertes de restaurants et de stands forains. Aaron Yelk, en excellent scientifique, est propriétaire de l'une de ces petites maisons de plein pied, bâtie au bord de l'eau. D'un côté on y entre par une rue pavillonnaire classique, de l'autre par la voie privée qui longe la marina. Précisons pour terminer que des murs séparent les maisons mitoyennes et que d'autres murs sont bâtis entre les maisons et les murs de séparation, afin d'empêcher le promeneur de traverser le terrain des pavillons et d'entrer sur la route entourant la marina. Pour y parvenir, il faut escalader un mur, ou passer par une maison, ou encore par la grille fermée par une serrure à code, à chaque extrémité de la voie privée.

4.1. Action !

Les hommes de Sentry sont entrés par la rue, laissant leur véhicule garé à quelques dizaines de mètres. C'est également par là que devraient entrer les cops, puisqu'ils ont l'adresse correspondant à l'entrée côté rue. Li-Yu, quant à lui, est venu en empruntant un hors-bord. Il accoste donc côté marina et commence à s'avancer discrètement vers l'arrière de la maison. Les hommes de Sentry ne l'attendaient pas de ce côté. L'un d'eux surveille la route pendant que les deux autres fouillent. Quand Li-Yu aperçoit ses collègues fouillant, il a une seconde d'hésitation. Celle-ci permet à Matt de l'apercevoir, de crier et de sortir son arme... La fusillade commence. C'est à ce même moment que les cops arrivent. À vous de gérer la situation en sachant ceci :

- Li-Yu tirera aussi bien sur les cops que sur ses anciens équipiers.
- Les gros bras tireront sur les cops si ces derniers interviennent et tirent.
- Les gros bras doivent être les victimes privilégiées de vos cops. Vous êtes le maître de jeu, arrangez-vous pour que Angelo et Kai survivent, même s'ils sont très gravement blessés. Matt tombera sous les balles de Li-Yu ou des cops.



- Li-Yu tentera de se sauver en utilisant son hors-bord.
- Si toute l'équipe de Sentry y passe ou est très gravement blessée, ce sont d'autres hommes de la société qui seront utilisés lors des scènes suivantes. Il vous suffira de changer le nom des personnages pour vous y retrouver.

4.1.1. Ce que peuvent faire les cops

- Faire des sommations et demander aux fauteurs de se rendre : dans ce cas, le combat continue à l'arrière, mais Angelo sort bras en l'air en expliquant qu'il est de Sentry et qu'ils se font tirer dessus par un assassin à l'arrière du bâtiment.
- Tenter d'approcher discrètement par le devant : on a ici un gunfight qui commence, car l'un des gros bras les allumera dès qu'il les apercevra, ne sachant pas qu'ils sont flics. Mais ils peuvent utiliser leurs compétences au mieux.
- Faire le tour en passant par un pavillon voisin : les cops aperçoivent Li-Yu alors que ce dernier aligne Matt et l'abat, puis il tire sur les cops. S'il se sent perdu, il court vers le hors-bord et tente de s'enfuir.

4.1.2. Ce que vous ne devez pas faire

- Tuer les personnages joueurs ou les handicaper fortement, ce qui pourrait les empêcher de continuer le scénario.
- Oublier que les cops sont des agents de l'ordre et pas des commandos de l'armée.
- Laisser Li-Yu se faire capturer. Ou il meurt, ou il fuit et ne sera pas revu de sitôt. Il pourra néanmoins faire un retour dans l'un de vos futurs scénarios.

4.1.3. Les petits événements

- L'un des gros bras tente de passer dans le pavillon d'à côté (jet de Discrétion) et prend en otage une jeune femme qui s'est cachée dans la cuisine.
- Le voisin de gauche sort avec un fusil à pompe et commence à arroser les cops (s'ils ne se sont pas identifiés en tant que cops) ou les hommes de la Sentry.
- L'un des gros bras balance un bâton fumant vers les cops, qui pensent à de la dynamite, alors qu'il ne s'agit que d'un fumigène de signallement (Instinct de flic/Perception (1) pour s'en rendre compte tout de suite et éviter de faire des sauts dans tous les sens en criant « dynamite »). Un épais brouillard va donc gêner les tireurs, infligeant un malus de +2 aux difficultés des jets de Perception et à toutes les compétences utilisées avec cette caractéristique.

4.1.4. Dénouement

- Dès que les cops s'identifient, Angelo leur parle et explique qu'ils affrontent un tueur. Mais les gros bras, légèrement paniqués, surtout à l'arrière, peuvent continuer à tirer sur les cops.
- Dès que les cops se sont identifiés et si Li-Yu s'est enfui, tous les hommes de Sentry cessent le combat.
- Après l'éventuelle fuite de Li-Yu et si Angelo ou Kai sont vivants, ils s'expliqueront (voir l'interrogatoire des hommes de Sentry).
- Les cops peuvent ensuite fouiller le pavillon où attend le cadavre du physicien.

- Appelez aux joueurs qu'il est temps de faire venir une ambulance et un médecin légiste !

4.2. La justice en action

Une fois la fusillade terminée, le silence retombe sur la marina. Le pavillon du physicien est criblé d'impacts de balles, les vitres sont brisées, les fleurs piétinées ou les feuilles poinçonnées. Les cops vont maintenant pouvoir enquêter et faire usage de leur sens de l'observation ou de la logique.

4.2.1. Premiers constats

- Un jet de compétence n'est pas nécessaire pour se rendre compte que la maison a été fouillée de fond en comble.
- Sur le bureau du salon, une mallette en alliage renforcé anti-feu a été posée. Elle arbore le sigle de Sentry, possède une serrure à carte, et porte les inscriptions suivantes : « Si vous trouvez cette mallette, merci de la ramener au plus proche bureau de Sentry Inc., une récompense vous sera remise. N'essayez en aucun cas de l'ouvrir : la mallette est piégée, vous y laisseriez la vie. » Le tout est décliné en plusieurs langues. La mallette a été extraite d'un casier dans le bureau, dont la porte a été défoncée.

• Dans la chambre à coucher, le cadavre de Aaron Yelk a été allongé sur le lit. Trois impacts de balles ont perforé sa chemise. De nombreuses photos de famille (frères, sœur, etc.) sont disposées un peu partout (comme quelqu'un qui adorerait sa famille). En réussissant un jet Scène de crime/Perception (2), on découvre des revues homosexuelles jetées par terre au milieu de tous les autres livres (la fouille de Sentry n'a pas été délicate). Un jet de Psychologie/Perception (2) confirmera aux cops qu'ils sont dans la maison et la chambre d'un homosexuel s'assumant parfaitement.

4.2.2. Identité de la victime

- Aaron Yelk : né le 27/09/1996 ; Californien ; domicilié au 155 Isabella Street, Marina del Rey ; célibataire. Physicien. Chef de recherche au Jet Propulsion Laboratory.

4.2.3. Les indices

Le légiste

Selon lui, la victime est morte depuis une bonne douzaine d'heures de trois balles tirées à courte distance. Le rapport complet sera disponible le lendemain.

Le corps

Un jet de Scène de crime/Perception (2) indique que la victime a été abattue dans la chambre, car en soulevant les livres jetés par terre lors de la fouille, on remarque des traces de sang. Le corps a ensuite été traîné et hissé jusqu'au lit.

L'emploi du temps

Une pensée lumineuse ou un jet de Instinct de flic/Perception (3) amène le flic à vérifier le répondeur du

portable de la victime (il n'a pas de fixe), dans sa poche de manteau (dans l'entrée). Plusieurs messages datant de la veille au soir lui souhaitent une bonne St Patrick et se désolent de ne pas le voir à la fête de West Hollywood à cause de son travail (des voix masculines pour la plupart). Vers minuit, deux appels de sa famille de San Diego lui souhaitent une bonne fête de St Patrick et se désolent de ne pas l'avoir vu. À peu près au même moment, le premier message du JPL s'inquiète de son absence, il y en a ainsi six jusqu'à 4 heures du matin.

4.2.4. Les questions

L'INTERROGATOIRE DES HOMMES DE SENTRY

Qu'il soit agonisant ou en bon état, Angelo explique qu'il travaille pour Sentry, comme le prouvent les papiers, et qu'il a été chargé de se renseigner sur la « disparition » de Yelk. Quand ils sont arrivés sur place, un homme était en train de fouiller l'appartement, sans doute l'assassin du physicien. Ce dernier a immédiatement sorti son arme et a tiré : ils ont riposté. Pour des joueurs un tant soit peu observateurs, l'histoire ne tient pas et les premières indications du légiste ne collent pas quant à la culpabilité du fuyard, la mort remontant à plus de douze heures. Angelo est désolé si ses hommes ont ouvert le feu sur les cops, mais ils ne pouvaient pas savoir que c'étaient des flics ! Les cops peuvent arrêter les hommes de Sentry, les interroger, saisir les preuves (comme la mallette), rien n'y fera, Angelo et ses comparses ne changeront pas leur explication d'un iota. Ils ont des permis de port d'armes en règle, ont agi en état de légitime défense, et ne craignent pas la justice dans le cas présent. Quelques heures après leur arrestation, les comparses seront libérés puisque aucun délit n'a pu être retenu contre eux en attendant la conclusion de l'enquête et que Sentry a payé une caution suffisante. La fameuse mallette sera également remise à Sentry : elle contient les notes des travaux que Yelk effectuait pour la société. Si des joueurs désiraient réellement l'ouvrir, qu'ils tentent de le faire, un jet de *Electronique/Education* (6) est nécessaire et la mallette explosera dix secondes après ouverture, provoquant les dégâts d'une bonne grenade.

LE MOBILE

Les joueurs seront sans doute hésitants sur cette possibilité : Yelk a-t-il été tué parce qu'on cherchait la mallette ? Laissez-les se creuser la tête et partir éventuellement sur des fausses pistes que vous pourrez développer (une enquête dans les milieux homosexuels par exemple). En utilisant les contacts adéquats, les cops pourront apprendre que le savant travaillait sur l'antigravité. Néanmoins cette piste est fautive. En effet, si l'assassin était venu chercher cela, entre la mort de Yelk et l'arrivée des cops, il aurait largement eu le temps de trouver la mallette et de fuir ! Le physicien a donc bien été assassiné dans le but d'obliger Kimball à venir travailler au JPL un 18 mars au matin ! Cela confirme que le tueur était extrêmement bien informé.

LE TUEUR

Il fait 1m80, teint clair, blond avec une queue de cheval, un bermuda et une chemise à fleurs bleue. Il n'a pas de papiers d'identité, mais pourra être identifié plus tard comme Kim Serandos, sans casier judiciaire. Il travaille sous contrat avec un nom d'emprunt : Li-Yu. Son arme ne correspond pas à celle qui a tué Yelk. La fouille de son domicile (un bureau désaffecté dans un hangar chinois de Montebello, voir *Amitiés de Los Angeles* page 35) ne révélera rien, à part un arsenal impressionnant.

4.2.5. Les recherches d'infos

ENQUÊTE DE VOISINAGE

Nul n'a fait attention et n'a donc vu quelqu'un arriver chez Aaron. Tout le monde le connaissait, le savait homosexuel et semble désolé d'apprendre sa mort. Un homme intelligent, sensible et très sympathique, tel est le descriptif que font les voisins. On lui connaît un petit ami régulier, Pablo Santiago, mais celui-ci est en déplacement en Espagne pour un défilé de mode (une info parfaitement vérifiable et exacte).

4.3. Fin de la journée

Une fois l'épisode de la Marina del Rey terminé, les cops sont renvoyés à leur foyer ou à l'hôpital pour le reste de la journée. Ils reprendront leur service le lendemain matin à 7 heures. Ils rentrent au siège du COPs, peuvent interroger les membres de Sentry, assister désabusés à l'arrivée de leurs avocats et à leur libération. Ils peuvent aussi faire leurs demandes de mandats, écrire leurs rapports, faire des recherches sur le suspect défunt, etc. Hélas pour eux, rien de capital ne sortira de tout cela.

5. Pas de repos pour les braves

MERCREDI 19 MARS 2031

Bonjour, vous regardez *California News*, la première chaîne d'informations de LA, je suis Alambra Curry.

Bonjour à tous.

Les leaders des mouvements politiques californiens semblent chaque jour plus désireux de faire valoir leurs idées en prévision des échéances politiques de l'année prochaine. Karl Nowemba visitait aujourd'hui les écoles de Little Tokyo, en insistant sur la nécessité d'une meilleure intégration de la population asiatique qui vit trop souvent coupée du reste de LA et, du fait de ce repli sur elle-même, ne bénéficie pas des bienfaits de la structure sociale californienne. Jonathan Mac Conroy a, pour sa part, rendu visite aux prisonniers et aux gardiens de plusieurs prisons. Lors de ses interventions, il a abordé le problème de la surpopulation des prisons en affirmant que seule une action aux racines du mal pouvait être efficace. Il a réitéré la nécessité de faire de la prévention une priorité. Adolfo Medellin est allé à la rencontre de jeunes chefs d'entreprises, lors d'un congrès intitulé





« Forces vives pour l'avenir ». Sous les acclamations d'un public tout acquis à sa cause, il a vilipendé tout autant la politique de Karl Nowemba que celle de Kristin Lane et répété son soutien à la création d'entreprises. Thomas Song a une nouvelle fois attaqué sur les critères de l'immigration clandestine en se rendant dans le camp d'accueil des réfugiés haïtiens. Les larmes aux yeux, il a dit avoir été profondément choqué par le degré de pauvreté et de désespoir de ces pauvres gens : « Tant que nos dirigeants n'auront pas le courage politique de régler une bonne fois pour toutes le problème de l'immigration clandestine, nous n'aurons pas les moyens matériels de nous occuper de ceux que nous ne demandons qu'à accueillir. » Enfin, Kristin Lane a assisté à un spectacle de rue. Les représentations de danse moderne, interprétées par la compagnie Anarchy in California, avaient été interdites par la police, cette dernière affirmant qu'il y avait des scènes à caractère pornographique et même pédophilie. Kristin Lane s'est interposée avec ses compagnons pour permettre à la culture de s'exprimer : « L'espace de la culture est un monde de liberté qui doit être ouvert à tous, » a-t-elle confié.

5.1. Début de journée difficile

Après l'habituel briefing de changement d'équipes, que vous pouvez agrémenter comme vous le désirez, les cops retournent à leur bureau et y trouvent le rapport des légistes.

● **Affaire Kimball** : Les quatre victimes sont mortes sur le coup, tuées par les balles d'une Ingram M13 (comme le confirme la vidéo). Le modèle est courant chez les militaires et dans les milieux para-militaires et l'arme n'est pas répertoriée parmi les celles déjà utilisées au cours d'un délit. Autant chercher une aiguille dans une meule de foin (nous sommes en Californie).

● **Affaire Yelk** : Le jeune homme a été tué vers 19 heures le 17 mars. Il n'avait pas eu de rapport sexuel récent et n'a pas subi de sévices de cet ordre. Il a été tué par trois balles tirées d'une distance de quatre mètres, par la même M13 qui a servi dans le quadruple meurtre de l'affaire Kimball.

Voilà donc qui relie définitivement les deux affaires et qui semble confirmer la théorie du complot contre Kimball. Il devient donc impératif de fouiller la maison du patron californien de Sentry et d'obtenir la liste des employés du JPL.

5.2. À la recherche d'un mandat

Durant toute la journée, et même le lendemain si nécessaire, les personnages vont tenter d'obtenir leurs mandats. Pour cela, ils passent par le substitut du procureur de permanence, la charmante Sarah Guylam qui les demande au bureau du procureur. Hélas, la juriste, tout comme les personnages, va se heurter à un mur et le délai d'obtention du mandat va battre tous les records. Nul jet n'est nécessaire pour comprendre rapidement que des pressions sont à l'œuvre pour ralentir leur enquête, et que celles-ci viennent sans doute de Sentry. Qu'ils essayent de contacter le bureau au charme ou à l'intimidation, rien n'y fera ! Il est d'ailleurs

inimaginable que les cops tentent d'aller au bureau du procureur pour faire pression : ils seraient sortis manu militari et cela n'arrangerait rien.

Voici la liste des raisons qui retardent l'obtention des mandats, annoncées à chaque fois de manière sincèrement désolée et limite résignée.

- Le juge en charge des mandats est malade, on attend son remplaçant.
- Les ordinateurs viennent de tomber en panne, on attend le dépannage d'une heure à l'autre.
- On est en panne d'imprimés vierges pour les mandats, un coursier est parti en chercher dans les réserves.
- Bureau du procureur j'écoute ? Clac ! Tut, Tut, Tut, Tut.
- Quel dommage, vous venez de le rater, il vient de partir pour déjeuner à l'extérieur.

La pression est en effet très forte pour permettre aux agents de Sentry d'avoir de l'avance sur les cops. Sentry est très puissante, particulièrement dans les milieux politiques en raison des ses généreux financements ! Nombreux sont donc ceux qui vont tout faire pour que les mandats et les autorisations parviennent le plus tard possible aux cops, notamment Jonathan Mac Connroy.

En réalité, la seule solution qu'ont les personnages, c'est de s'adresser à McCoy. Si les cops vont le voir, à son domicile car il est de repos pour une petite semaine (ils obtiennent son adresse en demandant au substitut : 202, San Miguel Street, Pasadena), et lui font part des problèmes qu'ils rencontrent, ce dernier leur garantira son soutien (il est au courant de l'importante implication de Sentry dans la campagne de Mac Connroy en décembre 2030). Il leur demandera de l'accompagner jusqu'au palais de justice. Là, McCoy traversera les couloirs sous les regards interrogateurs des employés (qui le savent en congé) avant de demander aux personnages de l'attendre dans son bureau, et lui de frapper à une porte un peu plus loin et d'entrer. Après quelques minutes de silence, ce sont des éclats de voix monumentaux qui sortent du bureau (McCoy et Mac Connroy qui, bien que n'étant plus procureur, a conservé un poste consultatif grassement rémunéré). Mais après quelques minutes supplémentaires, McCoy, légèrement rouge mais l'air satisfait, sort du bureau et revient dans le sien. Il donne alors aux personnages toutes les autorisations nécessaires.

Une fois les mandats obtenus, les joueurs pourront se diriger vers Beverly Hills où l'ambiance est tendue, et demander la liste des employés du JPL par voie officielle. Mais comme il est possible qu'ils mettent du temps à penser à McCoy, vous pourrez glisser entre temps ce 10-18, ou le mettre juste après la fouille de la maison de Kimball.

5.3. Tension à Beverly Hills

Les agents de Sentry se sont bien sûr rendus au domicile de Kimball. À l'entrée de la rue, ils se sont vu refuser l'accès à Brighton Way, au motif qu'ils n'avaient pas l'autorisation d'y entrer et qu'ils n'étaient pas dotés d'une autorisation de la police. L'agence de sécurité Chittier est réputée pour sa droiture (voire sa rigidité) et une règle est une règle ! Les Sentry boys ont fait mine de vouloir forcer le

passage, ce qui n'a pas amusé les gardes de faction (ah, ce manque d'humour si américain !) qui ont dégainé leurs armes et appelé du renfort. Sentry a fait de même et, après quelques vingt minutes, une vingtaine d'hommes assiége l'entrée de Brighton Way, avec, abrités derrière la porte blindée et les petits murets des premières maisons, les hommes de l'agence de sécurité. Une trentaine de minutes plus tard, la police de Beverly Hills arrive, puis les négociateurs de Sentry, etc.

• **Cas n°1** : Si les cops obtiennent leur mandat au maximum en début d'après-midi, ils arriveront alors que Sentry s'appête à entrer avec des mandats, mais aura quelques minutes de retard sur eux. Les hommes de Sentry se posteront simplement dehors, devant la maison de Kimball, prêts à intervenir si les cops trouvent quelque chose.

• **Cas n°2** : Si le mandat n'a été obtenu que le soir ou le lendemain, les cops arrivent alors que les pompiers finissent d'éteindre un incendie qui a ravagé la maison. Les agents de sécurité de la Chittier affirmeront que des hommes de Sentry sont entrés (grâce à une autorisation obtenue par le biais des contacts de Mac Connroy) et sont ressortis environ trente minutes plus tard. Une demi-heure après leur départ, l'incendie s'est déclaré.

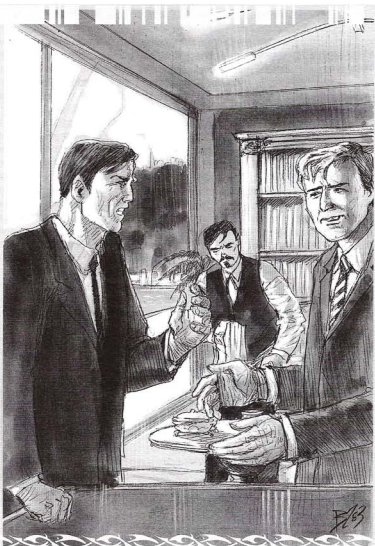
- Un kilo de « Paradise in Bed », de la drogue en poudre décuplant les sensations sexuelles.
- Une collection de pierres précieuses exposée sous la vitre de la table basse du salon (toutes assurées et enregistrées).
- Un disque dur de poche contenant des livres de comptes de nombreuses sociétés.
- Une mallette d'argent liquide ainsi qu'un billet d'avion 1^{ère} classe à destination du Liberia (titre permanent permettant d'obtenir une place immédiatement, sur présentation du billet).
- Un petit arsenal d'armes (toutes enregistrées).
- Différents dossiers sur les dernières nouvelles scientifiques, particulièrement sur la physique.

Bref pas grand-chose de très concluant, en tout cas pas d'élément qui pourrait être intéressant concernant le mobile du crime. Pourtant, un jet de Scène de Crime/Éducation (3) (si aucun joueur ne réussit, ils

5.3.1. Cas n°1 : Bisque bisque page

Les cops franchissent la porte de Brighton Way, déroulent un ruban plastique jaune devant la villa et peuvent tranquillement fouiller – sous l'œil rageur des hommes de Sentry – dès que les agents de la Chittier Security auront coupé les alarmes.

La maison de Kimball est une superbe villa de deux étages (RdC et 1^{er} étage) avec une grande piscine derrière. Les cops vont pouvoir commencer à fouiller les lieux. Il faut deux heures pour une fouille complète. Au bout d'une heure, les hommes de Sentry quittent les lieux. Demandez aux joueurs de réussir des jets de Perception et répartissez les découvertes :



Kristin Lane Superstar | Mercredi 19 mars 2031 | 1 pm

Bien sûr, adaptez l'heure et la date en fonction de votre propre chronologie. Ce 10-18 va permettre aux joueurs d'être les témoins, et même les acteurs, d'un événement politique majeur.

Situation : Si les cops sont dans leur bureau, en train de désespérément tenter d'obtenir un mandat, ils assistent à un branle-bas de combat ! Les haut-parleurs hurlent dans tout l'étage, demandant à tous les cops disponibles de se rendre dans la salle de briefing. Si les cops sont en voiture, ils recevront un appel des anges.

« La foldingue » Kristin Lane a été kidnappée ! Elle a profité du spectacle de dégénérés qu'on avait interdit pour fausser compagnie aux policiers chargés de sa sécurité. C'est la 12e fois depuis son élection. Mais cette fois c'est sérieux. Il y a dix minutes, des journalistes de la chaîne California News, qui eux la suivent sans problème, ont appelé. Ils se trouvaient avec le Maire dans Duarte quand des membres d'un Loa-gang ont fondu sur tout ce petit monde, embarquant Miss Lane, la journaliste Joan Curry, et le fils de Miss Curry qui profitait de ses vacances pour l'accompagner. Nous avons les images de l'enlèvement. Vous avez ordre de cesser toute enquête en cours, sauf indications spécifiques que je donnerai à la fin, et de retrouver Miss Lane en vie ! Si elle venait à y passer, et avec ce type de gangs on peut s'attendre à tout, cela une putain de catastrophe pour la LAPD en général et le COPS en particulier ! Scauez-vous ! »

« Ben oui, c'est comme cela que la surnomme la grande majorité des cops qui ne pensent pas qu'avec ce qu'ils ont dans leur slip.

Enquête : Vos joueurs ne sont pas dans les exceptions et vont donc enquêter. Ils doivent tout d'abord regarder la cassette de l'enlèvement (qui a eu lieu une heure plus tôt). S'ils ne sont pas au bureau des cops, ils doivent passer par un commissariat de la ville ou du quartier où ils se trouvent, les images y ont été envoyées. Un jet de 6+/Perception (3), permet de noter des détails intéressants : l'action se déroule en pleine rue dans Duarte devant un péristyle. Six hommes portant des maquillages argentés et des petits morceaux de lames accrochés sur leurs bermudas et leurs marcefs font irruption et menacent la foule avec des revolvers et des machettes. Ils emportent ensuite Lane et le fils de la journaliste qui se précipite vers eux en hurlant de laisser le petit. Ils l'embarquent également.

En utilisant Informatique [Surveillance]/Éducation (3) ou en passant par des indices, les cops peuvent déterminer l'origine du gang. Il s'agit de membres du Loa-gang d'Ogou. Pas de chance, c'est le plus important de Duarte avec quelque 15 000 membres, répartis entre plusieurs scieries. Où chercher ?

Il m'est ici difficile de vous indiquer précisément comment les cops vont retrouver puis localiser le Loa-gang. Ce sera en effet différent sur chaque table, en fonction des scénarios précédemment joués, car ce sont les indices qui seuls permettront de remonter la piste. À vous donc de gérer l'obtention des infos ci-dessous, avec la localisation obtenue en

dernier, bien entendu. Jouez chaque indice avec un indic (trouver l'indic et parler avec lui prend 30 minutes par indic), un petit jet d'interrogatoire (avec une info pour un jet réussi et une de plus par succès au-delà du seuil si l'indic paraît approprié) et un peu d'interprétation. Si vos personnages n'ont quasiment pas joué ou n'ont pas d'indices, créez-les avant le scénario et donnez-les aux joueurs ; repartez-vous au livre de règles page 148. Tout flic a besoin d'indices.

● **Info 1 :** Les Ogou ne pratiquent pas le kidnapping, sauf de témoins de Jéhovah. Pourtant, en voyant les images, ce sont bien des Ogou.

● **Info 2 :** Les Ogou, comme tous les guerriers haïtiens, ingurgitent des drogues de combat qui les rendent fous.

● **Info 3 :** Baron Samedi et Baka Baka ont appris la nouvelle et ne sont pas contents du tout ; ils ont mis toutes leurs troupes en alerte et fouillent Little Haiti.

● **Info 4 :** On parle d'une grosse somme d'argent qu'aurait reçue Mama Kéké, une mambo en désaccord avec le Baron Samedi.

● **Info 5 :** Il paraît peu probable que les kidnappeurs soient planqués dans le secteur de Duarte, car Baron Samedi et Baka Baka les trouveraient rapidement.

● **Info 6 :** Des blacks avec des lames de rasoirs ont été aperçus dans Van Nuys, près des studios Dorcel Forever. Attention, fausse piste, ce ne sont que des acteurs porno en « costume » !

● **Info 7 :** Des Coréens de Temple City ont affirmé qu'un van immatriculé à Duarte était entré dans la ville à vive allure. Cela a-t-il un rapport ?

● **Info 8 :** Un black étrange avec une mine patibulaire est venu faire des courses chez un Coréen de Temple City, il a acheté de quoi manger pour plusieurs personnes.

Les joueurs doivent se rendre dans Temple City pour en savoir plus, et interroger les commerçants coréens, car les protestants ne diront rien, pas plus que la milice locale, le HAJ.

● **Info 9 :** Le van commercial (trois places à l'avant, et un grand « coffre » à l'arrière) est garé dans Zahary Street, laissé à l'abandon.

Si l'on explore le véhicule, on y trouve, avec un jet de Scène de crime/Perception (2), un stylo qui a roulé sous une caisse. Ce stylo porte le logo de la California News. De même, avec un jet Scène de crime/Perception (3) on repère des traces de fibres correspondant à des cordes, comme si on avait entravé des passagers. Enfin, une machette a été oubliée dans un coin du véhicule. S'ils appellent les anges pour signaler leur découverte, on leur dit de continuer à chercher mais que d'autres pistes semblent également chaudes. Qu'ils appellent quand ils seront sûrs. Ensuite, on leur demande d'être discrets car une arrivée trop pimpante de flics pourrait provoquer la mort des otages. Pour l'instant, le chef de la police envisage la voie de la négociation dès que les ravisseurs se seront fait entendre. Reste aux cops à retrouver le lieu de détention.

● **Info 10 :** Un coréen qui allait à son échappe a aperçu un groupe d'effrayants grands Noirs avec des lames



10.18

accrochées partout ! Ils étaient accompagnés de deux dames blanches et d'un garçon. Ils entraient dans Braddshaw Street.

« Info 11 : Derrière la devanture du temple protestant du 121 Braddshaw Street se cache en réalité une salle de cinéma désaffectée qui doit, dans les années à venir, être détruite pour laisser place à une congrégation du temple.

Dénouement : Voilà le Lao-gang logé ! Maintenant aux cops de jouer, de la manière la plus discrète possible au moins pour l'approche. S'ils font appel à des renforts, des officiers cops tenteront des négociations, mais en réalité les kidnappeurs ne veulent rien : ils savent qu'ils sont là pour être sacrifiés. Au bout d'un moment, les négociations tourneront court et l'un des guerriers haitiens dira qu'il va abattre un otage. On entendra alors un coup de feu et les forces de police lanceront l'assaut. Aucun des preneurs d'otages ne survivra. Reportez-vous ensuite au paragraphe « Naissance d'une légende ».

Si les PJ interviennent eux-mêmes, sachez que la configuration du cinéma est celle-ci : un hall d'entrée sur la rue (au sud) fermé par une façade en bois représentant un temple, la porte de celle-ci s'ouvrant sur le hall. Une salle d'attente assez grande pour accueillir les cinéphiles, avec un bar entourant une petite pièce dotée d'une porte donnant sur la mini-salle de projection (possibilité de voir l'intérieur de la salle de ciné), et trois autres portes. Une à gauche donnant sur les toilettes (sans autre issue) et deux, sur le mur nord, donnant sur la salle de cinéma. La salle de cinéma en elle-même est simple, elle a encore une banquette partie de ses sièges (qui ferait des obstacles ou des couvertures) et ses rideaux, en piteux état, sont fermés. Il y a également une porte au fond à gauche de la salle, qui s'ouvre sur un couloir extérieur, entre le cinéma et le bâtiment voisin, et qui mène dans la rue perpendiculaire à Braddshaw Street, de l'autre côté de l'entrée. Les preneurs d'otages, au nombre de six (à moduler selon l'état et la puissance du groupe), sont disposés comme suit : un dans la cabine des ventes de billets, un de chaque côté des portes menant à la salle (y compris celle menant sur l'extérieur) et deux avec les otages. À vous ensuite de gérer la situation, en sachant que dès que

l'alerte a sonné côté kidnappeurs, il leur faut une seconde pour avaler une pastille de drogue des ténérés et mettre un masque à gaz. Aucun d'entre eux ne survivra, ils achèveront leurs camarades inconscients et se tireront une balle dans la tête plutôt que de se rendre. Leur but n'est en effet pas non plus d'abattre les otages !

Naissance d'une légende : Dès que les cops entrent dans la salle de ciné, ou que les flics lancent l'assaut, l'un des preneurs d'otages, derrière le rideau hurle : « Enculés de pourris, vous l'aurez voulu, je vais buter le petit pédé. » On entend alors le hurlement de Lane « Non, pas le gosse », puis un coup de feu et un cri de terreur, celui de la journaliste. Les kidnappeurs s'occupent ensuite de nouveau des cops. Derrière le rideau, la journaliste soutient la tête de Kristin Lane, qui a reçu une balle en pleine poitrine en s'interposant entre le jeune garçon tétanisé et le tueur. La journaliste est en larmes et Lane inconsciente. Quand tout sera fini, Lane sera sauvée de justesse et tous les médias de Californie se pencheront sur cette affaire. On verra Kristin Lane et son courage, son sens du sacrifice. La journaliste de California News se répendra en larmes et en remerciements. Le 26, Kristin Lane reprendra conscience pour faire des déclarations à faire pleurer le Californien moyen : « Je ne pouvais laisser tuer un enfant. Si c'était à refaire, je le referai... »

Kristin Lane devient une héroïne. Son programme, souvent caricaturé et source de maqueries, est finalement pris au sérieux, elle est « à la mode ». Elle fait un bond considérable dans les sondages d'opinions, la population s'identifie à elle, à l'enfant qu'elle a sauvé ou encore à la mère de cet enfant.

Et ensuite ? Sur les commanditaires de l'affaire, sur les objectifs de cet enlèvement, sur les instructions des kidnappeurs ou sur le peu de discrétion de ces derniers, les cops sont en droit de se poser des questions. Les journalistes d'investigation accusent les anciens adversaires les uns après les autres, la fameuse Mama Kébé ne sera jamais retrouvée et l'affaire finira par être classée. Si les cops ont la sale impression d'avoir été des joujoux, ils n'ont pas tout à fait tort mais ne le sauront jamais. À moins qu'un scénario dans le futur...

continuent leurs fouilles jusqu'à ce que l'un d'entre eux réussisse) révèle un détail anormal : un livre d'astrologie dans la bibliothèque, alors que tout le reste n'est qu'ouvrages scientifiques ! En effet, dans un compartiment taillé dans les pages du livre, un CD plat protégé dans un boîtier de sécurité. Sur celui-ci, les coulisses du dossier Arès ! Ils peuvent y jeter un coup d'œil sur l'ordinateur de Kimball, mais constatent rapidement qu'il faudra plusieurs heures pour en tirer l'essentiel. Il reste à rentrer au bureau.

5.3.2. Cas n°2 : La montée des cendres

Les cops franchissent les portes de Brighton Way, qui semble en ébullition. On explique aux PJ qu'un incendie

s'est déclaré et que les pompiers viennent seulement de finir de l'éteindre. En réussissant un jet de Scène de crime/Perception (3) ou en interrogeant les pompiers, on apprend que l'incendie a été causé par une bombe au phosphore qui a donc brûlé sans que les pompiers ne puissent rien faire. Ils se sont contentés d'empêcher les flammes de s'attaquer au voisinage, puis de refroidir les cendres. Une fois le travail des soldats du feu terminé, les cops peuvent fouiller les décombres. Toutes les heures de recherche, un jet de Scène de crime/Perception (3) ou (2) s'ils ont pensé à prendre un détecteur de métaux, doit être fait. S'il est réussi, ils retrouvent un petit boîtier carbonisé mais en bon état, qui contient un mini CD. Il reste à l'amener au bureau.





5.4. Bullit le remake ?

L'équipe de Sentry, six hommes répartis dans deux voitures, attend patiemment à l'extérieur de Beverly Hills. Dès que les cops sortent de Brighton Way, ils vont être pris en chasse par les deux véhicules qui vont tenter de les envoyer dans le mur ! Utilisez les règles de poursuite expliquées page 137 du livre de règles. Sur un jet de 6+ / Perception (2), les cops se rendent compte qu'ils sont suivis (un jet requis par voiture s'ils ne sont pas tous dans la même ; dans ce cas d'ailleurs, les hommes de Sentry auront deux hommes par véhicule et autant de voitures que les cops). S'ils réussissent le jet, la poursuite commence en distance intermédiaire. S'ils ratent leur jet, la poursuite commence à courte distance (faites varier le nombre de dés dont disposent initialement chaque protagoniste en conséquence).

La puissance des véhicules est identique à celle des cops. Sur chaque véhicule poursuivant, un homme conduit pendant qu'un ou deux autres font feu. Il paraît évident que les cops vont alerter les anges pour leur signaler qu'ils sont pris en chasse. Dans ce cas, 7 tours après l'appel, si les véhicules sont toujours en course, les poursuivants prennent la fuite au son des sirènes de police voire des hélicoptères qui viennent se mêler à la chasse. Les cops peuvent alors retourner la situation : on garde la même distance, on reprend les dés blancs correspondant à la distance, et on reprend la chasse avec, pour les hommes de Sentry, un dé blanc remplacé directement par un dé noir, ce qui correspond à l'influence de l'hélicoptère de patrouille sur la voiture désormais poursuivie.

Gérez les poursuites voiture par voiture, avec un tour à chaque fois, de façon à ce que personne ne trouve le temps long.

Pour ce qui est des crash-tests, variez le résultat des tables en tenant compte du jour ou de la nuit (un enfant jouant au ballon le jour sera remplacé la nuit par un raveur traversant la route avec un casque diffusant de la musique à fond sur les oreilles !). Si l'on se trouve dans la seconde partie de la poursuite, pensez qu'une voiture de police en plus poursuit le véhicule, secondant les cops. Souvenez-vous également de l'hélicoptère : par exemple sur la table 1 échec et un résultat de 2 sur le dé, le projecteur éblouit le conducteur du véhicule poursuivi, il ne distingue plus la route et tente un tout droit. Conduite/Réflexes (2) ou perte d'un dé de poursuite ne pouvant pas être transformé en dé noir, car le véhicule vient de heurter violemment un trottoir.

De même l'éblouissement pourrait cacher un véhicule arrivant en face, etc. Le tout en tenant compte des tirs des voitures poursuivantes.

Le but des hommes de Sentry est de mettre les cops dans le mur et de récupérer tout ce qu'ils ont pu ramasser. En effet, s'ils ont incendié la maison, ils n'ont rien trouvé d'intéressant (dans le sens où ils n'ont pas trouvé les archives contentieuses de Kimball, en particulier le dossier Arès). Sinon, ils suivent les persos pour récupérer les dossiers compromettants.

Bien sûr, une fois tout cela terminé, Sentry fustigera ses troupes, fera sauter un fusible en parlant d'un mouton noir

qui a voulu se faire un coup pour lui. La société s'excusera en livrant deux nouvelles voitures flamboyantes au COPS, et une machine à café ultra-moderne. Je sais, c'est l'arnaque, mais c'est la loi des puissants et ce n'est pas avec une population qui regarde des reality-shows ou qui vote Lane que les choses changeront !

La journée se termine sur ces entrefaites, les cops ont gagné un repos bien mérité et, une fois les pièces démontées chez Kimball mises en sécurité ou dans des mains compétentes, tout le monde retourne à ses pénates.

6. Life on Mars

Jeudi 20 Mars 2031, ET AU-DELA.

Bonjour, vous regardez California News, la première chaîne d'informations de LA, je suis Alambra Curry.

Bonjour à tous, l'actualité de ce début d'année c'est le kidnapping du maire de Los Angeles, Kristin Lane, et sa libération dans des conditions dramatiques.

Ce sont des membres, semble-t-il incontrôlés, d'un Loagang de Duarte qui ont commis un kidnapping en plein jour dans le quartier hâtien. Les criminels ont pris en otage le maire de LA, notre collaboratrice et amie Joan Curry, et son fils âgé de 11 ans. Les forces de police ont tout mis en œuvre pour retrouver les otages et leurs géoliers. En quelques heures, des cops avaient trouvé leur trace dans un cinéma de Temple City. Les gardiens de la loi ont lancé un assaut sur des preneurs d'otages totalement itaïonnés à cause des drogues absorbées qui, hélas, a tourné au drame. En effet, si tous les preneurs d'otages ont été abattus, si notre collègue et son fils sont sains et saufs, Kristin Lane est actuellement entre la vie et la mort dans une clinique privée de Pasadena, où les meilleurs chirurgiens tentent de la sauver. C'est au cours de l'assaut, alors que l'un des fous criminels s'appropriait à abattre le fils de notre collaboratrice, que Kristin Lane s'est interposée et a été touchée d'une balle en pleine poitrine. Nous ne saurons que prier de tout notre cœur pour que son sens du sacrifice ne la condamne pas et qu'elle survive à cet acte de bravoure, dont nous tous au sein de la rédaction lui sommes redevables.

Mais que les larmes ne nous brouillent pas la vue : il faudra bien se poser les bonnes questions. Qui a commandité ce kidnapping, qui pouvait y voir un intérêt, quels sont les responsables du semi-fiasco de l'assaut, ou encore comment une telle chose a-t-elle pu arriver au maire de LA sous les yeux du LAPD ?

Autant de questions que nous n'oublions pas de poser. Après notre journal, notre équipe politique étudiera plus en détail le programme de Kristin Lane pour comprendre ce qui peut tant faire peur à ses opposants, aux terroristes qui sont les ennemis de la démocratie. Nous enchaînerons ensuite sur un portrait de la jeune femme, qui nous mènera jusqu'à la réserve où elle passa son enfance.

6.1. Le bourbier Arès

À partir de maintenant, le déroulement du scénario va grandement utiliser vos compétences d'improvisa-

164

SCÉNARIO

tion ou de préparation (selon votre expérience et vos goûts). Grâce (ou à cause) du CD trouvé chez Kimball, les cops vont avoir accès au dossier Arès. Un dossier complexe, économique, qui concerne le contrôle de la planète Mars. Pour l'instant, et même avec les noms des employés de Sentry, les joueurs n'ont aucun moyen de remonter jusqu'au tueur. Ils vont donc enquêter sur les parents des personnes mortes alors que Sentry tentait de prendre le contrôle de leurs parts ; ils vont interroger les employés du JPL et tenter de trouver un coupable, etc. Pour cela, vous trouverez ci-après les différentes infos résumées, des petits portraits des personnes, etc. Ce sera à vous de développer cette partie en ajoutant des interventions d'hommes de Sentry, des 10-18...

À partir du 22, sera disponible le seul indice qui va mener les cops au repaire du tueur. Si vos cops y pensent tout seuls, chapeau, c'est qu'ils savent prendre des notes ou que ce sont d'excellents flics de salon. Sinon, faites durer cette phase tant que vous sentez vos joueurs volontaires. Quand ils en ont ras-le-bol, conseiller-leur de refaire le point sur les indices depuis le premier meurtre pour voir s'ils n'ont rien oublié. Ils finiront par tomber sur ce petit indice qu'ils demanderont aux services concernés : les emballages retrouvés dans la rue, là où l'assassin de Kimball a attendu, sont issus de rations spatiales destinées à la préparation de la mission Arès.

6.2. En attendant, on patauge

Le CD trouvé chez Kimball contient de nombreuses données financières sur le dossier Arès. Reste aux joueurs à utiliser leurs contacts, leurs compétences, leurs indices, les documentalistes... pour avoir les détails.

6.2.1. Renseignements sur les sociétés

ARÈS INDUSTRIES

Cette société est elle-même un consortium de sociétés américaines, dont la plupart sont contrôlées par l'État. C'est le pilier fondateur du programme Arès.

Siège : Washington.

ARIANE ESPACE

Consortium européen, Ariane Espace domine le marché du lancement de satellites depuis de nombreuses années, mais peine dans les missions scientifiques.

Siège : Bruxelles

BRADLEY SPACE AGENCY

Son nom est trompeur car cette société rassemble essentiellement des intérêts sud-américains. Elle a été créée par de nombreuses autres structures, dans le but de ne pas laisser l'Amérique du Sud hors du coup.

Siège : Sao Paulo

CALIFORNIA FOR FUTURE

Une association composée essentiellement de petits actionnaires ayant investi leurs économies dans un emprunt d'État, proposé par la Californie, avec retour sur investissement dans le futur.

Siège : Los Angeles

CINDIRELLA SPACE

C'est la branche scientifique de la Mortimer World, une société dirigée par le mystérieux milliardaire Salt Wisezyd. Vivant dans une gigantesque demeure sur les hauteurs de Mulholland Drive, il est impossible à approcher et nul ne l'a jamais vu.

Siège : San Diego

CONSORTIUM ARÈS : LE CONTRÔLE

SOCIÉTÉS AYANT PARTICIPÉ AU CONSORTIUM ARÈS	% DÉTENU À LA FONDATION (en 2020)	% CONTRÔLÉ AUJOURD'HUI	DIFFÉRENCE
Arès Industries	(19%)	21%	+2
Ariane Espace	(3%)	3%	0
Bradley Space Agency	(2%)	2%	0
California for Future association	(6%)	0,5%	-5,5%
Cindirella Space	(13%)	23%	+10%
Clarke Foundation	(4%)	1%	-3%
Eurospace	(5%)	5%	0
Farewell Industries	(3%)	3%	0
Kappa Industries	(2%)	0%	-2%
Kennedy Space	(3%)	3%	0
Kasparov Cosmos	(4%)	4%	0
Koshira Corporation	(2%)	2%	0
Lufthansa	(3%)	3%	0
MacFarrell	(5%)	0%	-5%
Rosen	(6%)	1%	-5%
Sentry	(11%)	19,5%	+8,5%
Tyrell	(9%)	9%	+0



CLARKE FOUNDATION

Association de personnes âgées ayant décidé d'investir leurs économies dans le développement martien, en pensant aux générations futures.

Siège : Los Angeles

EUROSPACE

Après la revente de leurs actions d'Ariane Espace et de l'abandon de l'agence européenne, les Anglais, les Espagnols, les Italiens et les Polonais fondèrent une société concurrente.

Siège : Varsovie

FAREWELL INDUSTRIES

Cette société australienne est spécialisée dans la recherche de nouveaux matériaux. Elle travaille à l'élaboration des dômes qui abriteront les villes martiennes.

Siège : Canberra

KAPPA INDUSTRIES

Fondée par l'ancien directeur de Apple, parti avec le pactole alors que sa société coulait, Kappa Industries est spécialisée dans les nouvelles techniques alimentaires.

Siège : Vancouver

MASPROV COSMOS

Le champion du monde d'échecs accepta de prendre la tête de l'agence spatiale russe lors de sa chute, en 2010. Sans réelles compétences, il utilisa son charisme et son intelligence pour la garder au premier plan mondial.

Siège : Vladivostok

KENNEDY SPACE

C'est le principal opposant à Arès Industries, qui dirige le projet Arès. Contrôlée par des Kennedy, elle se spécialise dans le lancement de satellites, en collaboration avec les sociétés européennes.

Siège : Indianapolis

KOSHINO CORPORATION

Monopolisant toute l'industrie du manga et du loisir vidéo en Asie, cette société a investi dans le projet pour l'image qu'elle pouvait en tirer auprès de son public.

Siège : Shanghai

LIFTHANS

Société allemande entièrement privatisée à la fin du siècle dernier, elle a refusé d'entrer dans le capital d'Ariane Espace et n'a pas eu l'autorisation d'entrer dans celui de Eurospace. Elle est spécialisée dans le transport aérien.

Siège : Freiburg

MACFARNELL

Lors de la première faillite de Boeing, au début du siècle, les nouveaux investisseurs qui permirent la reprise changèrent son nom, devenu synonyme d'échec. C'est, depuis, le 3^e motoriste du monde.

Siège : Detroit

ROSEN

Concurrente de la Tyrell, cette firme américaine est également spécialisée dans la robotique et la génétique. Elle est dirigée par Rutger Dick, un informaticien de grand talent.

Siège : Houston

SENTRY

Premier consortium à avoir acheté un pays, organisation tentaculaire, opaque et très influente.

Siège : Los Angeles

TYRELL

Entreprise spécialisée dans les recherches sur la robotique et la biogénétique. Elle est dirigée par Karl Tyrell, un généticien de génie.

Siège : Los Angeles

6.2.2. Les derniers événements

● Arès Industries a racheté les 2% de Kappa : ils sont prioritaires quand des actions sont mises en vente dans un cas de force majeure.

● Sentry a racheté la quasi totalité des actions des retraités californiens en leur proposant des sommes intéressantes. Néanmoins, en enquêtant, les cops apprennent que de très fortes pressions ont été exercées sur les détenteurs. Une piste pour le meurtre de Kimball ? Possible, deux personnes ont été retrouvées mortes dans des circonstances étranges et quelqu'un de leur famille pourrait avoir voulu se venger. A vous de développer cette piste si cela vous branche.

● Cindirella Space a pris le contrôle de MacFarnell il y a trois mois, reprenant en nom propre les actions Arès de la société. Pas spécialement de souci dans cette affaire.

● Frank Kappa est décédé d'un infarctus en juin 2030. Ses héritiers ont revendu toutes ses participations à des sociétés pour se partager le pactole.

● Mortimer World a monté une société de parcs de loisirs avec la Rosen. De fait, un échange d'actions entre les différentes sociétés contrôlées par ces deux structures a eu lieu. La Rosen a cédé 5% de ses actions dans Arès à Cindirella Space, faisant de cette dernière le principal actionnaire du consortium Arès, devant Arès Industries ! Ici encore il s'agit de manipulation économique et de haute finance : pas facile d'en comprendre tous les éléments.

● Même cas de figure pour la Clarke Foundation, dont les actionnaires ont été contactés, parfois rudement, pour qu'ils vendent leurs actions. Là encore, trois personnes ont fait les frais des intimidations. Le responsable de ces opérations était Kimball. En enquêtant dans l'entourage des victimes, on aura souvent le descriptif d'un homme étrange correspondant à Li-Yu.

6.2.3. Les employés du JPL

C'est une liste de 153 personnes qui est fournie aux cops. Ils sont à la recherche d'une personne susceptible d'être suffisamment introduite dans le laboratoire pour connaître les expériences en cours, particulièrement celle de Yelk, et de savoir que Kimball ferait la jonction au cas où ! Au final, ce ne sont plus que sept suspects qui restent sur

la liste. Vous trouverez ci-dessous leurs nom, activité, détails personnels, etc. Aux cops d'enquêter, d'interroger les collègues, la famille, les voisins... Sachez qu'ils ont tous un excellent alibi : ou ils étaient en vacances chez des amis, ou ils passaient le soir de la St Patrick avec des amis et de la famille. À vous de développer un peu plus les suspects si le besoin s'en fait sentir (du point de vue des joueurs, ou du vôtre). Dans tous les cas, essayez de ne pas montrer aux joueurs ce qui est important ou ne l'est pas, afin qu'ils continuent à avoir l'impression de reconstituer un puzzle 50 000 pièces. La surprise sera d'autant plus grande lorsqu'ils se rendront compte que ces crimes n'avaient rien à voir avec de l'espionnage industriel.

• **Bob Engelton** : 38 ans, physicien travaillant sur l'antigravité, collègue de Yelk. Marié, père de deux enfants. C'est un homme brillant mais effacé, facilement impressionnable. Il était en vacances entre le 15 et le 23 mars (à Atlantic City) et culpabilise pour la mort de son collègue. En dehors d'une compulsion pour le jeu qui lui fait perdre pas mal d'argent dans les casinos, sans que sa femme ne mesure l'ampleur de la catastrophe, il n'a rien à se reprocher.

• **Joe Alamo** : 58 ans, spécialiste de la physique des particules. Est parti à la retraite officiellement le 15 mars. Il est marié et père d'un fils habitant San Diego, lui-même marié et père de deux bambins (6 et 11 ans). Après son pot de départ, Alamo, qui avait travaillé sur le programme Arès dans le désert Mojave avant de venir chez JPL, est parti tranquillement profiter de sa retraite. On ne peut donc pas le joindre, mais ses enfants sont rassurants, le sachant parti en voyage dans les Rocheuses. Une fouille de son domicile ne révélerait rien, si ce n'est qu'il est passionné par son travail et par Mars.

• **Siegfried Koenig** : 42 ans, chef de la sécurité de JPL. C'est un homme froid, ironique et violent. Il se réfugierait en permanence derrière le secret professionnel. Les personnages pourraient facilement le prendre en grippe. Veuf depuis la mort de sa femme renversée par une voiture (deux Afro-Américains qui faisaient la course), il fait partie d'une brigade d'extrême droite para-militaire militant pour la restitution de la Californie aux Blancs.

• **Karl Blumstein** : 52 ans, patron du JPL. C'est un homme compétent, sérieux, aimable et efficace. Il craint toutefois profondément Sentry, même s'il craint tout autant la justice. Il collaborera autant qu'il le peut. Il est marié et père de trois enfants, mais il est bisexuel et a eu une liaison avec Yelk, ce qui n'arrange pas les choses (bien sûr, sa femme ne le sait pas). En dehors de cela, il n'a rien à cacher et avouera avoir reçu l'ordre de retarder les cops au maximum le jour du meurtre.

• **Karen Rosen** : 32 ans, contrôleur des projets. Working girl dans toute sa classe, Karen est la coordinatrice de tous les projets de recherche du JPL. Professionnelle et peu expressive, c'est une femme de tête qui essayera de se débarrasser au plus vite de cette affaire. La raison en est simple, elle travaille en

sous-main pour le gouvernement californien et le renseigne sur les activités de Sentry dans le pays. Si les PJ se font trop insistants sur sa vie privée (elle est célibataire et plutôt attirante) les services secrets californiens pourraient avertir les cops pour qu'ils cessent leurs atermoiements.

• **Emma Steffano** : 21 ans, génie de l'informatique et des mathématiques. Cette jeune femme est l'une des stars du JPL. Protégée de jour comme de nuit par deux gardes du corps, elle vaut son pesant de cacahuètes. Son talent a été décelé à 14 ans et depuis elle a été prise en main par Sentry, qui l'a formée, la nourrit, la paye (ainsi que ses parents), etc. La pauvre commence à en avoir assez de cette vie trop organisée où elle n'a aucune liberté. Elle profitera des interrogatoires (elle est totalement innocente) pour séduire ou attirer un cops (elle est très mignonne) et ainsi tenter de sortir en boîte, voire de copuler (super !). Le tout amènera de sérieux problème à « l'heureux » élu, surtout avec la sécurité de Sentry, qui considère la jeune fille comme sa propriété (à juste titre ?).

• **William O'Shea** : 31 ans, 1^{er} assistant de laboratoire. Un petit bouc, un humour ravageur et un sens un peu limite de la dérision ont d'abord joué contre ce physicien. Puis, on a découvert sa grande aptitude à diriger une équipe et son sang-froid exceptionnel en cas de situation difficile. Mais en réalité, c'est surtout un carriériste forcené qui est entré au JPL il y a deux ans et rêve un jour d'en prendre la tête. Chaud lapin, il a culbuté une grande partie des laborantines et des jeunes femmes (parfois moins jeunes si cela peut arranger sa carrière), célibataires ou non, lorsqu'elles étaient consentantes. En réalité, il se réjouit de la mort de Yelk car il espère bien lui succéder. Ses perpétuelles manigances et ses couchedries pour accéder au sommet pourraient en faire un suspect idéal, du moins dans la mort de Yelk.

7. En route pour Mars

Il est peut-être tard (dans la réalité), les joueurs sont peut-être fatigués, alors n'hésitez pas à les aider pour qu'ils fassent le lien manquant (évitons de diviser un scénario d'enquête en plusieurs séances, il est très rare que cela soit profitable !). Les emballages de nourriture trouvés à proximité du quadruple homicide proviennent donc des rations destinées à la préparation de la mission martienne Arès. Les choses et les déductions vont s'accélérer car les joueurs vont sentir la solution proche. Hasard ou coïncidence, Joe Alamo, le paisible retraité, est un passionné de Mars qui a travaillé sur la mission Arès...

Les cops vont se renseigner pour savoir où l'on peut se procurer ce genre de rations. On va alors leur parler de Houston, mais c'est en territoire américain, et surtout du centre d'essais John Boone, dans le désert Mojave ! Tilts multiples : mission Arès, centre d'essais John Boone, masque de John Boone, Joe Alamo, désert Mojave, rations... Tout s'enchaîne !



167



7.1. Le centre d'essais ?

Renseignements pris, le centre d'essais John Boone a été construit en 2010 pour des expériences spatiales. En 2020, lors de la création du consortium Arès, il a accueilli les 300 candidats à la colonisation martienne. Les 100 élus ont ensuite poursuivi leur formation dans les plaines gelées du pôle. Pendant ce temps, on a utilisé le centre pour tester les structures et les outils qui ont été expédiés en dernier (2025) vers Mars. Lorsque la Californie a pris son indépendance, le centre n'était déjà plus utilisé. En 2026 il fut complètement abandonné et vendu à un dénommé Richard Leindorf. On ne sait pas ce qu'il est devenu depuis. Les joueurs peuvent déjà se contenter de cela et demander un mandat pour se rendre là-bas, ce qu'ils obtiendront aussitôt. Mais s'ils poussent encore un peu les investigations, ils peuvent utiliser leurs contacts ou leur patience pour se renseigner sur Richard Leindorf.

7.2. Un dissident martien

Richard Leindorf, âgé de 58 ans, est un millionnaire membre éminent de la secte des Raëliens, ces allumés persuadés de venir de Vénus et qui ont tant fait parler d'eux au début du siècle. En 2018, il a toutefois été radié de la secte pour cause de théorie dissidente : il a affirmé que les hommes n'étaient pas des descendants des vénusiens, mais des martiens ! Il a donc filé avec les membres de la secte qui partageaient son point de vue. On perd la trace de Leindorf peu après le rachat du centre d'essais John Boone. De là à penser que la secte s'est réfugiée là-bas...

8. Acte final : Life on Mars

Il vous faudra adapter la scène finale selon que les cops se rendent là-bas seuls ou contactent leurs supérieurs pour y aller en détachement avec des gusses du SWAT ou des gars du LAPD. Le centre d'essais John Boone est une sorte de gigantesque hangar de deux kilomètres sur quatre (avec des parois en alliage spécial), d'une hauteur de 60 mètres ! Il est perdu en plein désert Mojave, oublié des Américains et des Californiens. Deux immenses portes au mur nord (archi bloquées) servaient à amener le matériel dans la zone de simulation. L'autre issue, à l'opposé, mène aux bureaux, aux vestiaires, à la cafétéria, aux chambres, etc. Tout le côté administratif/fonctionnement prend une petite partie du bâtiment de deux kilomètres de long (la largeur du hangar) sur un kilomètre de large et sur toute la hauteur. Autant dire que cela fait des kilomètres de couloirs et de salles à explorer ! Certaines parties semblent effectivement poussiéreuses et abandonnées, occupées par quelques serpents venimeux. Enfin, on pourra arrêter cinq personnes qui veillent à la maintenance et à la bonne santé des martiens de la zone de simulation. Membres de la secte et anciens ingénieurs du centre John Boone, ils pourront expliquer ce qui se passe – restera

tout de même à aller chercher les martiens, comme vous le comprendrez plus loin, d'autant que Leindorf est dans la base Alpha. D'autres zones ont l'air parfaitement en état. Dans le garage (une partie de la zone administrative), une vingtaine de voitures sont en stationnement. Certaines sont très sales et ont des plaques qui datent d'avant l'indépendance, la plus récente correspond à la voiture de Joe Alamo. Dans la partie ouest de l'aile administrative, en sous-sol, un petit réacteur nucléaire fonctionne en toute autonomie, parfaitement. De gros tubes partent vers le sol pour plonger dans les nappes phréatiques et reconduire l'eau chaude.

Reste donc à explorer la zone de simulation, une immense aire de deux kilomètres sur trois, sur 60 mètres de haut. Il est temps, avant d'y plonger, de se pencher un peu plus sur la secte de Leindorf...

8.1. La secte des Leindorffiens

Nulle possibilité d'expliquer comment des hommes en arrivent à penser que nous sommes des descendants des vénusiens ou des martiens. Le fait est que Leindorf pense que nous venons de Mars. Après avoir fait fortune dans les cosmétiques, il intègra les rangs des Raëliens avant d'être chassé pour ses hérésies. Il commença à recruter petit à petit quelques membres pour sa secte, des élus qui retourneront sur la planète d'origine quand la Terre s'écroulera. En 2026, il dépensa une bonne partie de sa fortune pour acheter le centre John Boone, qu'il débaptisa immédiatement en « Centre des martiens » (toutes les pancartes portant le nom de Boone ont été détruites et remplacées par de nouvelles). Lui et les membres de sa secte vivent donc en martiens à l'intérieur de la zone de simulation. Il est d'ailleurs le seul à en sortir pour recruter de nouveaux membres et gérer le bon approvisionnement du centre grâce à sa fortune. Toujours plus profondément dans la folie, il a réussi à attirer dans sa secte une bonne dizaine d'anciens employés du centre d'essais, qui connaissent parfaitement son fonctionnement. Parmi ceux-ci, Joe Alamo, qu'il a enrôlé alors qu'il travaillait pour JPL. Le projet de Leindorf est, en plus d'attendre de revenir sur Mars, d'empêcher les impurs de coloniser la planète. Il a donc entamé depuis trois ans une campagne d'assassinats déguisés en accidents, pour éliminer petit à petit les actionnaires du projet Arès (17 morts pour l'instant, dont certains ont été attribués par les cops à Sentry !). Pour Kimball, pont de Sentry, l'un des principaux organismes de colons, il fallait faire un exemple ! Alamo partant à la retraite et s'appretant donc à rejoindre définitivement les martiens, il a donné tous les renseignements nécessaires pour piéger Kimball. C'est Leindorf qui a abattu Yelk et qui a ensuite commis le quadruple meurtre. En réalité, c'est le seul qui soit réellement dangereux parmi les martiens. Son prochain objectif est de tuer le patron de Cindirella grâce à un membre infiltré. Il a encore sept autres membres infiltrés dans différentes sociétés.

8.2. La ville martienne

L'intérieur de la zone de simulation est entièrement sous vide, simulant les conditions de vie sur Mars ! Régulièrement,

des tempêtes de sable rouge, très fin, se lèvent et ne permettent une visibilité qu'à quelques mètres. Le décor est assez accidenté, composé surtout de rochers et de sable rouge. La température est de 2°C et la lumière évolue en fonction de la journée martienne.

Au centre de cette zone, la station Alpha, la réplique de la première base que sont en train de construire les vrais astronautes (ceux qui sont sur Mars). À l'intérieur, il y a de l'air, créé par un mini extracteur Boeing, et 32 personnes y vivent (17 hommes, 12 femmes, 3 enfants), dont certaines depuis trois ans. Le dernier venu est Joe Alamo.

8.2.1. Mars et ça repart !

Les ingénieurs de maintenance ne peuvent pas remplir d'air la zone de simulation, c'est une opération très délicate qui peut tourner à la catastrophe. La seule personne apte à le faire se trouve dans la base Alpha ! Il faudra donc aux cops enfiler des combinaisons et entrer dans la zone de simulation afin d'atteindre la station et de faire sortir tout le monde ! La situation risque d'être corsée, d'autant que certaines règles sont à prendre en compte.

Sur un résultat de 1-3 sur 1d6, une tempête se lève, visibilité 5 mètres. Nouveau jet toutes les 10 minutes. Il faut alors éviter de se perdre, d'ailleurs même sans tempête, car il n'y a pas de ciel.

Les scaphandres n'ont qu'une heure d'autonomie en oxygène.

Les armes à feu fonctionnent mal dans un environnement sous vide (si les armes n'étaient pas protégées dans la zone de simulation et qu'une tempête de sable s'est levée, pour chaque utilisation future de l'arme, le cops jette 1d10 et sur un résultat de 1, l'arme s'enraye, même pour un revolver).

La poussière des tempêtes augmente les chances de mauvais fonctionnement des armes.

Dans l'environnement sous vide, les Réflexes sont augmentés de 1, mais la Coordination diminue de 1 (il faut quelques heures pour s'habituer aux nouvelles sensations).

Le port des combinaisons baisse la Coordination de 1 (donc dans la zone de simulation on subit un malus de -2).

Ces malus ne sont pas appliqués à Leindorf ou à ses comparses, habitués à vivre ici.

Si les combinaisons sont percées en environnement sous vide, on ne dispose que de quelques dizaines de secondes pour intervenir. Pour la sécurité, des masques et des bouteilles sont cachés sous de nombreux rochers du sol, reste à le savoir.

8.2.2. La base Alpha

Cette structure abrite donc les élus de la secte de Leindorf. Composée de modules assemblés, elle contient





trois sas d'entrée et de dépressurisation, des couloirs, une salle de loisirs, des dortoirs sommaires (lits en forme de tubes lance-torpilles), une salle de bain sèche (lavage aux vibrations) et une douche classique, deux réserves, une petite salle réservée à Leindorf, une salle commune de repas, une salle d'entraînement, etc. Bref le petit paradis des spatonautes en herbe. Les cops vont devoir atteindre cette structure et obliger les gens à sortir (avec une combinaison) pour se rendre à la police. Ce ne sera pas facile et des jets d'Éloquence peuvent s'avérer nécessaires. Dès que les cops investiront le lieu, Leindorf revêtira une combinaison et s'armera de son Ingram M13 et tentera de se frayer un chemin jusqu'à une sortie pour fuir. Cela peut amener une poursuite assez spéciale dans un décor martien ! (Si ça vous amuse, d'autres allumés peuvent aussi s'enfuir, juste pour le plaisir d'une poursuite en combinaison). Dans les réserves, les cops trouveront de nombreuses rations correspondant aux restes retrouvés sur les lieux du crime. Dans la chambre de Leindorf, un masque de John Boone, le pardessus qu'il portait lors du crime, et des cartouches de M13 traînent, ainsi qu'un Palm contenant les noms de ses contacts.

9. Final martien

L'auteur des cinq meurtres est donc arrêté et Sentry en profitera pour mettre les morts suspectes dans les affaires de rachats d'actions sur son compte. Que Leindorf soit vivant ou mort ne change pas grand-chose, il finira sa vie sous terre ou dans un asile pour psychopathes dangereux. Le bilan pour les cops est mitigé : ils se sont fait des ennemis (Sentry, qui ne manquera pas de leur mettre des bâtons dans les roues à la moindre occasion) et Mac Connroy, qui n'a pas apprécié l'intervention de McCoy ; et un allié justement, McCoy, qui pourra leur être utile dans l'avenir. Ils ont également pu se faire quelques contacts, en particulier dans les milieux scientifiques, ce qui pourra leur être utile dans les scénarios à venir.

Pendant que l'on remet sous air la zone de simulation du centre d'essais John Boone, les habitants de LA sont suspendus aux informations en attendant des nouvelles de la fabuleuse Kristin Lane. Les martiens sont, pour leur part, évacués du centre pendant que la colonisation martienne continue à des millions de kilomètres de là. Mais qu'on ne s'inquiète pas trop pour ces gens qui, loin d'être des criminels, avaient choisi de quitter notre société et notre monde pour vivre leur rêve au quotidien. Quelques mois plus tard,

Pour comprendre les enjeux de l'exploration et de l'exploitation de Mars, et avoir une idée de la manière dont cela pourrait se développer je vous recommande le monument de Kim Stanley Robinson : Mars la rouge, Mars la verte, Mars la bleue. Vous y croiserez John Boone et découvrirez une incroyable épopée.
Édition Presses de la Cité et Pocket.

ils retourneront au centre d'essais, de nouveau oublié, et se réinstalleront dans leur base. Leindorf avait fait don de toute sa fortune et de ses intérêts à une petite association composée des élus de sa secte...

10. Annexes

Li Yu & Leindorf

Constitution	3	Charme	4
Coordination	4	Éducation	3
Perception	3	Sang-froid	4
Réflexes	3		
Points de vie	19		
Jet d'encaissement : 6+ / Sang-froid (EA+ mod. de localisation)			

Compétences

- Armes de contact 5+ [matraque]
- Armes d'épaule 6+ [fusil d'assaut]
- Armes de poing 6+
- Achlélisme 7+
- Conduite 6+ [voiture]
- Corps à corps 7+ [coups]
- Créativité 6+
- Intimidation 5+
- Tir en rafales 6+ [armes de poing]
- Tir en rafales 6+ [fusil d'assaut]

Attitude lors d'un interrogatoire

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

Combat

Si moitié des PV ou plus :

- | Initiative : 0 | Attitude : Agressive |
|--|----------------------|
| • H&K Shark II 131 | Att. 6+/6 |
| • Benelli 053 tactical | Att. 6+/5 |
| • M16 (031) | Att. 6+/5 |
| • Matraque électrique (015) | Att. 5+/4 |
| • Corps à corps | Att. 6+/4 |
| • Bonus pour être touché : 1 (nécessite une difficulté de moins) | |

Si moins de la moitié des PV :

- | Initiative : +1 | Attitude : Prudent |
|---|--------------------|
| • H&K Shark II 131 | Att. 5+/4 |
| • Benelli 053 tactical | Att. 6+/3 |
| • M16 (031) | Att. 6+/3 |
| • Matraque électrique (015) | Att. 5+/1 |
| • Corps à corps | Att. 6+/1 |
| • Malus pour être touché : 1 (nécessite une difficulté de plus) | |

MOTOS

- H&K Shark II 131
- Benelli 053 tactical
- Matraque électrique (015)

PETITS TRIARDS, PNJ MINEURS

Coriure	2	Charme	2
Coordination	3	Éducation	2
Perception	2	Sang-froid	2
Réflexes	2		
Points de vie	16		
Jet d'encaissement : 6+ / Sang-froid (FA + mod. de localisation)			

Compétences

- Armes de contact 7+ [couteau]
- Armes de poing 7+
- Athlétisme 7+
- Conduite 7+ [voiture]
- Corps à corps 7+ [coups]
- Intimidation 7+
- Tir en rafales 8+

Attitude lors d'un interrogatoire

- Agressif Variable
- Inquisiteur Variable
- Froid Variable
- Poli Variable
- Amical Variable
- Affinité et déficience Variable

Informations disponibles

- Un domaine au choix à -2

Combat

Si moitié des PV ou plus :

Initiative : 0 Attitude : Agressive

- Calico KM021 Att. 7+/4
- Corps à corps Att. 7+/3
- Bonus pour être touché : 1 (nécessite une difficulté de moins)

Si moins de la moitié des PV :

Initiative : +1 Attitude : Prudent

- Calico KM021 Att. 7+/2
- Corps à corps Att. 7+/0 (fuite ou reddition si contraint de combattre)
- Malus pour être touché : 1 (nécessite une difficulté de plus)

MOTOS

- Calico KM021

PNJs MAJEURS, HOMMES DE MAIN, CHEFS D'ÉQUIPE

Coriure	3	Charme	2
Coordination	4	Éducation	2
Perception	3	Sang-froid	4
Réflexes	3		
Points de vie	19		
Jet d'encaissement : 6+ / Sang-froid (FA + mod. de localisation)			

Compétences

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

Attitude lors d'un interrogatoire

- Agressif Variable
- Inquisiteur Variable
- Froid Variable
- Poli Variable
- Amical Variable
- Affinité et déficience Variable

Informations disponibles

- Un domaine au choix à -1
- Un domaine au choix à -2

Combat

Si moitié des PV ou plus :

Initiative : 0 Attitude : Agressive

- H&K Shark II 131 Att. 6+/5
- Benelli 053 tactical Att. 6+/4
- Matraque électrique (015) Att. 5+/4
- Corps à corps Att. 6+/4
- Bonus pour être touché : 1 (nécessite une difficulté de moins)

Si moins de la moitié des PV :

Initiative : +1 Attitude : Prudent

- H&K Shark II 131 Att. 6+/4
- Benelli 053 tactical Att. 6+/3
- Matraque électrique (015) Att. 5+/1
- Corps à corps Att. 6+/1
- Malus pour être touché : 1 (nécessite une difficulté de plus)

MOTOS

- H&K Shark II 131
- Benelli 053 tactical
- Matraque électrique (015)

LAPD BLUES

Vie du commissariat

Mardi 15 avril, 7h02

Salle d'interrogatoire, central du LAPD.
Enregistrement.

- « Sniper, ça ne s'invente pas comme surnom.
- Allez O'Doole, arrête ton petit numéro de dur à cuire, t'as merdé reconnais le !
- Que tu ne veuilles pas baisser ton froc, nous on peut comprendre...
- ...Mais pour le juge, tu passeras pour le salaud typique qui se mure dans son mensonge.
- C'est vrai que les faits sont là, Thom. Pas d'arme à côté du corps, pas de légitime défense.
- Tes affirmations, devant le tribunal, ça sera juste une preuve de plus que tu perds pieds depuis que ta femme s'en est collée une. Peut-être même que tu lui parles encore, pas vrai ? <<<Chuchotements>>> Peut-être même que tu t'imagines qu'elle te fait des trucs qu'elle ne te faisait pas de son vivant ? »

Mardi 15 avril, 8h08

Enregistrement du Roll Call du lieutenant Hawkins, salle de briefing.

« ...Pour finir, certains d'entre-vous ont peut-être déjà eu vent du gros paquet d'emmerdes qui vient de s'abattre sur le coin de la tronche de Sniper. L'inspection des services a déjà investi les salles de repos et le coin machine à café et elle est là pour nous tenir chaud pendant un moment. Alors je vais parler clairement pour que le message percuté bien l'esprit de chacun d'entre vous : je veux voir vos radios-caméras individuelles branchées à chaque intervention, même quand vous dressiez des PV. Ce service est pur comme une vierge à la sortie du bain et il faut que ça se sache ! »

Mardi 15 avril, 11h37

Incendie sur la 3^e, caméra individuelle du détective Arnold Lohman.

- « Hé Ami, ça va vieux ? Tu sais pour la Hi-fi dont on a parlé, celle pour ma mère...
- Ouais. Le modèle Bicki de Shinsu & Ginsu avec module holo intégré, que t'avais repéré en promo à Spuncer Tracks ?
- Bah nan. Celle que tu devais...
- Attends un peu, je crois que le capitaine du FD me fait signe... »

Mardi 15 avril, 14h23

Prise d'otages dans une station service, Pomona Freeway, caméra individuelle du capitaine Neve Littleman.

- « Salut Neve, qu'est ce que tu fous là ?
- J'ai été envoyée en renfort, Can, tu te souviens que mon coéquipier est au frais ?
- ...
- Comment ça se présente à l'intérieur ?
- Des junkies de Skid Row. Y'en a pour un moment. Sniper t'avait parlée de quelque chose ?
- Pas vraiment. Pour tout ce qui le concerne, c'est une vraie tombe. Sa date anniversaire elle-même est un mystère. J'étais à l'accès Sud de l'entrepôt quand c'est arrivé, sur place il n'y avait que le sergent Monti du bureau Est.
- Et sa caméra, elle était branchée à ce moment là ?
- Oui mais on voit pas grand-chose. De toute manière ce n'est pas celle là qui m'intéresse le plus. »

Mercredi 16 avril, 10h04

Machine à café, 35^e étage. Rencontre entre le détective Piotr Solo du COPS et le détective Jennifer Keller du SAD. Caméra individuelle du détective Solo.

« Tiens Jen ! Tu évolues au grand jour ? Des indices concordants contre le détective O'Doole entraînent à cet étage, peut être ?

- Épargne-moi tes sarcasmes, Padre, tu veux ? Taupé ou pas, de toute manière, vous n'avez jamais pu m'encadrer dans ce service, ça a commencé dès le jour de mon affectation au COPS.

- Laisse moi deviner : c'est Blandine dans la fosse au tau-reau ? Toutes ces heures de patrouilles passées à t'écouter, où je te disais "tu verras Jen, il faut plus de temps pour t'intégrer..." Tu étais sincère, peut-être à ces moments là ?

- Et pourquoi pas ? Littleman, un mois dans le service et tout le monde la respectait. Moi, à peine j'essayais de donner un coup de main pour démentager un bureau ou taper un rapport, Padre, le moindre prétexte était bon pour me casser. Quand ce n'étaient pas les réflexions machistes d'Omerta, c'étaient les regards de travers d'Arni ou les sarcasmes de Big Nick. Jusqu'à Anita qui ne trouvait rien d'autre à me dire que "tu devrais te débattre un peu" !

- Je te trouve dure avec Omerta. D'après le détective Pard, les "légaux" de Skid Row disent que c'est le seul hétéro du central qui sait vraiment se tenir... ça se trouve il en pinçait pour toi et comme il savait que tu balançais plus pour Sniper...

- Qu'est-ce que je te disais ! La blague vaseuse qui a fait le tour du central ! D'abord, il faudrait voir où ça le mène d'avoir un surnom pareil !

- Hé ! Il n'y a vraiment que les agents du SAD pour faire des rapprochements aussi douteux...

- J'emmerde tes allusions à la con ! ...Tu es en train de filmer là ?

- Pourquoi pas ? Des fois qu'une intervention se déclarerait à l'étage... De toute manière je suis sûre que personne ne les regarde ces bandes, alors tu sais tes cas de conscience persos...

- Ne me fais pas dire ça, ce ne sont pas mes cas de conscience persos ! »

MERCREDI 16 AVRIL, 10h15

Stationnement à l'angle de la 6^e et de San Pedro Street, caméra individuelle du détective Vinny Bonacelli.

« Des poulets, Baron ? C'est encore pour tes trucs vaudous ?

- Non. C'est pour mon voisin.

- S'ils foutent de la merde sur la banquette, je ne nettoie pas ! En plus on a un 217 sur la 7^e !

- Hum. Sans importance. On les livre dans le secteur. Pas de spécialité au poulet chez toi Omerta ?

- Non, sauf quand ils ont une plaque... Hé c'est pas la petite Kelsie Malett, là bas ! Elle n'est pas à l'école à cette heure-ci ?

- Qui ?

- La fille d'une "légal" de Skid Row, ça m'inquiète de la voir traîner dehors comme ça.

- Hum. Tu te motives ou on abandonne le 217 ?

- Je n'aime pas ça du tout. Je vais appeler l'agent Pard, elle pourra peut-être joindre sa mère... Luna ?

Bonacelli, je viens de croiser la petite Kelsie Malett... Ouais c'est ça, elle n'est pas à l'école... Tu peux faire ça ? Je te remercie.

- "Bonacelli" ? Tu préfères garder tes distances.

- Hé, ho, Luna pourrait presque être ma fille... Totu-plutôt ! Avec ton physique...

- Non.

- Non quoi ? Vous avez pratiquement le même âge et Luna c'est quand même la bombe du central ! Alors bâti comme t'es, rassure-moi au moins, tu y as réfléchi ?

- Trop de méfiance chez elle.

- Tu rigoles ? Ton regard fait flipper les trois quarts du commissariat, un peu de méfiance, c'est pas... Attends. Enlève le gyro, on arrive. Je veux savoir à qui on a à faire avant de s'annoncer. »

MERCREDI 16 AVRIL, 23h27

Enregistrement personnel du détective Jennifer Keller, domicile.

« 78 65 A123. <<< Succès de l'indentification vocale - Validité code >>> »

Croisée le capitaine Neve Littleman et le détective Séléna Hartwood dite Can, à 17h, fin de leur service. Elles entraînaient au 35, écoutée conversation. Littleman semble avoir convaincu, Can, experte en informatique, de pirater l'accès aux enregistrements des caméras individuelles du COPS, semaine du 9 au 16 avril. Bien que coéquipière du détective Thomas O'Doole dit Sniper, Littleman ne semble pas avoir suivi l'ensemble des investigations menées par O'Doole durant cette semaine. Elle cherche un élément à décharge pour étayer sa défense dans la procédure en cours contre lui, dossier Stutbaker.

L'opération devrait avoir lieu cette nuit.

<<< Fin d'enregistrement >>> »

MERCREDI 16 AVRIL, 23h26

Vidéo surveillance, commissariat central.

« T'es au courant, qu'on passe à la vidéo, Can ?

- Pas de soucis, il n'y a jamais personne derrière les moniteurs de surveillance interne. Dans 72 heures, la séquence sera automatiquement effacée.

- Ouais...sauf si quelq'un nous capte d'ici là...

- J'ai l'accès ! Bordel, il y a 128 fichiers !

- Il a filmé tout ça ? Regarde les enregistrements de samedi, c'est le jour où il a fait le plus d'heures sup'. »

JEUDI 17 AVRIL, 11h45

Caméra individuelle du détective Piotr Solo, salle de repos du COPS, central.

« Vous pouvez m'expliquez ce CIRQUE ! Détective Solo ?

- Qu'est-ce que vous tracasse lieutenant Hawkins ?

- Ce qui me tracasse ? Il y a deux heures, vous avez filmé le coin machine à café. Vous avez demandé au détective Garcia de chanter un morceau de sa composition devant votre cam' et maintenant vous interviewez le détective Bonacelli sur son sentiment à propos du système législatif californien face au blanchiment d'argent !





- Je croyais que personne ne regardait jamais ces bandes, lieutenant. Vous avez entendu ce timbre de voix si particulier ? Je n'avais jamais entendu Anita chanter mais je dois dire...

- SOLO ! LES TÊTES DE RATS VISIONNENT LES BANDES EN CE MOMENT MÊME ET...

- Les "quoi", lieutenant Hawkins ?

- ...

- À bien étudier le règlement, je n'ai vu nulle part qu'il était indiqué que l'utilisation des caméras individuelles était interdite à l'intérieur des locaux. J'ai réfléchi à vos propos, lieutenant, c'est vrai que nous sommes comme la vierge à la sortie du bain, je trouve cet aveu de votre part, beau comme les pages d'une bible vieillie par la lecture assidue du fidèle. Alléluia ! Pourquoi ne pas montrer à la face du monde notre aura de pureté ? Incidemment ça me rappelle un peu l'ambiance inquisitoriale qui pesait sur moi du temps où j'habitais le Texas...

- Vous croyez peut-être que ça va arranger les affaires de Sniper, vos petites provocations ? Qu'est-ce qu'il y a Bonacelli, vous n'allez pas vous en mêler aussi ?

- Si lieutenant. Padre a raison, même si Sniper a merdé, ce dont je doute, ça reste encore à prouver. Pour le moment, ce que je vois, c'est un mauvais prétexte pour mettre sous surveillance tout le service. Et puis franchement, ils auraient pu éviter de nous envoyer Keller. »

JEUDI 17 AVRIL, 14h23

Témoignage enregistré du capitaine Littleman, recueilli par le détective Keams.

« Certaines de nos sources font état d'une altercation entre vous et le détective O'Doole. Vous l'auriez plaqué au sol suite à ses propos, concernant je cite : "le cul craté du capitaine Littleman".

- Rumeurs de couloirs. La vérité c'est que je faisais simplement une démonstration d'arts martiaux à O'Doole.

- Allons Neve, inutile de le couvrir. Les séquelles de votre accident sont déjà suffisamment traumatisantes sans en rajouter. Vous n'avez pas l'impression qu'il confond tout ? Qu'il mêle son ressentiment intérieur à sa vie professionnelle, au point de ne plus discerner les limites ? Est-ce que vous ne pensez pas que cela pourrait avoir un rapport avec la mort de sa femme ?

- S'agit-il d'un QCM, détective Keams ?

- Capitaine Littleman ! Arrêtez de couvrir le ramassis de cas sociaux qui hantent ce service ! Reconnaissez que s'en prendre à votre handicap de manière purement gratuite, révèle sa grave déviance psychique ! Parce qu'O'Doole n'a pas pu surmonter la mort de sa femme, il perd pied ! Il succombe à ses pulsions meurtrières !

- Détective Keams... ne croyez-vous pas qu'il faut être sacrement "déviant" pour faire tenir vos mobiles sur le suicide de sa femme et mon cul...de grande brûlée ? »

VENREDI 18 AVRIL, 5h

Caméra individuelle du détective Vinny Bonacelli, placque à 't' Port-au-Prince.

« Tu peux pas faire ton mystérieux, Baron, pas sur ce coup là. En comparaison, Henriette Bellfellow, c'est une

légère secousse sismique. Mais Luna, Luna c'est le Big One à elle toute seule !

- Toujours ta caméra branchée ?

- Bah, ouais, des fois qu'un machabée sortirait du sol, je ne voudrais pas être accusé de l'avoir écrasé alors que le moteur est coupé.

- La fille Mitchell, elle n'était pas trop jeune, elle ?

- Encore cette histoire ! Rien à voir !

- Hum.

- Quoi ? Tu ne vas pas encore t'enfermer dans ton mutisme ? Je te le dis une dernière fois ! Pour plus avoir à revenir là-dessus, Luna c'est comme une soeur et les "légales" de Skid Row comme une famille, parce que j'en veux pas d'autre, parce que je peux pas en avoir d'autre. Alors j'ai peut-être été dingue de la fille Mitchell et elle de moi, ça a peut-être duré un petit moment sans que personne ne s'en aperçoive, mais dès qu'elle franchissait le seuil de la porte je commençais à me faire du mouron, et quand elle était en retard à un rendez-vous, ça travaillait sévère là-dedans, bref ça devenait infernal, alors je l'ai larguée et elle, évidemment, elle a cru que je m'étais juste "amusé" alors elle s'est inventée cette histoire de viol pour se venger. J'ai plus d'autres vocations, je paie et basta !

- OK. Luna a un vrai problème avec les mecs et ça doit remonter à loin.

- ...Tu veux rire ? Il n'y a pas plus souriante qu'elle, jamais fermée comme ta gueule de con, son seul vrai problème, c'est que son boulot a complètement envahi sa vie et qu'il ce rythme là, elle va finir sous cachetons.

- Le boulot n'est qu'une conséquence.

- T'es incroyable ! J'essaie juste de trouver à cette pauvre fille un substitut de vie privée et de te sortir un peu de ton univers de pattes de poulets et tu réagis comme un diplômé en psychologie. D'abord l'exorcisme, ça te connaît, non ?

- Pas le temps. »

VENREDI 18 AVRIL, 11h13

Hawthorne, caméra individuelle du détective Matthews Mc Dills dit « Shark ».

« Qu'est-ce qu'elle branle Massouda ?

- Elle descend sans couverture, sergent, votre unité est trop lente là-dessous, à cette allure, la victime va terminer dans le ventre d'un alligator avant qu'on ait relevé le moindre indice.

- Mais elle est malade !

- Je vois que vous compatissez à la douleur de son boyfriend. D'ailleurs, il refuse de continuer à patrouiller avec elle. Bon, sergent Norals, l'ORGDIV vous a demandé de sécuriser les accès connexes avec vos hommes, pas de donner l'assaut.

- Négatif, si le tueur est encore dans les parages, on peut se faire.

- Fine remarque, sergent, mais il a appelé le central pour annoncer lui-même le meurtre, il n'est plus dans le coin. Tout ce que vous allez réussir à faire avec vos hommes c'est piétiner MA scène de crime. Contentez-vous de suivre les ordres. »

Vendredi 18 avril, 11h17

Les égouts, caméra individuelle du détective Naomi Massounda.

« Je t'ai entendu au com', Shark, tu aimes toujours autant le SWAT.

- Bof, avec le temps je me dis qu'ils font un boulot aussi merdique que l'Underwater.

- Mouais, tu l'as quand même bien humilié, ça avait rien d'obligatoire.

- T'as pas tort, Oya, mais je peux pas m'en empêcher, surtout quand ils me tendent la perche. Le psy disait que je focalisais trop mais, en fin compte, la seule thérapie qui marche c'est ces tunnels puants.

- Au fait, pour Ted ?

- C'est définitif, le juge a donné la charge à sa mère. Il paraît que c'est une situation familiale plus stable. Je ne vois pas ce que ça peut avoir de stable d'avoir un beau père membre du SWAT. Toutes ces années de procès pour rien et je te parle même pas de l'avocat que je suis pas prêt d'avoir fini de payer.

- Disons que c'est un comparatif à ta propre situation actuelle... D'ailleurs t'es pas obligé de dire à tout le monde que Hugo veut plus patrouiller avec moi, ce n'est même pas la vraie raison en plus.

- Peut être, mais il m'a quand même fait jurer de faire en sorte que ça soit toi qui protèges mes arrières et non l'inverse... C'est quoi la vraie raison ?

- T'occupes !

- Moi ce que je vois, s'il avait peur de te mettre en danger, c'est que ta nouvelle affectation, détachée auprès de l'Underwater, ça ne va pas arranger les choses.

- On verra ça... On dirait que c'est ton client qui flotte juste devant, là.

-(Com') Ici le sergent Norals, un certain "Pitbull" descend avec votre matos. Dites-moi McDills, le COPS c'est une ménagerie ou quoi ? »

Vendredi 18 avril, 12h

Témoignage enregistré du capitaine Skripnick, procès recueillis par le détective Keams.

« Depuis combien de temps le détective O'Doole présentait-il des symptômes de surmenage et d'irascibilité, capitaine ?

- Jamais il n'a présenté de tels symptômes.

- Pourtant, j'ai là le témoignage du détective Keller du mois d'octobre 2030, durant lequel elle a été coéquipière de O'Doole. Elle fait état de ces troubles de manière explicite.

- Détective Keams ?

- Oui, capitaine je vous écoute.

- Ce témoignage n'a aucune valeur légale : il émane de vos propres services. Lorsqu'un membre du COPS a ce genre de problèmes, il est envoyé en congé. Du temps où le détective Keller nous a gratifié de sa présence dans le service, elle n'était pas habilitée à prendre l'initiative de distribuer des congés, ce qui implique consécutivement qu'elle n'était pas habilitée à établir ce genre de diagnostic.

- Soit, ça sera au juge d'en décider. Qu'en est-il de l'épisode Littleman où le capitaine, harcelée par les sarcasmes

permanents de O'Doole sur ses brûlures, n'a trouvé comme seul refuge que la violence pour le faire taire ?

- Ah. Nous n'avons pas la même version des faits.

- Je serais curieux d'entendre la vôtre.

- Simple démonstration d'arts martiaux dans le parking. Vous savez, la salle d'entraînement est comble en permanence.

- C'est pourtant la version de Littleman, elle semble d'ailleurs avoir été très affectée par cet épisode. Vous maintenez vos déclarations ? Vous savez que par cet acte vous engagez votre responsabilité et que vous serez soupçonné d'avoir maintenu O'Doole dans une fonction pour laquelle il était inapte. Je me contente ici de constater les faits.

- Je maintiens. Je ne sais pas pourquoi vous tiquez de l'œil gauche, en prononçant le mot de responsabilité... À moins que les vôtres commencent à vous faire peur. »

Vendredi 18 avril, 15h

Enregistrement personnel du détective Jennifer Keller, 31^e étage, central.

« 78 65 A123. << < succès de l'identification vocale - Validité code >> »

Littleman vient de s'entretenir avec Skripnick dans son bureau. Le capitaine a ensuite donné des ordres au lieutenant Hawkins. Entendue conversation téléphonique du lieutenant avec le détective Bonacelli, lui et le détective Metreux sont envoyés au domicile du sergent Monti...

<< < Fin d'enregistrement >> »

Vendredi 18 avril, 15h27

Domicile du sergent Monti, caméra individuelle du détective Bonacelli.

« Salut Monti, mon pote Baron et moi on a quelques questions à te poser. On formalise tout ça au central ou tu nous laisses entrer dans ton taudis puant ?

- Ah ouais, et vous avez un mandat les choutes ou je vous lâche les clébardes ?

- Tu crois quoi ? On n'est pas des gangsters, nous. Qu'est-ce que t'en penses Baron ?

- Les flics qui couvrent les narcos ça me fout en rogne.

- Bande de petits pédés merdeux ! Si vous croyez que vous allez me sortir votre vieux numéro à la con de bon flic méchant flic, vous pouvez vous foutre le poing bien profond !

- T'entends ça Baron ? Ce gus est vraiment bouché ! Tu t'es gouré de réplique mon pote, ici, il y a que deux méchants poulets bien maudits qui t'accompagnent pour un long séjour aux enfers. »

Vendredi 18 avril, 16h08

Rencontre entre l'agent Keller et le détective Solo, étage du COPS, caméra individuelle du détective Solo.

« Jen ! Je t'ai vu épier la conversation de Hawkins.

- Ouais et j'ai aussi entendu Big Nick, ce matin, rapporter ce qu'on a dit l'autrefois. Il paraît que j'ai rougi quand tu as dit que je "balançais" plus pour O'Doole. Je me demandais...laquelle de vos deux langues de putes





fantasme le plus sur ma "relation" avec Sniper. C'est vrai qu'en ce qui te concerne t'es déjà pas mal dérangé... C'est maladif, chez toi, chaque fois qu'on te dit quelque chose, il faut que tu le répètes à tout le service. C'est une habitude contractée au confessionnal ?

- Peut-être bien, Jen. Je sais ce que c'est que de tenter de cacher sa relation amoureuse. Vivre dans le mensonge, ça m'a rendu cynique.

- Ton histoire de cul Keller / O'Doole, commence à t'édifier Padre, trouve autre chose.

- Arrête la défensive, Jen. Je ne te parle pas d'aller s'enfiler en douce dans les toilettes pour homme. Quand O'Doole a réussi à te faire dégager du service et qu'on a tous compris que t'appartenais au SAD, j'ai cru que toutes les crises que tu m'avais fait c'était juste un jeu. En fait, non. Ta colère était sincère, t'en voulais au service de te laisser sur le carreau. À force de patrouiller avec O'Doole, tu t'es mise à l'admirer, et au travers de lui c'est tout le COPS que t'admirais et t'aurais voulu en faire réellement parti. Mais ça collait pas avec ta fonction de "taupe", c'est pour ça que Skripnick a réussi à t'exfiltrer aussi facilement. Tu perdis pied et le SAD a capté le problème.

- Va te faire foutre, Padre.

- Amen. »

VENDREDI 18 AVRIL, 17h25

Enregistrement personnel de l'agent Jennifer Keller, 31^e étage, central.

« 78 65 A123. <<< succès de l'identification vocale - Validité code >>> »

...Entendue conversation téléphonique entre le lieutenant Hawkins et le détective Bonacelli. Et au travers du détective Metraux ont été envoyés au domicile du sergent Monti. Littleman, en piratant les enregistrements du CCF avec Hartwood, semble avoir découvert un lien entre l'affaire Rodriguez, sur laquelle O'Doole bossait, et le sergent Monti. Sa présence dans l'affaire Stutbaker serait de nature à innocenter O'Doole vis-à-vis des faits pour lesquels il est poursuivi... Une expertise informatique des accès aux enregistrements permettra de mettre en cause le capitaine Littleman et d'annuler la procédure lancée par Skripnick contre Monti... Je... lance la perquisition et... Oh et puis meerde !

<<< Retour >>> »

<<< Effacer Enregistrement >>> »

SAMEDI 19 AVRIL, 14h32

Enregistrement de l'entretien entre le détective Griffin en charge du dossier Stutbaker et le capitaine Skripnick, convocation officielle, 31^e étage.

« Skripnick ! Qui vous a permis d'ouvrir une enquête contre Monti ? S'il y a un problème interne c'est à mon service de le régler.

- Je n'ai pas ouvert une enquête contre Monti. J'ai un mandat signé du substitut daté d'il y a deux semaines pour rechercher tout indice concernant l'affaire Rodriguez. J'avais un gus sur ce dossier, un certain Thomas O'Doole, il a été suspendu, c'est normal que

j'en affecte d'autres. Si Monti à une quelconque implication là dedans, c'est peut-être à vous d'en déduire les conséquences qui s'imposent.

- Vous êtes BAISÉ Skripnick ! Faudrait baisser d'un ton avec moi, sinon vous êtes baisé.

- Je crois que vous n'avez pas très bien compris. Même le flic le plus borné de mon service, je ne vais pas l'abandonner comme ça. Je pense que c'est vous qui allez trop loin. Dans votre croisade contre le COPS, vous avez foncé tête baissée, sans vous poser les questions les plus élémentaires.

- Vous débloquez Skripnick ! O'Doole a complètement merdé et il va payer le prix fort ! Vous feriez mieux de tenir un peu vos vengeurs masqués parce que le prochain dans le collimateur, c'est VOUS !

- Vous croyez vraiment ? J'ai là des aveux tout frais signés de la main du sergent Monti. Il reconnaît avoir lui-même dissimulé la cargaison de quetz. Mieux ! Il avoue avoir subtilisé l'arme non retrouvée dans le dossier Stutbaker ce qui, de fait, annule l'inculpation de O'Doole pour homicide volontaire.

- On verra bien ce que le juge décide.

- Non. O'Doole n'ira pas moisir au pénitencier dans l'attente de son jugement.

- Vraiment ?

- Dehors, là, quelque part, il y a Predator, Shadow, Bum, Nosferatu, Baron, Omerta, Pitbull, qui remuent poussière et boue pour démanteler tout le réseau Rodriguez. Derrière les pseudos de "vengeurs masqués" il n'y a que des détectives qui, un jour ou l'autre, sont passés dans les mains de votre service. Ils savent ce que c'est que d'être dans le "collimateur" du SAD et ils n'auront de répit que lorsque O'Doole aura été libéré. Plus vous tarder à abandonner les poursuites, plus ils accumulent les preuves et plus les faits vont paraître évidents. Que va-t-il rester de votre belle réputation quand tout le LAPD saura que vous avez protégé un "cannibale" malgré vous ? »

SAMEDI 19 AVRIL, 16h12

Retour de patrouille, caméra individuelle du détective Naomi Massouda.

« Salut Hugo, Schrinck schglizz... »

- Hé ! Tu ne pourrais pas éteindre ta caméra quand tu m'embrasses ? C'est déjà assez lourd comme ça de supporter les vannes de tout le service sur notre relation !

- Nan. Je souscris totalement à l'appel du boss. Tant que Sniper est sous les verrous, ma cam' est branchée dès que j'ai l'uniforme !

- sûr que non ! Tu vas me débrancher ça tout de suite ! Hé toi Shark, tu fais comme on a dit, hein ?

- T'inquiète ! Il est prêt à se jeter la tête la première dans l'estomac des alligators si ça peut m'éviter une égratignure. Je protège ses arrières, parce que y'a que toi qui peut protéger les miens, mon amour ! »



« Très chère Mère supérieure,
 Je vous écris ces quelques mots pour vous dire que, depuis ma fugue de
 l'orphelinat, tout va bien pour moi. J'ai rencontré d'autres mêmes des rues qui
 m'ont fait une place dans un bâtiment délabré qu'ils squattent en bordure d'un
 dustland, une de ces étranges zones dévorées par la Grey Plague. J'ai aussi
 sympathisé avec un feu follet, un des guides qui relient les quartiers perdus
 dans la pollution à la civilisation. En attendant je viens de trouver un petit
 boulot d'homme de ménage chez Sentry Inc. Je devrais donc bientôt pouvoir espérer
 obtenir une chambre dans un des blocs possédés par cette société. Mon patron m'a
 aussi annoncé que mon avancement serait plus rapide si j'acceptais de me faire
 tatouer le logo de Sentry sur les joues, et si je donnais mon accord pour servir
 de cobaye lors d'expériences génétiques ne présentant absolument aucun danger.
 En attendant de quitter le squat, nous nous méfions des étrangers car plusieurs
 mêmes ont déjà été dépecés par des voleurs d'organes.
 J'espère que les médecins sont enfin parvenus à trouver un remède à votre maladie
 du sang. Tendrement.
 Votre Francisco. »



Hitek Latek. Entre misère et opulence, la Californie est en équilibre entre archaïsme et modernité. Du haut des plus hautes tours de verre des multinationales, l'élite financière contemple la plèbe contrainte de vivre au cœur de la pollution et d'appartements insalubres.

Ce supplément pour COPS vous permettra de découvrir les merveilles technologiques du monde de 2031 : nanotechnologie, cybernétique... Il vous invite aussi à venir visiter les demeures des Angelinos, depuis les plus infâmes squats de Skid Row, en passant par les zones sinistrées par la Grey Plague et le Gob, jusqu'aux merveilles architecturales et technologiques d'une LA aux portes d'un futur réservé aux plus riches.

Hitek Latek est le cinquième supplément pour COPS, le jeu de rôles qui vous permettra d'endosser la charge d'un policier d'élite à Los Angeles, en 2031.



Édité par Asmodee Éditions (10/2003)
 21, rue Talbot - BP 400 - 76534 BEZONVILLON cedex

www.asmodee.com

ISBN : 2-918819-16-8

Prix conseillé : 25 Euros

Référence : COPS7

"Hitek Latek"
 est une extension pour le jeu COPS
 écrit par
 la Siroz Dream Team
 Couverture : Alekai Ericlot.

